



FOTO  
LAUREANDO

TITOLO TESI: ANTI\_LIBRARY

Relatore: prof. Luca Galofaro

IN UN MONDO FISICO ORMAI SPOGLIATO DELLA SUA VITALITÀ, LO SPAZIO WEB RESCE SEMPRE PIÙ A RISPONDERE AI BISOGNI DELL'UMANITÀ DIMINUENDO COSÌ LE INTERAZIONI DIRETTE TRA LE PERSONE, ALIMENTANDO PERÒ LA MOLE DI CONNESSIONI VIRTUALI NEL NETWORK.

UNA NUOVA CITTÀ SI È SVILUPPATA : LO SPAZIO INTERNET, LUOGO DI CULTURA, COMMERCIO E RELAZIONE, ORMAI NUOVO ECOSISTEMA IMPRESCINDIBILE CHE STIMOLA L'EVOLUZIONE UMANA E TECNOLOGICA.

Laureando: Samuele Severini

# 抗 炎 症 藥

## ANTI\_ LIBRARY



## Albergo letterario

Luogo di piacere in cui il tempo si ferma e il fruitore può godere di una passione alla lettura fuori tempo che mai scomparirà. Qui si potrà soggiornare cullati dall'odore della carta stampata e trasportati in altre epoche tramite i racconti trascritti nella storia.

In questo edificio si trova infatti il "Library Hotel" che permetterà non solo d'isolarsi dalla frenesia della contemporaneità proiettandoci nel modo bibliografico, ma permetterà i visitatori di vivere fisicamente la città della cultura.

## Interfacce tattili

In questo spazio si svolge la produzione fisica dell'informazione: l'astratto prende forma divenendo oggetti concreti. E' la diretta evoluzione della biblioteca tradizionale, dove il visitatore può leggere, ascoltare, scrivere ed avere qualsiasi altra relazione con la conoscenza del web. Grazie a dei tavoli touch-screen si potrà produrre ricerche o caricare media online e non solo: infatti si potrà anche materializzare gli oggetti e i modelli tramite sistema virtuale, grazie ad ologrammi interattivi, o fisicamente attraverso la prototipazione.

## Auditorio

Qui le parole divengono protagoniste; in un ambiente pensato per incentivare l'incontro e la comunicazione. Grazie alle gradinate e alla sua configurazione a sala, lo spazio potrà divenire serviva sia interventi e/o dibattiti pubblici, ma anche essere strumento di un informalità quotidiana in cui la relazione e l'incontro dei fruitori potrà attuarsi.

## Interfacce visive

La produzione video è divenuta protagonista nella scena dell'informazione e questo ha portato ad un sviluppo del settore sia per mole di dati che per metodologie d'interazione. Trend in evoluzione, porterà con se una rivoluzione dello spazio e della realtà stessa. Grazie alle più innovative tecnologie di virtual reality e touch screen.

## Mercato

Gli spazi aperti sono luogo e occasione di attrarre visitatori con eventi più o meno temporanei grazie a queste piazze interposte nell'edificio.

Occasione di confronto e relazione tra differenti ambienti, queste piazze divengono delle vere e proprie interferenze tra luoghi della biblioteca, in cui si potranno svolgere episodi come ad esempio il mercato dei libri.

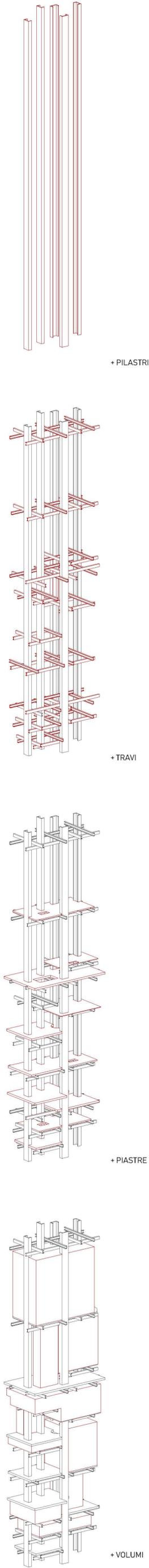
## Orti

La botanica e l'agricoltura sono tra quelle attività che non possono essere soltanto studiate nei libri, ma vanno vissute annusando e toccando con mano la natura stessa. Ecco quindi che prendono spazio delle piccole serre tecnologiche in possono nascere qualsiasi specie al di là del clima di appartenenza.

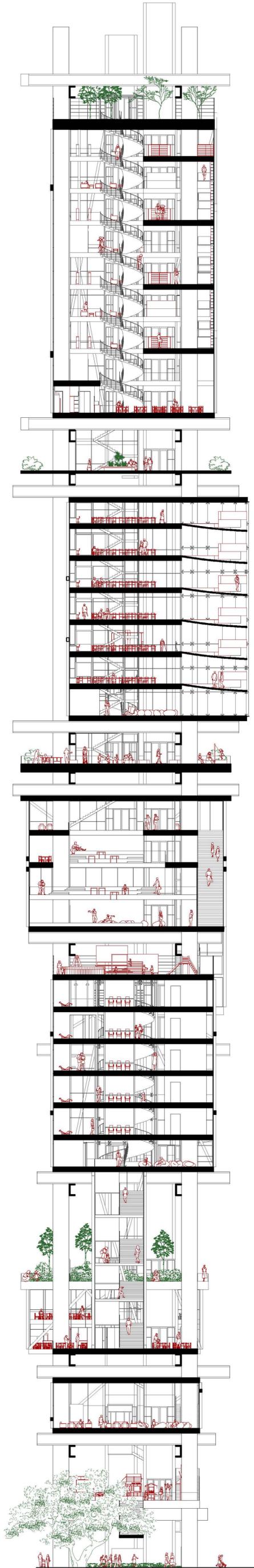
## Giardino

Isole verdi che delizieranno i momenti di relax che prenderà forma immerso nell'odore della fioritura e delle piante.

**AZIONI**



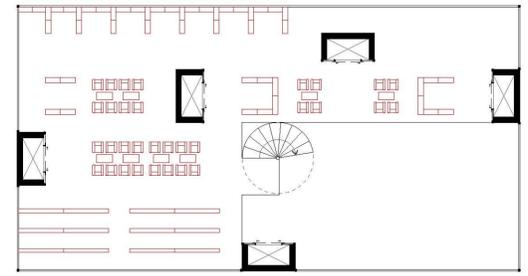
**SEZIONE TRASVERSALE**



**PIANTE**

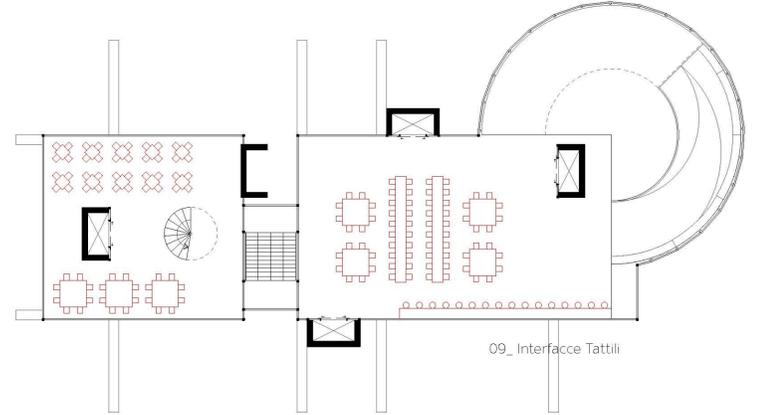
0 2 5 10 20

12\_ Tetto giardino



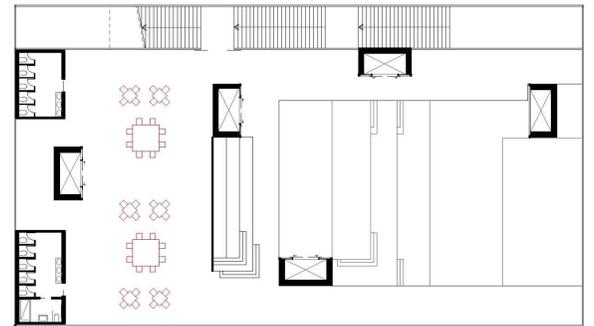
12\_ Tetto giardino

11\_ Albergo letterario



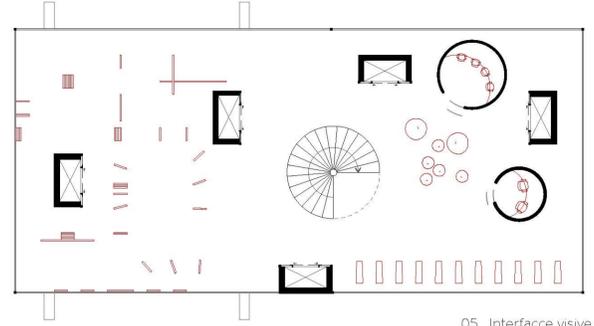
09\_ Interfacce Tattili

10\_ Fitness



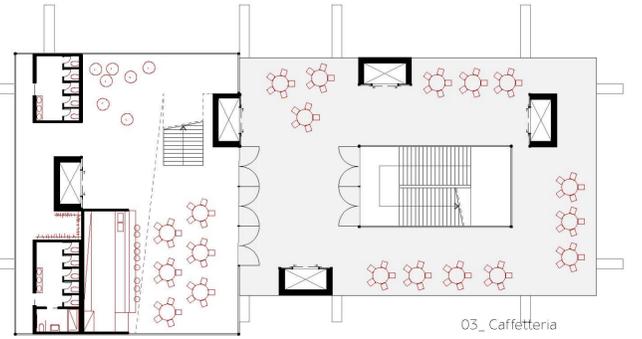
07\_ Auditorio

09\_ Interfacce Tattili



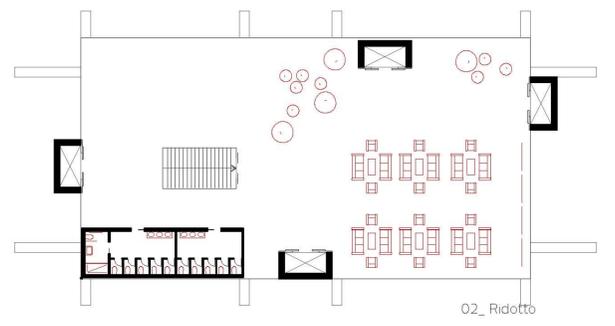
05\_ Interfacce visive

08\_ Agorà



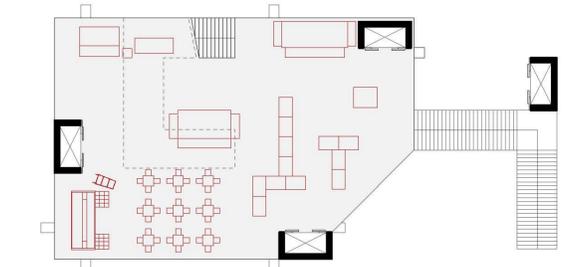
03\_ Caffetteria

07\_ Auditorio



02\_ Ridotto

06\_ Parco giochi



01\_ Street food

\_ Mercato dei libri

05\_ Interfacce visive

\_ Orti

04\_ Giardino

03\_ Caffetteria

02\_ Ridotto

01\_ Street food

00\_ Piano pubblico

