

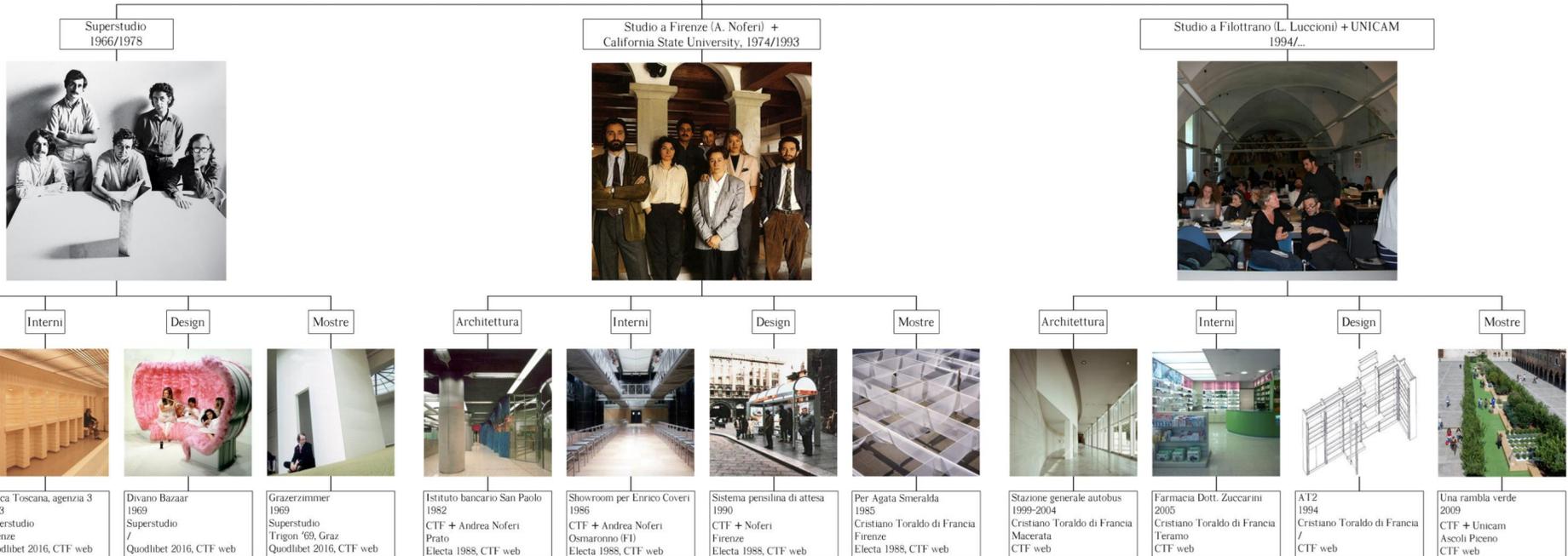


TITOLO TESI: CRISTIANO TORALDO DI FRANCA. Un Archivio

Relatore: prof. Gabriele Mastrigli

Laureando: Giuseppe Paolucci

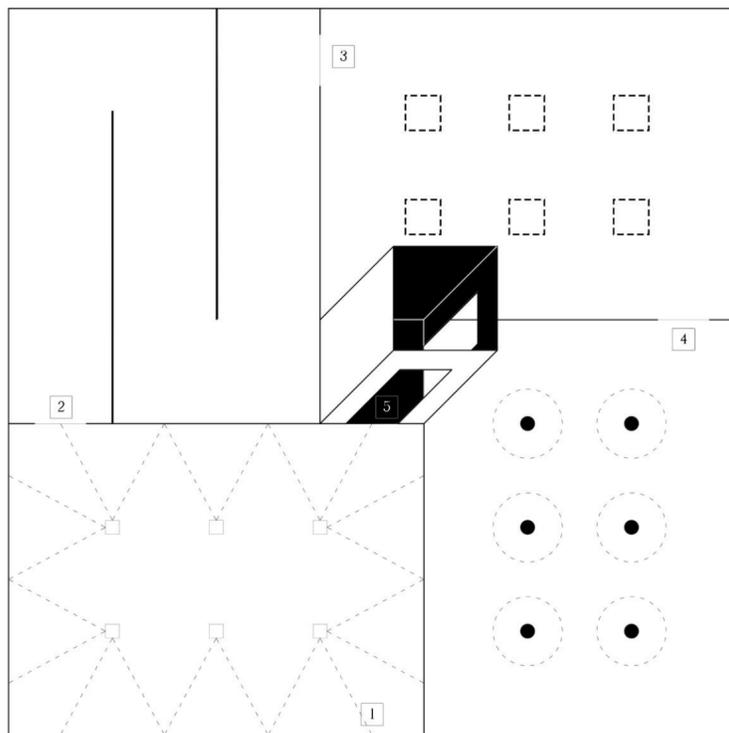
Il lavoro si è diviso in due fasi principali, la prima è una ricerca che si è concentrata sullo studio di tutti i progetti che hanno riguardato circa cinquanta anni di carriera ed è stato condotto in maniera scientifica tramite un'analisi comparata delle pubblicazioni principali. È stato quindi prodotto un elenco di tutte le opere dal 1965 ad oggi considerando i progetti realizzati e non, i concorsi, le mostre e le pubblicazioni. Terminata la fase di ricerca si è deciso di tradurre il lavoro effettuato in un'idea di mostra itinerante che racconti la biografia progettuale dell'architetto letta secondo le tematiche individuate. Il progetto si inserisce come nucleo centrale dell'esposizione e riguarda un archivio virtuale; qui si indaga un nuovo metodo di consultazione, non più meramente didascalica, ma interattiva. Entrare in questo ambiente, vuol dire entrare all'interno di un'installazione immersiva in cui, mediante l'utilizzo del racconto orale e di immagini evocative, la relazione non avviene solo con l'oggetto consultato, ma con la vicenda stessa che lo riguarda. Il fruitore si trasforma da spettatore ad attore dello spazio entrando direttamente all'interno delle dinamiche di ogni progetto.



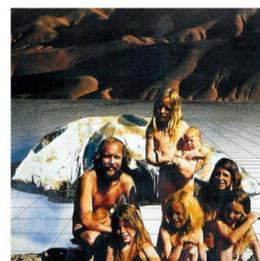
2. Nella seconda stanza l'allestimento sfrutta il tema dell'architettura come simbolo. Ispirandosi ai concetti della Superarchitettura lo spazio è iperprogettato, caratterizzato da immagini con una forte carica di figurabilità; il visitatore è indotto a muoversi in un percorso canalizzato dove si confronta direttamente con gli originali dell'archivio, che sono posizionati sapientemente.



1. La prima stanza racconta la figura di Cristiano Toraldo di Franca mediante la proiezione delle sue fotografie scattate nell'arco di cinquanta anni. Il visitatore è catapultato immediatamente all'interno della vita dell'architetto, osservandola dal suo stesso punto di vista. Si ottengono così gli strumenti necessari per proseguire il percorso nelle restanti stanze.



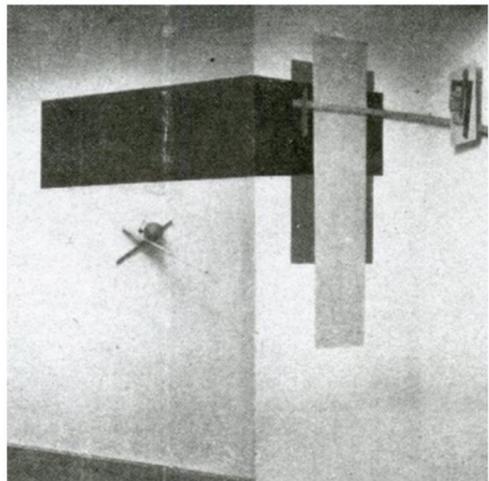
3. La terza stanza ospita l'archivio cartaceo. Le pubblicazioni vengono posizionate sopra ad elementi neutri, ridotti nelle loro qualità. Come gli Instagrammi, questi sono oggetti mentali che ogni visitatore può interpretare soggettivamente. Ciò vuol dire che la consultazione può avvenire relazionandosi con queste forme in maniera libera: sedendosi, sdraiandosi, saltando, etc...



4. La quarta stanza contiene il tema dell'architettura come esperienza. Le spine, le hub, della Supersuperficie si traducono in coni luminosi in cui sono esposti gli abiti frutto dei laboratori didattici intitolati RI-VESTIRE. Il visitatore ha la possibilità di indossare ed abitare le opere diventando esso stesso oggetto della mostra e palesandosi solo nel momento in cui attraversa i fasci di luce.

INTERATTIVITÀ COME...

CENTRALITÀ DELL'INDIVIDUO.  
El Lissitzky e la Proun Raum, 1923.



All'inizio del Novecento si definisce una controtendenza rispetto alla finalità meramente didattica dei grandi musei come il Louvre, il British Museum e l'Altes Museum; artisti e architetti si cimentano nell'allestimento dello spazio espositivo considerando la centralità del visitatore all'interno di una mostra. Uno dei primi esempi è nella figura di El Lissitzky che descrive il progetto Proun Raum dicendo: "[...] l'equilibrio che mi sforzo di raggiungere nella stanza deve essere elementare e passibile di trasformazione cosicché esso non possa essere turbato da un telefono o da un pezzo di arredo standardizzato. La stanza esiste per l'essere umano, non l'essere umano per la stanza".

CONDIVISIONE DI ESPERIENZA.  
Kurt Schwitters e la Merzbau, 1923/1946.



Le declinazioni con cui l'individuo viene coinvolto all'interno dello spazio di allestimento sono varie. Il fruitore può osservare passivamente o attivamente, agire nello spazio e lasciare segno del suo passaggio; proprio quest'ultima azione diventa un tema fondamentale nella ricerca artistica di Kurt Schwitters. Nella Merzbau e in seguito nel Merzbarn l'artista definisce il progetto di uno spazio astratto invaso da oggetti e costruzioni posizionati in modo progressivo, ma senza un preciso ordine architettonico. La varietà degli oggetti al suo interno rappresenta l'esperienza di vita dell'artista, raccontandone l'autobiografia. Lo stesso passaggio dei visitatori viene testimoniato dalla condivisione di oggetti personali che ognuno può lasciare come traccia.

MEDIATRICE DI INFORMAZIONI.  
Alvar Aalto e il padiglione finlandese all'Expo del 1939

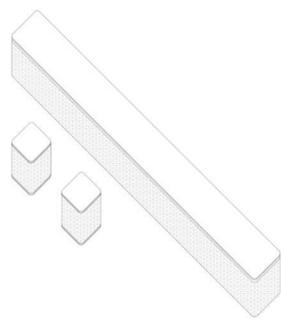


L'allestimento per fini didattici può avere determinate declinazioni. Molti progettisti tentano di allontanarsi dall'insegnamento didascalico fornendo al visitatore vari livelli di informazione ed utilizzando strutture evocative e simboliche; ne è un esempio il Padiglione Finlandese di Alvar Aalto all'Esposizione Universale di New York del 1939. In questo progetto lo spazio espositivo si snoda lungo quattro fasce ad andamento sinusoidale in ricordo dell'aurora boreale ogni fascia racconta determinati aspetti della Finlandia: il territorio, la popolazione, i metodi lavorativi e infine i prodotti. La sovrapposizione delle informazioni gioca quindi un ruolo fondamentale in questo spazio garantendo un totale coinvolgimento del visitatore.

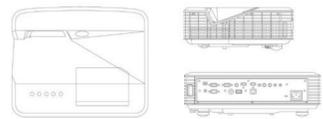
IMMERSIVITÀ DELLO SPAZIO.  
Le Corbusier e il Padiglione Philips, 1958.



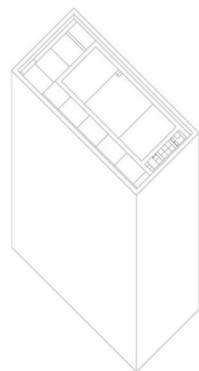
Lo sfruttamento della sensorialità è un elemento fondamentale per garantire l'immersività di un allestimento. Suoni e immagini sono uniti da un tipo di linguaggio simbiotico. Come l'immagine proiettata e impalpabile veicolo di per sé un'informazione o un'emozione, così il suono può confermare o tradire il contenuto rafforzandolo o indebolendolo. Nel progetto del padiglione Philips all'Esposizione Universale di Bruxelles del 1958, Le Corbusier decide infatti di collaborare con il musicista Varese per definire uno spazio di coinvolgimento e comunicazione totale. L'intuizione è quella di pensare uno spazio che costituisca la sintesi tra arte e tecnologia verso una nuova forma di pensiero e di espressione che sarà poi ampiamente indagata negli anni successivi.



1. Una Soundbar + Due Diffusori audio



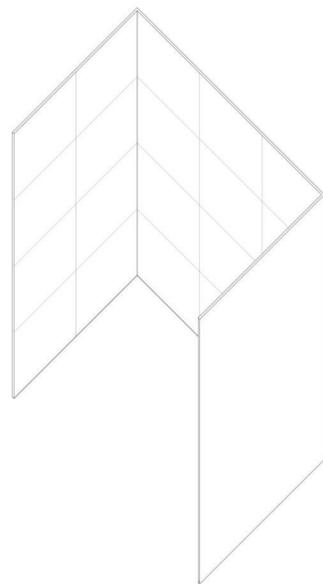
2. Due videoproiettori a ottica ultracorta fissa con lenti a due



3. Una cornice touchscreen + Un computer

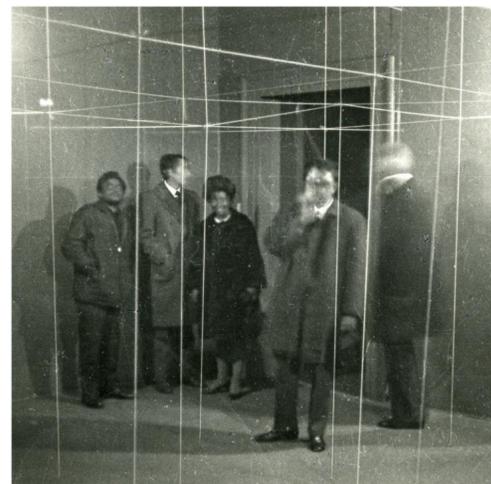


4. Due schermi in plexiglass con pellicola prismatica - 250x250cm



5. Una parete video multischermo

COMPONENTE LUDICA E SENSORIALE.  
Gianni Colombo e lo Spazio Elastico, 1967.



L'interattività di un allestimento può avvenire anche sfruttando la componente ludica. Il fruitore si muove nello spazio ed interagisce con gli eventi che lo circondano attivandoli o sperimentando così le reazioni dell'uomo all'ambiente che lo circonda. Un chiaro esempio di questi concetti è Lo Spazio Elastico di Gianni Colombo del 1967 il progetto mira ad analizzare la nozione di spazio per l'individuo: una stanza è invasa da elastici fosforescenti con cui lo spettatore viene in contatto deformando le linee di luce, unici riferimenti spaziali. Questa installazione fa parte del percorso di ricerca del Gruppo T che indaga, nell'ambito della ricerca visiva, l'organizzazione interna delle forme, l'instabilità percettiva, la metamorfosi dell'immagine attraverso l'interferenza della luce.

PUBBLICO ATTORE PARTECIPE DELLO SPAZIO.  
Achille e Pier Giacomo Castiglioni e i Padiglioni RAI, 1956/1969.



Nella progettazione di un allestimento interattivo la componente primaria è quella di trasformare il pubblico da spettatore ad attore partecipe. In questo caso la presenza del visitatore diventa vitale per espletare l'obiettivo del progettista. Achille e Pier Giacomo Castiglioni, in collaborazione alternata di dieci operatori grafici, hanno sperimentato questa tematica all'interno dei tredici padiglioni RAI costruiti dal 1956 al 1969 per la Fiera di Milano. Il padiglione è risultato un contenitore trasformabile che ha continuato a sorprendere, con i suoi allestimenti esemplari, per immediatezza di comunicazione. Lo sfruttamento di particolari effetti luminosi e sonori inediti ha permesso di sorprendere il visitatore rendendolo parte dell'immagine espositiva.

MULTIMEDIALITÀ  
Umberto Bignardi e l'Implicolor, 1972.

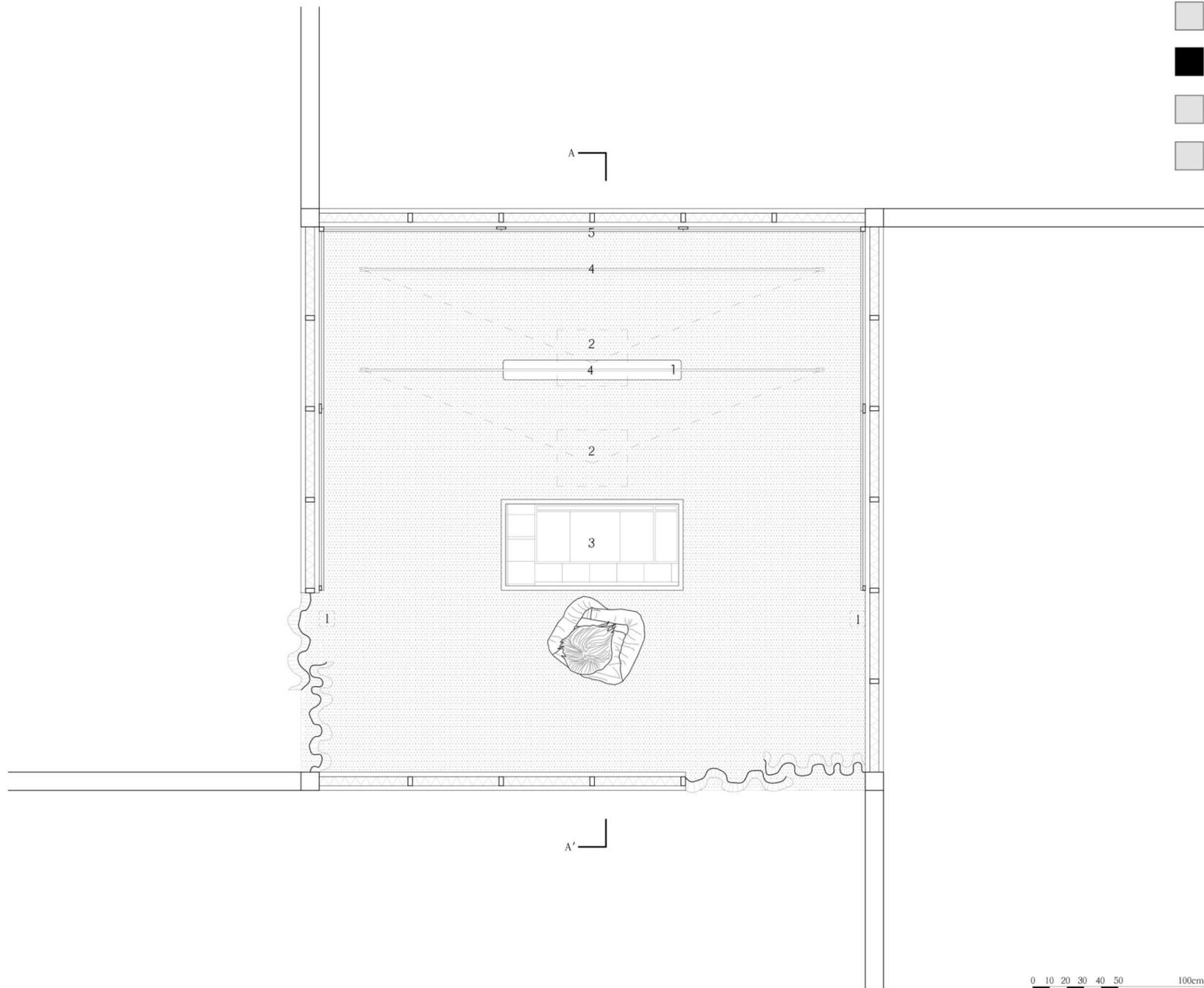


Dalla metà degli anni '50 a tutti gli anni '60 è avvenuto un incontro tra la potenziale originalità estetica e linguistica delle tecniche relative alla comunicazione audiovisiva e l'affidabilità, la flessibilità ed anche l'espressività delle nuove tecnologie, prima fra tutte l'elettronica, che iniziavano proprio allora a svilupparsi pienamente. Uno degli esponenti in materia è Umberto Bignardi che indaga la tematica della comunicazione audiovisiva. Tra i più noti progetti si ricorda l'Implicolor sponsorizzato dall'Olivetti e presentato in numerose mostre tra cui "Italy: New Domestic Landscape" al Moma nel 1972. L'idea era quella di definire un vero ambiente costituito da pareti modulari, che fungevano da schermi ottici, e specchi in cui filtravano le proiezioni coordinate.

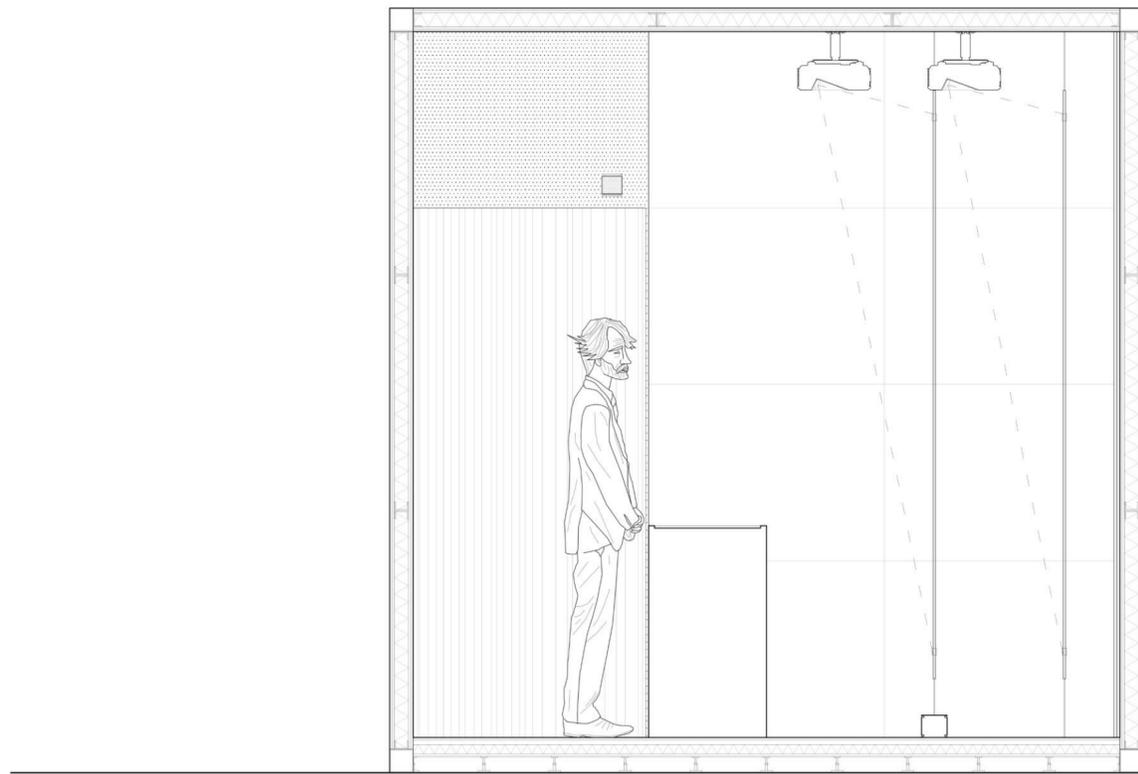
INCONTRO TRA REALTÀ MATERIALE E IMMATERIALE DELL'OGGETTO  
Studio Azzurro e gli Ambienti Sensibili, 1952/-.



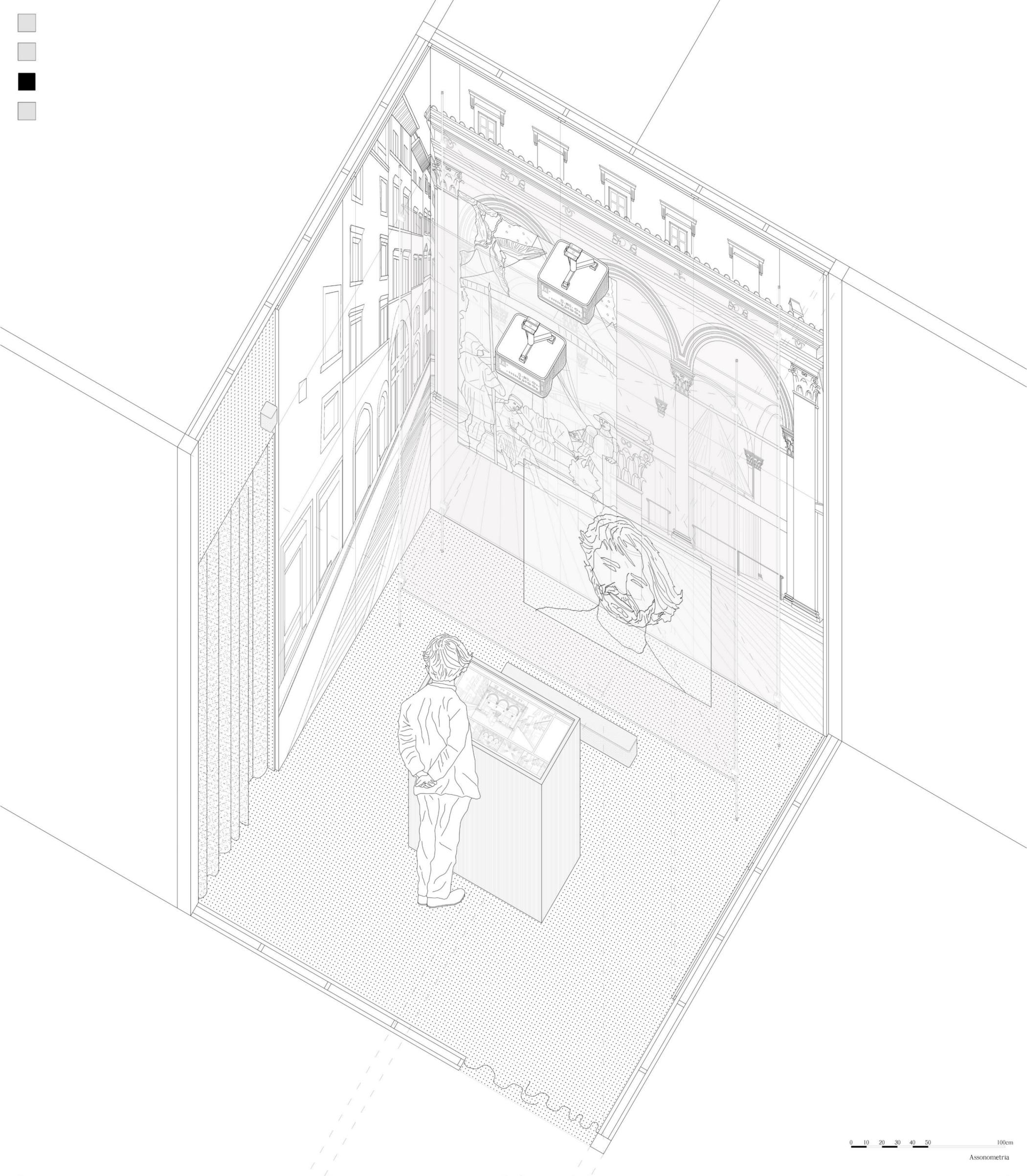
Progettare un ambiente interattivo rispettando i linguaggi contemporanei vuol dire pensare a dei luoghi dediti alla relazione tra la componente fisica e quella virtuale in cui il vissuto del visitatore si lega con il contenuto degli allestimenti. I dispositivi giocano un ruolo basilare per mediare la dimensione materiale da quella immateriale. La ricerca di Studio Azzurro risponde perfettamente a questo tema. Nella progettazione degli ambienti sensibili il loro lavoro si concentra non solo sull'oggetto esposto, ma sulla narrazione della vicenda che lo riguarda utilizzando un linguaggio semplice ed immediato. L'uso della multimedialità è controllato, il dispositivo non è utilizzato come una protesi tecnologica, ma è celato alla vista del fruitore, che può avvertirne solo gli effetti.



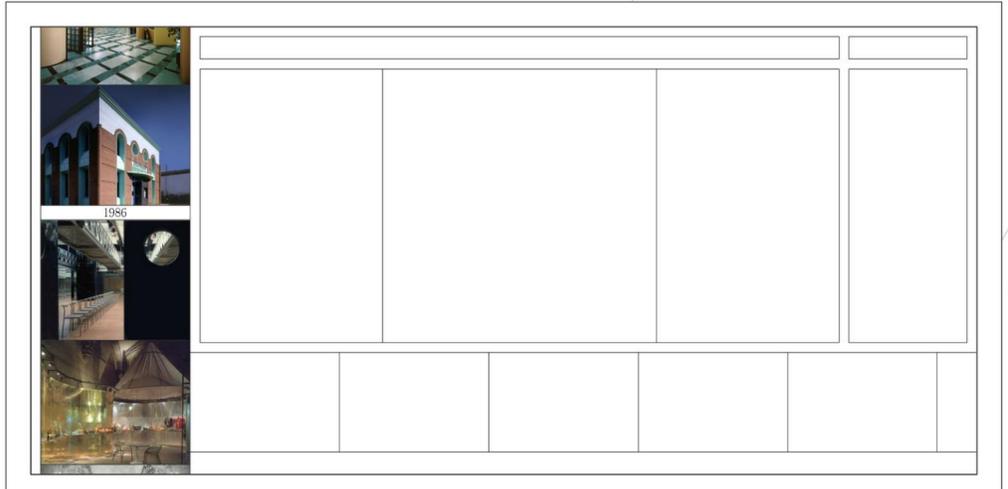
Pianta 1:15



Sezione AA' 1:15



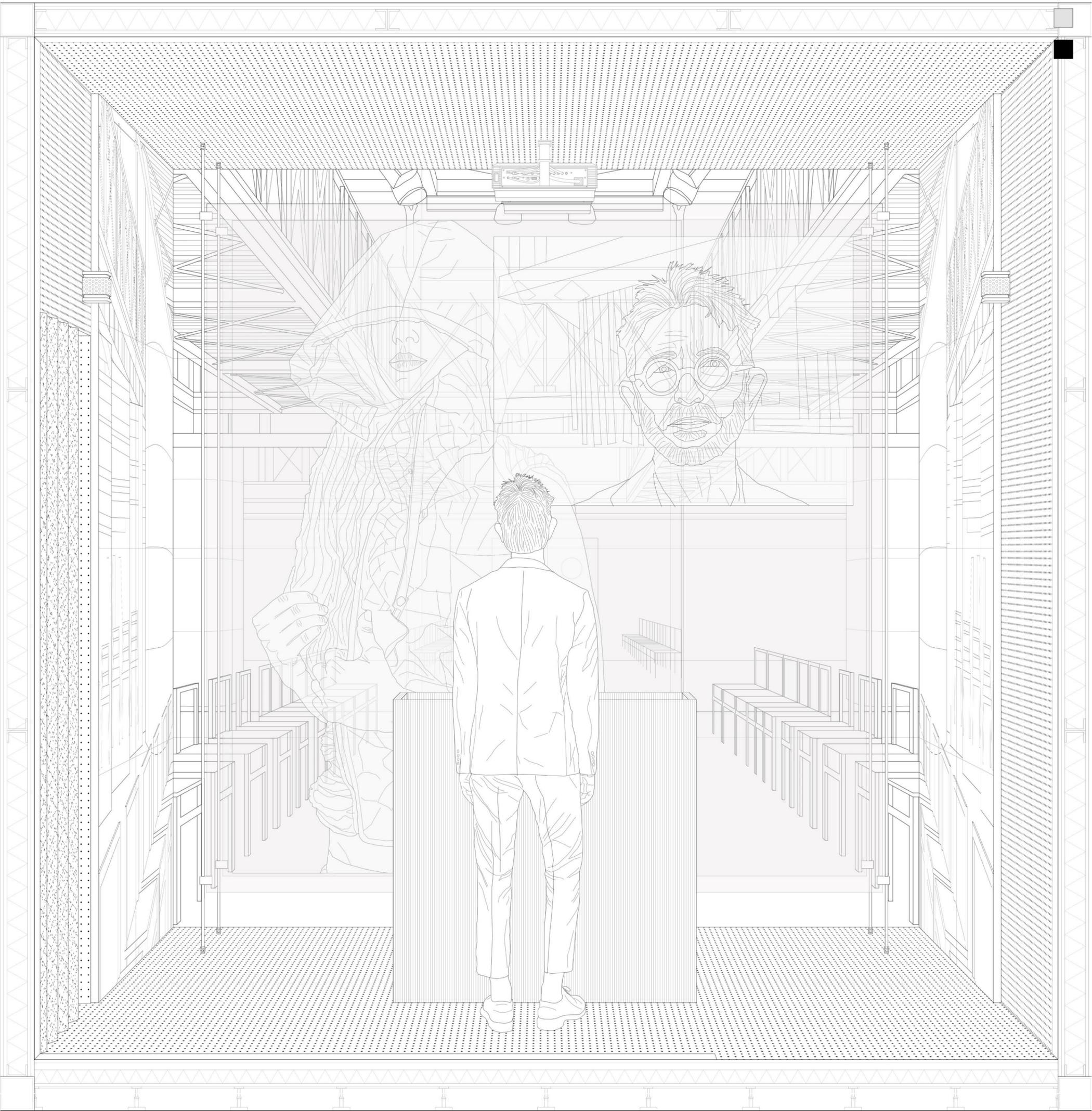
0 10 20 30 40 50 100cm  
Assonometria



Interfaccia - 1° Selezionare



Interfaccia - 2° Consultare



Sezione prospettica

"Showroom e Uffici per Enrico Coveri", Cristiano Toraldo di Francia e Andrea Noferi, Osmaronno, Firenze, 1986

RIFERIMENTI

RI-VESTIRE

+ info

Angelus di Millet

+ info

Interfaccia - 3° Interagire

"Showroom e Uffici per Enrico Coveri", Cristiano Toraldo di Francia e Andrea Noferi, Osmaronno, Firenze, 1986

RIFERIMENTI

RI-VESTIRE

+ info

Angelus di Millet

+ info

Autobiografia per immagini dell'architetto e designer fiorentino, di cui mette in luce un aspetto profondo, costante e inedito, che accompagna da sempre la sua carriera, dagli esordi sino ai lavori più recenti, affrontati insieme ai suoi studenti con la freschezza irriducibile di

Interfaccia - 4° Condividere