

PROPRIETA' EMERGENTI

LA LOCALIZZAZIONE

L'area di localizzazione del Maxxi si trova all'interno del quartiere Flaminio, immediatamente a nord del centro storico della capitale e si inserisce in un contesto urbano dove si concentrano importanti iniziative. Lungo l'asse da viale de Coubertin e via Guido Reni si concentrano una serie di nodi urbani: l'Auditorium, lo Stadio Flaminio e il Palazzetto dello Sport, la nuova sede dell'Agenzia Spaziale Italiana e gli stabilimenti militari del complesso, oggi usati dalla Difesa ma in cui è previsto il futuro trasferimento di attività universitarie; proseguendo oltre il Tevere, attraverso il futuro Ponte della Musica a percorrenza pedonale, si raggiunge il Foro Italico. Queste realizzazioni stanno facendo di questo quadrante urbano il moderno polo delle attività culturali romane. Il concetto originale di un campus aperto è stato pienamente mantenuto. Il complesso ha diversi accessi da via Guido Reni e da via Masaccio; gli accessi saranno ugualmente accoglienti ed invitanti visto che entrambi guidano il visitatore verso l'ingresso principale da dove si raggiunge l'accoglienza principale. L'approccio è comunque spettacolare grazie ad un percorso che conduce sotto gli aggetti delle gallerie e dei passaggi aerei che collegano tra loro i livelli più alti del museo. Il percorso pedonale che attraversa il sito segue la morbida sagoma del museo, scivolando sotto gli elementi in aggetto degli edifici. Di sera sia il percorso che le pareti esterne degli edifici sono illuminate dal basso.

Lo schema geometrico si allinea con le due griglie che regolano la struttura urbanistica dell'area. Le due direttrici urbane sono mediate da linee sinuose che armonizzano lo schema e facilitano il flusso interno al sito.

LA NOSTRA LETTURA

Questa parte della città nasce sulla base di uno schema geometrico rigoroso, anche se alcune parti del quartiere hanno orientamenti differenti, tutti sono regolati da una maglia piuttosto regolare.

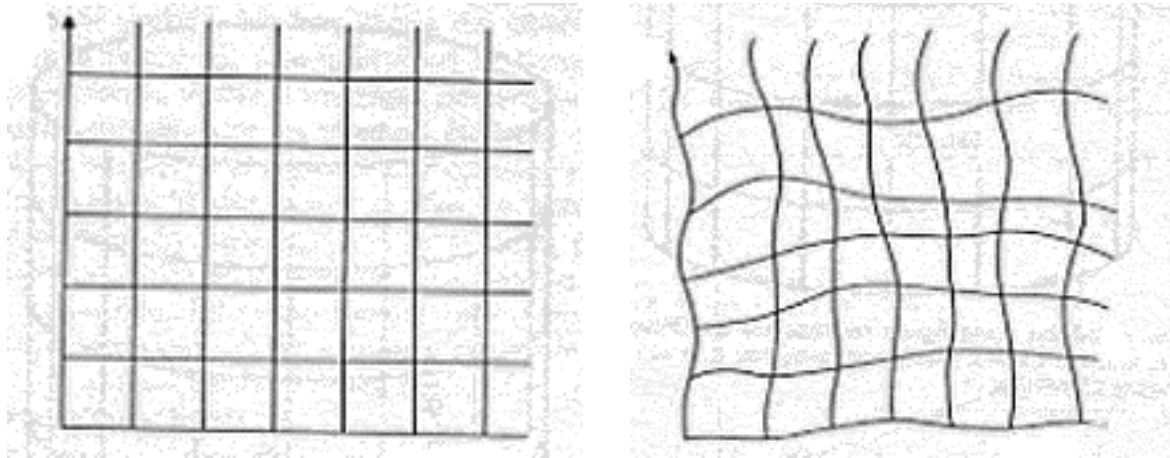
L'area di intervento è piuttosto regolare, lo era prima con un'accentuazione di questa regolarità grazie alla presenza dei capannoni delle caserme che avevano una configurazione lineare, che davano al complesso una netta geometria. Ma lo è tutt'ora geometricamente definita, ora con l'inserimento e la nascita del Maxxi; potrebbe sembrare strano ma anche il museo nasce proprio da una forma geometrica regolarissima che poi si deforma come un elastico.

Uno spazio elastico, una maglia regolare che si deforma tirandone alcuni estremi tanto da dare vita alle forme sinuose del museo che si espande sull'area caratterizzandola.

Uno spazio elastico, mutevole, dinamico, trasformabile che genera movimento e conseguenze di questo movimento si manifestano in altri punti dell'area, in vari modi.

Studiando la città abbiamo individuato nella zona centrale la maggior parte delle piazze, dei punti di incontro, tutti molto vicini tra loro; invece in questa zona, sicuramente in via di rinnovamento, questi punti non ci sono e l'area del Maxxi, sia per le sue dimensioni, sia per la sua localizzazione al centro di tanti nuovi interventi, si presta ad essere la nuova centralità del quartiere Flaminio. La volontà è quella di creare, appunto, una nuova centralità, uno spazio vivibile, trasformabile dagli utenti, un luogo di congregazione, di svago, di incontro; uno spazio che sia con i suoi elementi anche un po' "ludico".

Neutralità, flessibilità e controllo delle condizioni ambientali determinano le caratteristiche architettoniche di questi spazi.



IL NOSTRO INTERVENTO

I MURETTI/SEGNI

I "muretti/segni" attrezzati sono il margine che ridisegna lo spazio urbano, sono anche seduta, passerella, supporto per l'illuminazione ma soprattutto sono il punto da cui si dipartono delle linee, delle tracce, elementi lineari che definiscono la capacità dell'oggetto di sondare lo spazio e di segnarlo permettendone la sua identificazione.

I "muretti/segni" attrezzati, le piastre interattive della pavimentazione che creano delle lame immateriali fatte di luce, aria calda o fresca, i lampioni mobili, i soffioni oscillanti e sensibili, le diverse ambientazioni sonore e luminose, danno vita ad un bosco incantato nella città.

L' intervento propone uno nuovo spazio urbano, una nuova centralità dotata di senso e significato, punteggiato da oggetti architettonici che evocano atmosfere luminose, sonore e sensoriali tanto da ricreare un sottobosco "sensibile".

Particolare attenzione sarà dedicata allo studio delle superfici e dei materiali al fine di consentire la totale accessibilità e fruibilità dello spazio urbano da parte dei disabili, degli anziani, dei bambini, essendo l'intervento rivolto ad una pluralità di utenza: le diverse quote saranno sempre raccordate da rampe con inclinazioni mai superiori a quelle prescritte dalle norme vigenti; i segni a terra saranno debitamente segnalati ed illuminati; le pavimentazioni utilizzeranno materiali differenti a seconda della funzione segnaletica o della funzione oggettiva.



INTERATTIVITA'

Il suolo urbano sarà caratterizzato da alcune zone ricoperte da piastre metalliche a pavimento che permettono di interagire con lo spazio circostante e di modificarne le condizioni sonore e luminose creando un flusso ambientale evocativo in continua mutazione. Si tratta di piastre tecnologiche e piastre interattive che creano un'atmosfera di sottobosco.

Dei sensori registrano la posizione ed il numero degli utenti e trasmettono i dati ad una centralina che gestisce il movimento dei lampioni e delle emissioni sonore. A seconda delle diverse configurazioni sulla piastra interattiva le condizioni luminose ed acustiche della piazza si modificano creando situazioni suggestive e sempre nuove.

Di giorno gli steli dei lampioni giocano con i riflessi del sole e con le sfumature mutevoli delle sempre differenti condizioni atmosferiche. Di notte si gioca con le loro diverse configurazioni fisiche che producono anche diverse configurazioni luminose. I lampioni, poi, si muovono lungo dei binari, delle linee guida, avendo alla loro base dei sensori sensibili alla presenza e alla posizione degli utenti, "seguendoli, pedinandoli, giocando", per creare nuove configurazioni e nuovi ambiti confidenziali ed intimi a seconda della loro aggregazione.

Le piastre interattive consentono anche di "gestire" lo spazio in situazioni di interesse pubblico quali: eventi all'interno del Maxxi e all'interno della città; concerti, vista la vicinanza con l'Auditorium; proiezioni; eventi sportivi all'interno del Foro o del Palazzetto; in questo modo si integrano la tecnologia di controllo luci, diffusione sonora e proiezione immagini.



soffioni luminosi e sensibili



steli luminosi interattivi (sezione)

ILLUMINAZIONE

Il sistema della luce si articola in quattro tipologie di intervento tese a sottolineare

- i percorsi lineari in pendenza con dei corrimano metallici luminosi nelle zone dove il terreno si muove
- i percorsi lineari a livello che segnano le aree funzionali
- i sistemi della piazze e dell'ingresso con gli steli luminosi interattivi
- il sistema dei "soffioni" sensibili che si illuminano.

I "TAGLI" MICROCLIMATICI

Una zona della piazza disegna un'enclave che costituisce un vero e proprio sistema ambientale in cui è possibile sedersi o stare in uno spazio pubblico controllato dal punto di vista microclimatico. L'ambiente circostante ogni seduta è regolato dall'emissione di aria calda o fresca che fuoriesce da alcuni tagli/segni nella pavimentazione. Un sistema costituito da un termoconvettore, nascosto sotto il suolo urbano, che soffia aria che viene poi diffusa attraverso i segni a terra con un flusso costante. Ogni seduta ha anche un sistema di rinfrescamento dell'aria, regolato a tempo, grazie all'emissione di acqua vaporizzata attraverso dei piccoli sistemi invisibili posizionati lungo i segni; vaporizzando creano sia una situazione climatica differente, sia un'atmosfera particolare per le persone che la vivono.



Forum 2004, Barcellona

