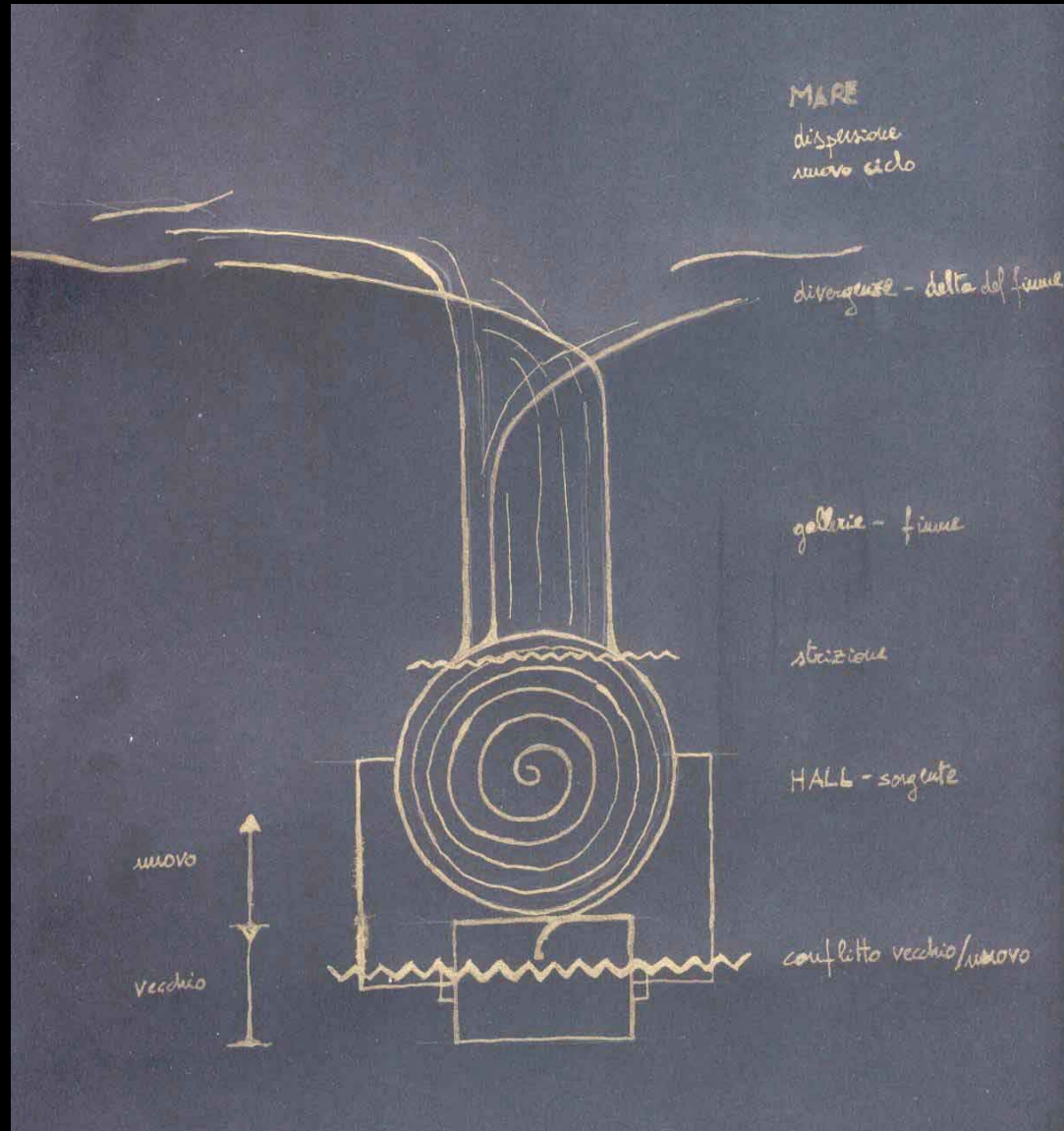


# Lettura diagrammatica del MAXXI

Il MAXXI si può leggere come fiume o insieme di flussi che si originano da una comune sorgente, la hall, la quale a sua volta si genera da un conflitto, quello dell'incontro/scontro tra vecchio e nuovo (tale conflitto ha origine nella hall, al confine tra vecchio e nuovo dove sono collocate quattro arcate classicheggianti).

Durante il suo percorso incontra inevitabilmente punti che ne rallentano la velocità, ne ostacolano il flusso, come incroci, rastremazioni, agganci critici. Ma il fine è quello di arrivare fino in fondo, come particelle di acqua, re-immettersi nel mare ed iniziare un nuovo ciclo.



# Metabolismo e ciclo dell'acqua

L'attività del MAXXI sarà simile ad un processo metabolico. Essa necessiterà di alimentarsi continuamente di arte ed informazioni che ne consentiranno le funzioni vitali;

il flusso, il liquido vitale sarà costituito dalle centinaia di particelle che ne attivano tali funzioni , i suoi fruitori;

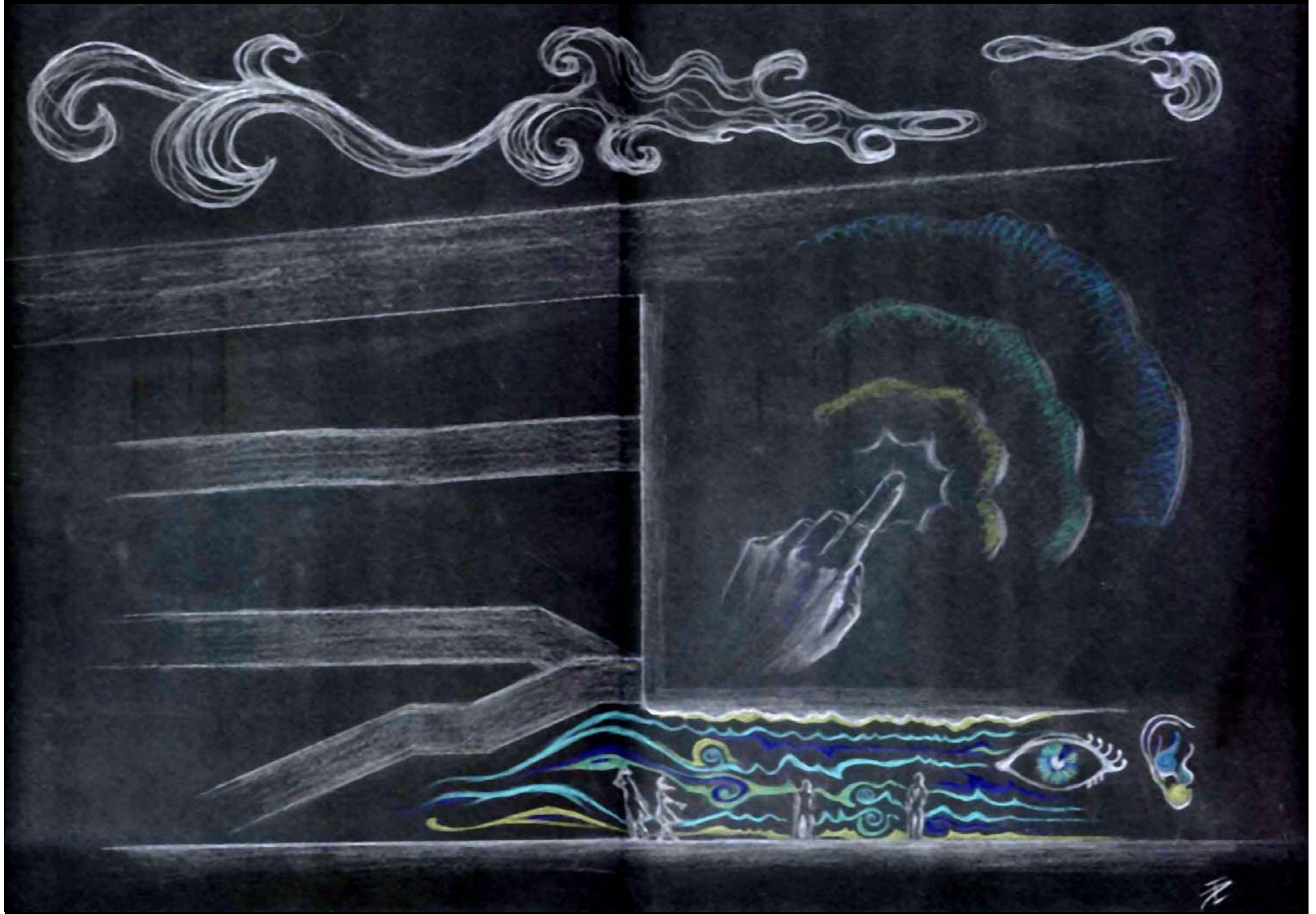
il vettore che guiderà tali particelle, la ragion d'essere di tale sistema è l'emozione.

Senza l'emozione non si potranno generare nuovi cicli.

Dispersersi nel mare non vuol dire disperdersi per sempre.

Si può rientrare a far parte del ciclo e tornare ad essere ancora una volta fiume.

# 1° Visione della scena



# 1° Visione della scena





# 1° Visione della scena



# 1° Visione della scena



# 1° Visione della scena



# Descrizione della scena

## LUOGHI DELLA SCENA

- Il muro con le quattro arcate che delimita l'edificio vecchio da quello nuovo; In luogo che alimenta la sorgente della hall perché attinge da affluenti, altri musei con i quali l'attività del MAXXI è connessa. La porta qui è intesa anche come varco spaziale *remoto*.
- Il passaggio alla zona di accoglienza dove improvvisamente si assiste ad un brusco restringimento della sezione
- Muro che delimita l'accoglienza dalla caffetteria, luogo dove in realtà si apre il varco all'ambiente remoto.
- All'interno del MAXXI: alcuni punti di ristagno del flusso dove si formano le pozzanghere informative

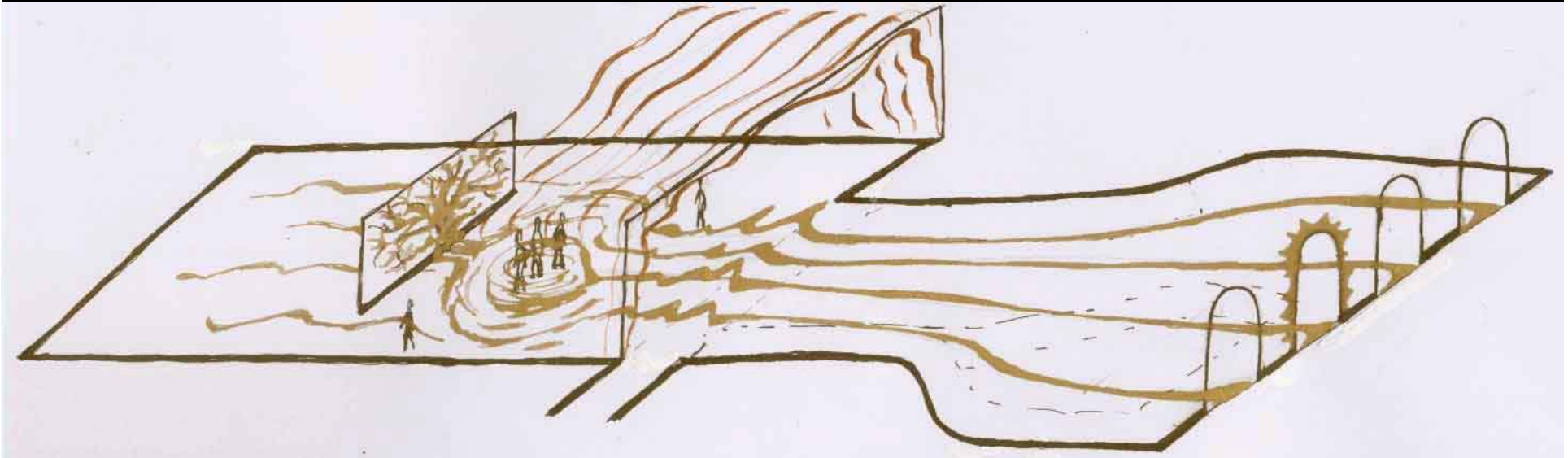


## Descrizione della scena: *Ciclo dell'acqua*

### PRIMA ZONA DELLA HALL: DALLE ARCADE ALL' INGRESSO DELL' ACCOGLIENZA

Il fruitore entra e trova subito, alla propria sinistra, quattro arcate classicheggianti, dissonanti rispetto all'architettura del museo. Ma ne sarà attratto soprattutto perché su di esse sono proiettate delle immagini in remoto, di *ingressi* di altri musei o luoghi le cui attività sono connesse a quelle del MAXXI. Il fruitore vede delle porte remote dentro porte reali e ha l'impressione che varcando la soglia si troverà dentro un altro museo. Mentre invece, entrando si troverà dentro una galleria espositiva temporanea reale (deluso?)

In realtà il percorso giusto per accedervi è suggerito dai flussi video-proiettati che si generano sul pavimento alla base delle quattro arcate, dando l'impressione che la sorgente si trovi proprio lì. Il fruitore avviandosi verso l'accoglienza, avrà la sensazione di essere sospinto da una corrente, per via dell' accelerazione impressa dai flussi che scorrono sul pavimento, che possono assumere l'aspetto di correnti marine o torrenti.



# Descrizione della scena: *Ciclo dell'acqua*

## SECONDA ZONA DELLA HALL: ACCOGLIENZA

Entrando nella zona dell'accoglienza il fruitore è invitato a diminuire il passo dall'improvviso rallentamento dei flussi, che appariranno anche più turbolenti, sentendosi trattenuto. Le turbolenze sono prodotte dalla brusca rastremazione della sezione proprio al passaggio tra la prima e la seconda zona della hall. Il fluido che vi scorre dentro troverà una sezione più stretta dentro la quale scorrere, e quindi maggiore attrito.

Questa zona di strizione prepara ad un diverso approccio emotivo rispetto a quello precedente. Si ha la sensazione di essere entrati per la seconda volta, di stare dentro (anche se non c'è in realtà soluzione di continuità in pianta tra le due zone); che qualcosa debba accadere perché siamo invitati a rallentare.

(Un passo indietro: i flussi provenienti dai quattro distinti portali sono anch'essi distinguibili, in qualche modo, affinché se ne rintracci la provenienza)

Nella zona dell'accoglienza i fruitori avranno dunque una posizione relativa ai quattro flussi provenienti dalle rispettive arcate. Può accadere che se un certo numero di persone sosterrà per un numero di secondi sufficiente sulla scia di un flusso, attorno ad essi si genererà un vortice. La reazione del fruitore è di stupore e si domanderà cosa l'ha generato e cosa accadrà in relazione a tale evento. Il vortice presumibilmente porta il fruitore a guardarsi tutt'intorno ed a scoprire che dietro di lui, in qualche modo, si è accesa un'arcata, quella dalla quale si genera il flusso sul quale sosta. Dopo alcuni secondi dal vortice sul pavimento si diramerà una traccia che conduce subito ad uno schermo - che si trova presumibilmente sulla parete che divide l'accoglienza dalla caffetteria - che apre sull'ambiente remoto di cui all'inizio si era potuto vedere solo l'ingresso dentro l'arcata. Il fruitore capisce che, insieme ad altre persone, ha involontariamente attivato un varco spaziale su un ambiente remoto, che può vedere e ascoltare in tempo reale, dal quale può essere visto e ascoltato da gente che si trova dall'altra parte del varco.

Il fruitore capisce che sostare su di un flusso vuol dire aver scelto di scoprire cosa c'è dietro la porta dal quale proviene il flusso stesso. Può, a questo punto ripetere l'esperienza in modo volontario insieme ad altre persone, per visitare gli altri tre ambienti remoti.

## Descrizione della scena: *Ciclo dell'acqua*

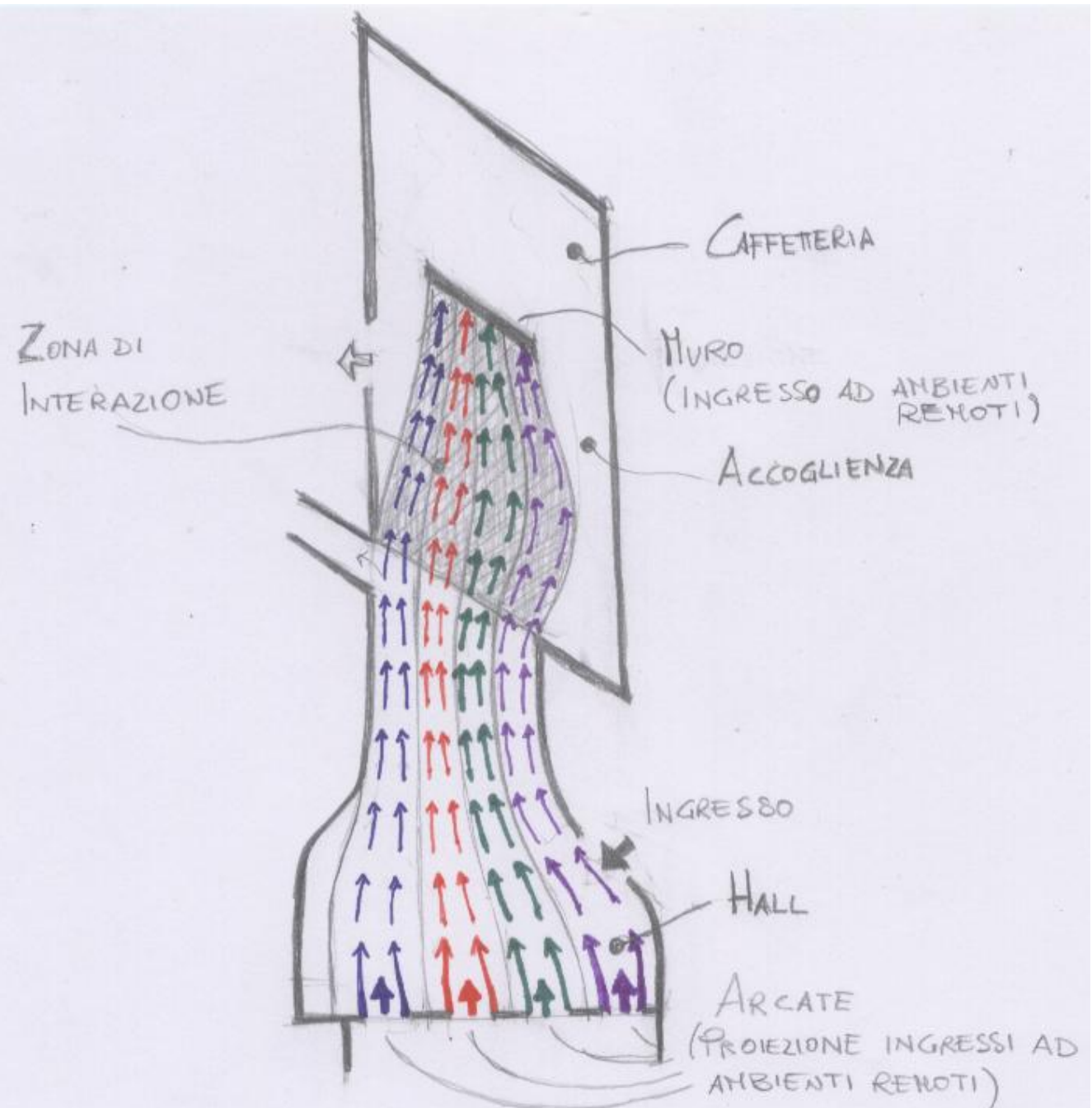
### Il vortice

- è l'apertura del varco spaziale all'ambiente remoto
- è la turbolenza emotiva generata dalla strizione e contemporaneamente dall'amplificazione dello spazio. La prima dello spazio fisico (rastremazione della sezione), la seconda come effetto della connettività che invece amplifica i nostri orizzonti percettivi.



## Descrizione della scena: *Ciclo dell'acqua*

Avrei pensato di rappresentare i flussi proiettati sul pavimento in modo verosimile, come se l'acqua uscisse veramente dalle arcate e fluisse nella hall; con l'aiuto di un programma di simulazione fluidodinamica.



# Descrizione della scena: *Ciclo dell'acqua*

## POZZANGHERE DI INFORMAZIONE

Il fiume continua a fluire anche dopo la hall, anche se non verrà rappresentato. In alcuni punti del museo però, si potranno trovare delle tracce del suo passaggio. Delle pozzanghere ad esempio, in punti particolari di ristagno, dove arriva meno flusso (questo potrebbe essere verificato sempre con la simulazione fluidodinamica). Queste potrebbero essere pozzanghere informative che si attivano calpestandole e che fanno rumore e vi si producono onde concentriche allo stesso modo di quando si calpestano quelle vere. Possono avere punti sensibili, sui quali sono posizionati link che aprono alle informazioni relative alle attività della sala in cui ci si trova, per esempio.

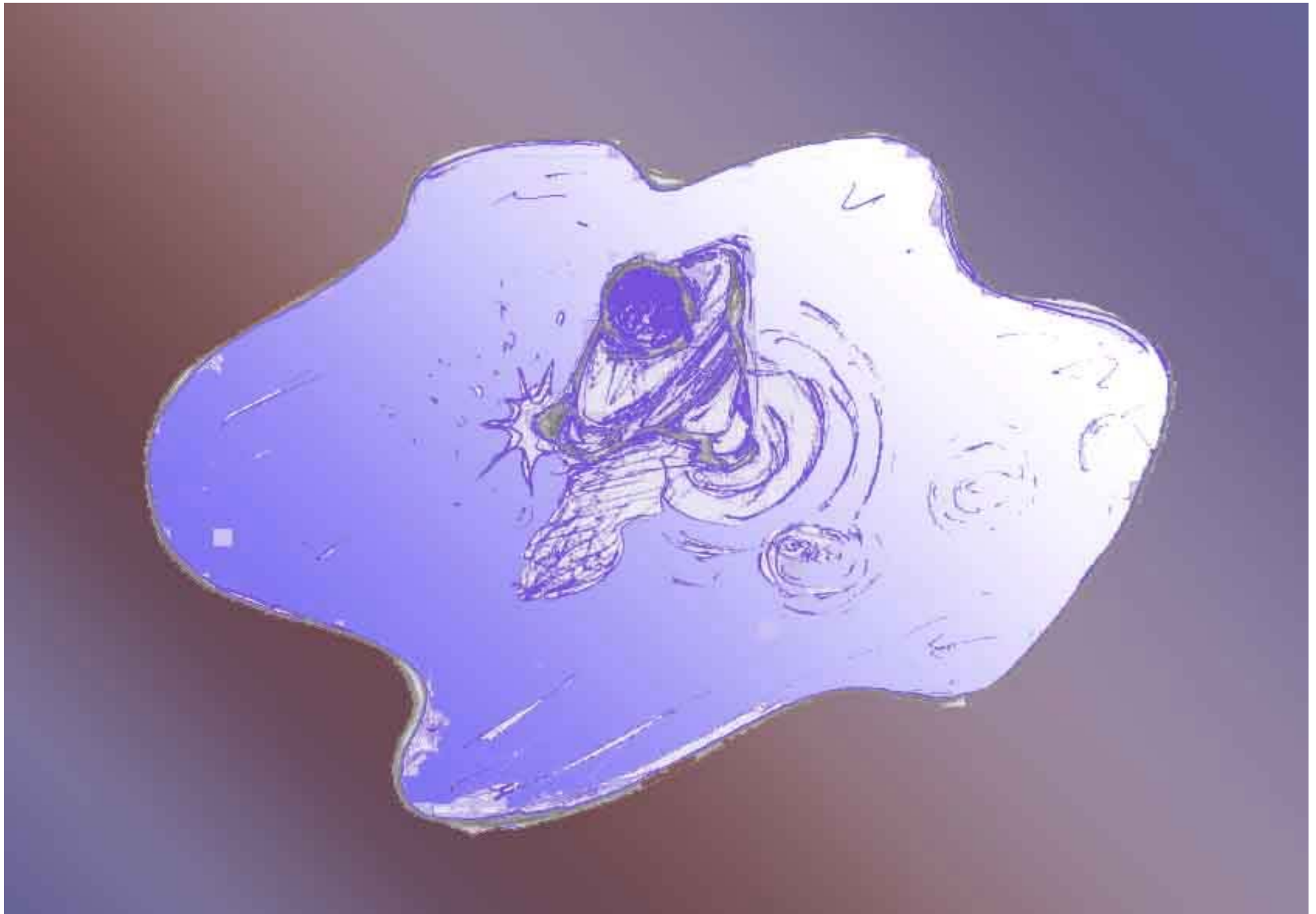
(Sarebbe interessante anche la pozzanghera come varco remoto, nel quale cadere quando ci si passa sopra)

La pozzanghera sarà una immagine videoproiettata sul pavimento, dai contorni variabili in funzione del microclima. Se l'aria è molto secca, la pozzanghera si ritirerà rischiando di impedire la fruizione dell'informazione; se c'è eccessiva umidità si allargherà ma le immagini risulteranno sfumate e poco leggibili. Funzioneranno in modo ottimale in presenza di condizioni microclimatiche ottimali.

Vorrei concludere il ciclo dell'acqua con evaporazione e pioggia. Ci sto ancora pensando



# *Pozzanghere*





*Pozzanghere*

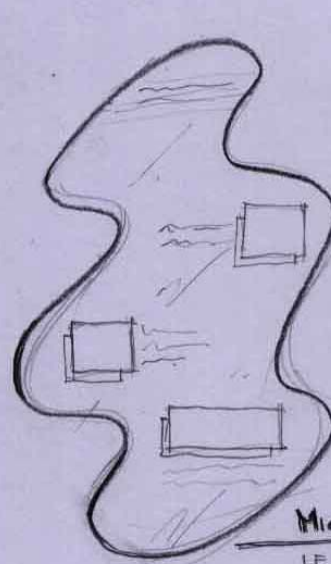
*Modalità di interazione*





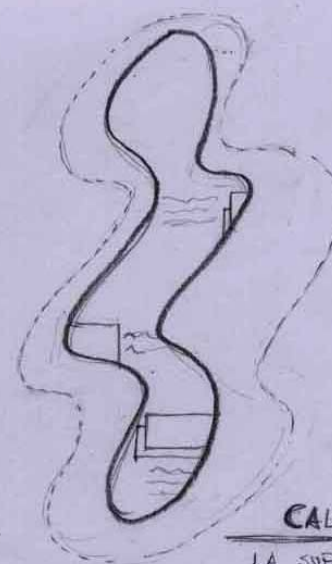
# Pozzanghere

come indicatori  
microclimatici



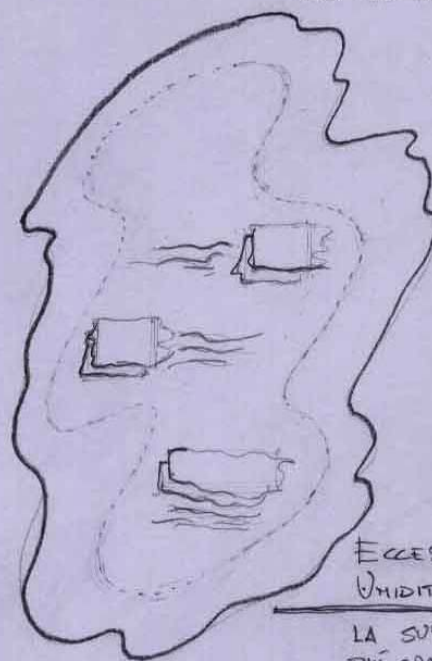
## MICROCLIMA OTTIMALE

LE INFORMAZIONI SI  
LEGGERNO DISTINTAMENTE  
E SI PUO' INTERAGIRE CON  
ESSA



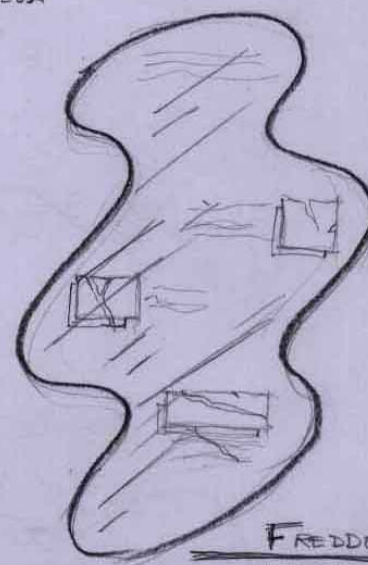
## CALDO SECCO

LA SUPERFICIE SI RIDUCE  
PER VIA DELL'EVAPORAZIONE  
E MOLTE INFORMAZIONI DIVERGERANNO  
INACCESSIBILI



## ECESSO DI UMIDITA'

LA SUPERFICIE DIVENTA  
PIU' GRANDE MA I CON-  
Torni HENNO DEFINITI, COME  
PURE LE INFORMAZIONI CHE  
RISULTERANNO MENO LEGIBILI



## FREDDO SECCO

LE INFORMAZIONI  
SI CRISTALLIZZANO PERCHE  
LA POZZANGHERA SI  
GHIACCIA:  
SI POSSONO ROMPERE CAMMINAN-  
DOCI SU

# Paradigma di interazione: *varchi remoti*

## *Sensori*

- telecamere che rilevano la presenza delle persone sulle scie di flusso, in prossimità della parete dove verrà visualizzato l'ambiente remoto;

## • *Interazione:*

- camminare su di un flusso;

## *Estrazione dell'informazione:*

- posizione delle persone;

## *Codifica dell'informazione:*

- vi sono dei flussi provenienti da ambienti remoti e se ci cammino sopra insieme ad altre persone posso provocare delle turbolenze che mi catturano e mi trascinano dentro tali ambienti

## • *Comportamento:*

- si forma un vortice dal flusso più calpestato e entro subito in connessione con l'ambiente remoto

# Paradigma di interazione: *pozzanghere informative*

## *Sensori*

- rilevatori di umidità dell'aria; sensori di presenza (telecamere).

## *Interazione:*

- calpestare la pozzanghera video-proiettata sul pavimento

## *Estrazione dell'informazione:*

- rilevamento del tasso di umidità dell'aria; posizione esatta dei piedi dell'utente;

## *Codifica dell'informazione:*

- vi sono dei punti di ristagno dei flussi (che si generano dalla hall) in cui si formano delle pozzanghere, che si prosciugano se l'aria è troppo secca e si liquefanno se l'umidità è eccessiva. Se l'umidità è ottimale posso leggere distintamente le informazioni che contiene, calpestandole

## *Comportamento:*

- se calpesto la pozzanghera in punti "link" posso accedere a delle informazioni
- se ho delle condizioni microclimatiche ottimali leggo distintamente la pozzanghera