

cambia menti di stato

d'Architettura

rivista italiana d'architettura

numero 26 - gennaio/aprile 2005
rivista quadrimestrale euro 14,00

Federico Motta Editore

Poste Italiane SpA-spedit.abb.p. D.L.353/2003
(conv.27/02/2004n°46)art.1.comma1.DCB Milano

ISSN 1120-0342

5 0 0 2 6 >



9 771720 034002

- 002** **Ricerca e tecnica** Intervista a Alfonso Acocella *a cura di Giulia Pellegrini*
- 004** **Osservatorio sulla produzione: le aziende dell'Aid'a**
- 028** **100 progetti** **Osservatorio sulla costruzione italiana**
- 036** **editoriale** **Superficie e struttura separate per legge. Un provvedimento sbagliato sulle competenze di architetti e "restauratori"** *Eugenio Vassallo*
- 040** **cifra** **Strategie per la sostenibilità**
Laboratorio architettura Italia 2005 *a cura di Benno Albrecht*
Giovanni Leoni, Carlo Quintelli
- 046** **concorsi** **Riflessioni in libertà** *a cura di Tiziana Contri*
- 050** **architetture** **Gambelli, Melito, Verdi, Verdi** Ristrutturazione ex jufificio di Piazzolla sul Brenta
- 056** **Paolo Procesi, Donata Tschou** Area archeologica e museo "La Fenice" a Senigallia
- 060** **P+R Architetti Associati** Recupero e trasformazione del castello di Piombino
- 066** **Luigi Ferrario** Monastero di San Michele. Restauro 7
- 070** **Soutinho, Molteni, Liverani, Dubini** Nuovo municipio di Seregno
- 076** **Pietro Carlo Pellegrini** Museo nazionale del fumetto
- 082** **C+S Associati** Museo della Gondola
- 086** **ma0** Ristrutturazione di Piazza Risorgimento a Bari
- 090** **Vargas Associati** La città dei bambini
Conversazione con Cini Boeri *a cura di Davide Vargas*
Dua case alla Maddalena di Cini Boeri *a cura di Efsio Pitzalis*
- 106** **Gruppo Entasis** La casa di Abramo. Tempio islamico cristiano a Barletta
- 112** **Riccardo Lopes** Strutture liturgiche nella concattedrale S. Maria Assunta a Rapolla
- 116** **Gion A. Caminada** Stiva da morts
- 120** **Rinaldo Ciravolo** Tempio della cremazione della città di Brescia
Pulvis es, et in pulverem reverteris *a cura di Laura Bertolaccini*
La riforma dei servizi funerari. Interviste a Daniele Fogli e Fabrizio Giust *a cura di Laura Bertolaccini*
- 132** **Architetture per il luogo del battesimo** *a cura di Andrea Longhi*
- 142** **diario** **Antonio Esposito, Elena Bruschi**
- 146** **confronto** **L'insegnamento di Nicola Pagliara**
Pagliara/Raffone/Di Domenico/Flora, Giardiello *a cura di Giovanni Leoni*
- 158** **università e ricerca** **La lezione di Aldo Rossi** *Giovanni Leoni*
- 162** **XX secolo** **Danni di guerra** *a cura di Emanuela Sorbo*
- 176** **Liliana Grassi: dall'impegno per la ricostruzione postbellica a una teoria-prassi del restauro**
Maria Antonietta Crippa
- 180** **Storia e materia. I progetti di Ambrogio Annoni e Liliana Grassi per l'Ospedale del Filarete a Milano**
a cura di Emanuela Sorbo
- 192** **archivi** **Enrico Calandra. Lettere sulla cattedrale di Palermo 1941-1942** *Paola Barbera*

c+s associati

museo della gondola

gondola museum

Carlo Cappai e Maria Alessandra Segantini vivono e lavorano tra Venezia e Treviso. Si laureano in architettura a Venezia, dove attualmente sono professori a contratto di composizione architettonica. Svolgono attività di ricerca per conto dello stesso istituto e per l'Istituto Veneto di Scienze, Lettere ed Arti di Venezia. Hanno collaborato e pubblicato i loro progetti sulle più importanti riviste di architettura nazionali ed internazionali. Nel 1994 aprono, a Venezia, lo studio c+s associati. Partecipano a numerosi concorsi di progettazione nazionali ed internazionali ottenendo premi e segnalazioni. Hanno vinto i concorsi: Progetto di riuso della Torre del Molino Jolly a Castello di Godego (Tv), "Opera Prima" per l'ATER di Venezia a Marcon (Ve), Menzione speciale al Premio Cosenza 1998, Complesso scolastico di Caprino Veronese, Premio Città di Oderzo 2001; Concorso internazionale per alloggi per studenti universitari a Murano, in corso di realizzazione. Hanno appena terminato il progetto delle strutture culturali e accessibilità dell'isola di Sant'Erasmo a Venezia, con il restauro della Torre Massimiliana, 1° Premio Città di Oderzo 2004, Progetto Segnalato al Premio Internazionale Dedalo_Minosse, Progetto Segnalato al Premio Archés. Hanno realizzato gli ingressi della 50a Biennale di Arti Visive di Venezia con il progetto "The Cord" (con Studio Archea) e della 60a Mostra Internazionale del Cinema di Venezia con il progetto "The Wave". Sono in corso di realizzazione: Case per studenti universitari a Firenze, Nuova cittadella della giustizia a Venezia, Centro infanzia a Pederobba (Treviso), Riquilificazione dell'area Ex-Caserma San Marco a Conegliano (Treviso). Hanno esposto alla 8a Biennale di Architettura di Venezia.

progetto project
c+s associati (Carlo Cappai,
Maria Alessandra Segantini)

collaboratori collaborators
Barbara Acciari, Eva Horno
Rosas, Alessandro Stefanoni,
Carolin Stephanhort,
Davide Testi

progetto grafico
graphic design
Aldo Bertoni

località place
Venezia

committente client
Ente per la tutela
della gondola

calendario calendar
concorso competition
2004

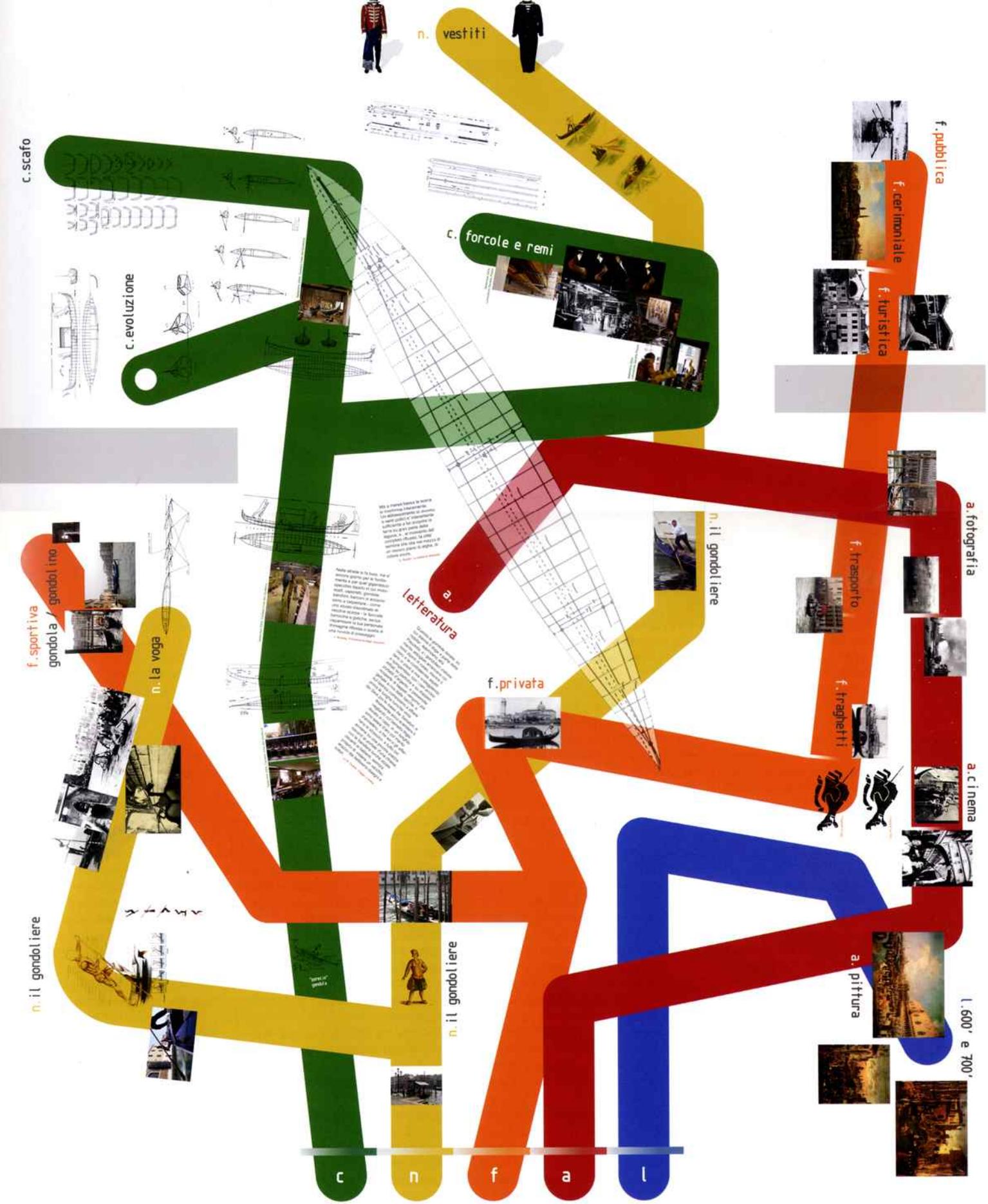


Exit
Rimuovere
gli stivali
dopo il
percorso

- The Gondola Museum**
- costruzione
 - navigazione
 - funzione
 - arte
 - laguna e città

Stop
Inserire
gli stivali
prima del
percorso

- costruzione
- navigazione
- funzione
- arte
- laguna e città



dalla relazione di progetto "Quando le gondole dorate, su cui stanno il doge e parte della nobiltà, approdano alla Piazzetta, e i gondolieri vistosamente abbigliati arrancano coi remi dipinti di rosso, mentre il clero e le confraternite aspettano in piedi sulla riva ondeggando e spingendosi, con i ceri accesi infilati su pertiche e su doppiieri portatili d'argento; e passerelle ricoperte di tappeti vengono poi gettate a riva dalle barche, e sul lastrico incominciano a sfilare prima le lunghe tonache viola dei Savi, poi le rosse dei Senatori; e finalmente ecco scendere il vegliardo col berretto frigio dorato in capo, in un lunghissimo talare d'oro col manto d'ermellino, e tre servi gli afferrano lo strascico, e tutto ciò avviene su una piccola piazza davanti al portale di una chiesa, con le bandiere turche alzate davanti ai battenti, sembra proprio di vedere un vecchio arazzo dai bellissimi disegni e colori.", J. W. Goethe, "Viaggio in Italia", ed. it. Mondadori, Milano 1983, p. 89.

La cerimonia di arrivo del Doge ha per protagoniste le gondole dorate guidate da remi rossi che Goethe fa arrivare nello spazio vuoto della Piazzetta. Uno spazio dove i protagonisti della scena sono l'arazzo (i fronti urbani di questa stanza a cielo aperto), le gondole e gli uomini. La suggestione dello spazio vuoto diventa la nostra guida per il progetto per il Gondola Museum dove una gondola (unico elemento esposto fisicamente) e i visitatori diventano i soli protagonisti del nuovo spazio, mentre un "arazzo segnaletico" ne guida il percorrere o il perdersi in quell'intreccio di immagini, emozioni e conoscenze che costruiscono la memoria collettiva di questa imbarcazione simbolica. Vuoto resterà il salone interno del complesso dei Santi Cosma e Damiano, i cui fronti laterali e il suolo appaiono caratterizzati attualmente da scarsa qualità architettonica, mentre la scansione delle belle capriate di copertura misura lo spazio nella complessità del disegno e nella capacità di liberarlo dalle strutture verticali.

Vuoto a memoria degli androni di ingresso delle case patrizie dove quasi sempre giace una gondola o un popparino. Vuoto come le cavane dove il suolo è l'acqua e la struttura di copertura quasi sempre una capriata. Vuoto infine come una tesa dell'Arsenale a ricordare il momento della costruzione navale. Un nuovo suolo omogeneo e "liquido", disegnato interamente in lastre di vetro piano di dimensione cm 115x200 e curvate nella soluzione di continuità tra piano orizzontale e verticale, si appoggia distante dalle murature laterali e dal pavimento. Diventa una sorta di superficie interattiva e riflettente che può anche ospitare, come una vetrina trasparente, gli oggetti da esporre. Dietro la superficie in vetro un "arazzo" di poliestere stampato con il metodo Lamda è la home page del sistema espositivo che contiene i possibili racconti che costruiscono l'immagine della gondola suddivisi nei molti percorsi possibili: la gondola nel contesto della città e della laguna, la gondola nell'arte (nella pittura, nel cinema, nella fotografia, nella letteratura), la gondola nei differenti usi avuti nel tempo, sia essa privata, di trasporto pubblico, di traghetto, turistica o cerimoniale; la gondola nel sistema di voga, dove si illustreranno tutti gli elementi della navigazione, le forcole, i remi e quant'altro; e, infine, la gondola nella sua costruzione, con immagini della sua struttura e con le suggestioni sugli spazi del lavoro, gli squeri un tempo, i cantieri oggi. Alcuni pannelli in vetro trasmetteranno, se calpestati suoni e odori relativi al percorso-colore corrispondente. Altri pannelli saranno usati come schermi satinati dove è possibile proiettare un video (ad esempio piccoli filmati per quanto riguarda il cinema o proiezioni di una bottega nel lavoro di costruzione). Sensori interattivi collocati sotto la superficie in poliestere garantiscono l'interattività del sistema il passaggio del visitatore. In virtù della distanza tra la superficie in vetro e le immagini retro illuminate, il "suolo liquido" acquista lo spessore dell'acqua bassa, si anima al passaggio dei visitatori, quasi come una laguna calpestante con la bassa marea. "Ma a marea bassa la scena si trasforma interamente. Un abbassamento di diciotto o venti pollici è sufficiente a far scoprire la terra su gran parte della laguna, e, al momento del completo riflusso, la città sembra che stia nel mezzo di un oscuro piano di alghe, di colore scuro. Traverso questo oscuro piano salato la gondola o la barca peschereccia s'avanzano in canali tortuosi, raramente profondi più di quattro o cinque piedi e talvolta così pieni di fango che le carene più pesanti vi lasciano un solco profondo visibile a traverso le acque, e il remo ad ogni movimento lascia oscuri segni su quel fondo o è imbarazzato tra le erbe folte e scure..." (J. Ruskin, "Le pietre di Venezia", ed. italiana RCS, Milano 1987, p. 99).

Ma anche come un'imbarcazione dentro una cavana, la nuova struttura del museo è cadenzata strutturalmente da una centinatura metallica curvata

form the project report "When the golden gondolas bearing the doge and part of the nobility arrive at to the Piazzetta, the gondoliers, in their colorful costumes rowing powerfully with their red-painted oars, the clergy and the confraternities standing on the shore are already waiting impatiently, pushing and jostling each other for position, carrying great candles on poles and silver candlesticks. The gangways covered with carpeting are placed on the shore for the boats, and the long purple robes of the Sages start the procession, followed by the scarlet robes of the Senators; and finally the little old man in the gilded Frisian cap comes ashore, in his long golden robe with a cape of ermine, and three servants to carry his train, and the whole group advances across the little plaza in front of the church doorway with the Turkish flags raised over the moulding. It really looks like an ancient tapestry with its lovely patterns and colors.",

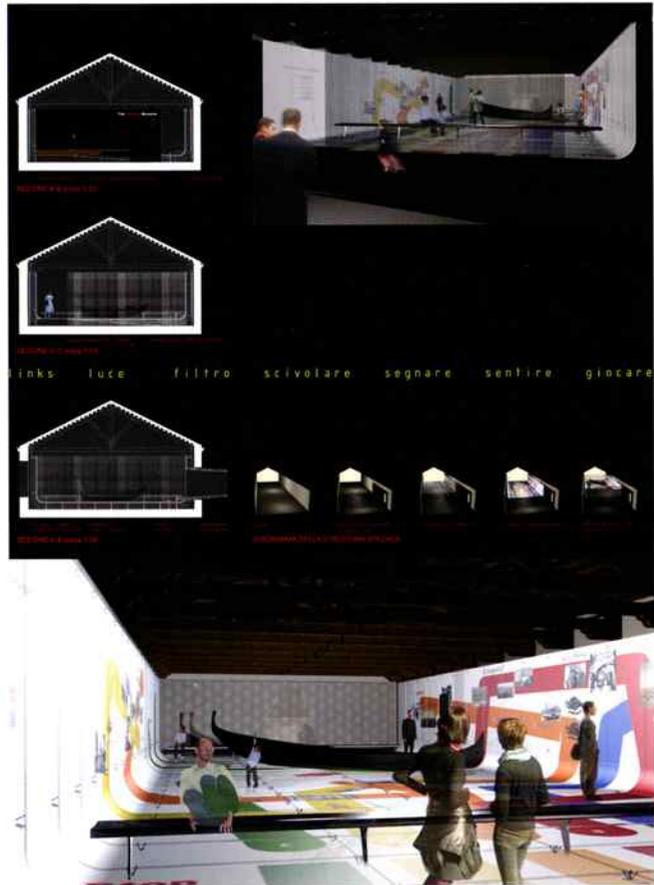
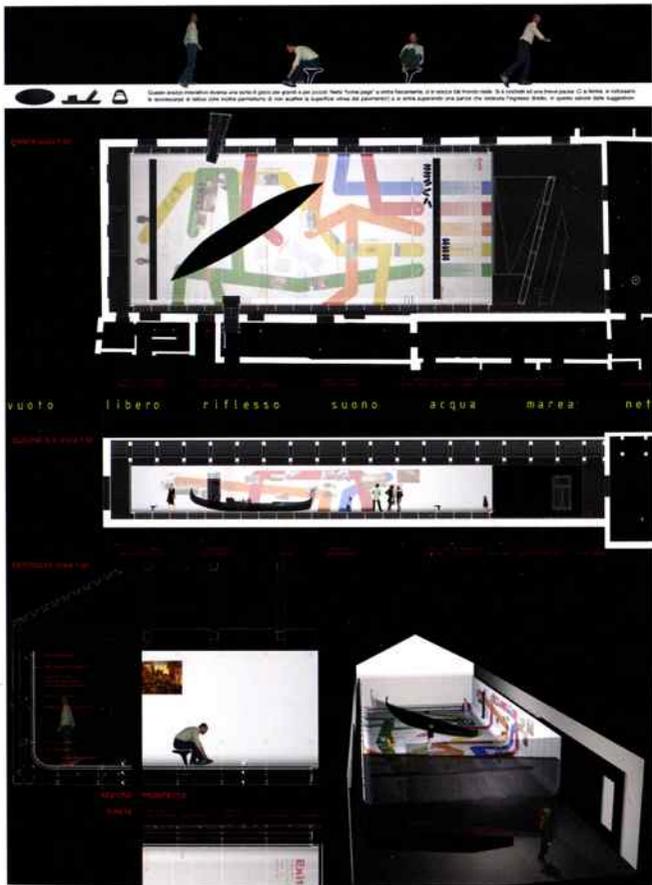
J. W. Goethe, "Voyage in Italy", It. ed. Mondadori, Milan 1983, page 89. The ceremony of the arrival of the Doge has as its characteristic elements the golden gondolas with red oars that Goethe brings to the empty space of the Plaza. It is a space where the setting of the scene is a tapestry (the buildings facing onto the square and the open sky), the gondolas and the men. The concept of empty space becomes our guide for the project of the Gondola Museum where a gondola (the only element physically exhibited) and the visitors become the sole occupants of the new space, while a "tapestry of signs" guides our way or lets us lose ourselves in that tangle of images, feelings and knowledge that are the collective memory of this symbolic craft. The inner hall of the complex of Sts. Cosmo and Damian will remain empty. The walls and floor as they appear now have little architectural value, while the row of handsome trusses in the roof measures the space in its complexity of design with their ability to free it from vertical structures. The emptiness is reminiscent of the entrances to patrician mansions where almost always a gondola or "popparino" was parked. Empty as the moorings where the floor is water and the roof is almost always trussed. Empty, finally, as one of the nets of the Arsenale placed there in memory of the craft of ship building. The new floor is uniform and "liquid", composed entirely of slabs of flat glass measuring 115x200 cm, with curved glass panels in the spaces between the horizontal and vertical plane, detached from the side walls and floor.

It becomes a sort of interactive, reflecting surface that can also hold, like a transparent showcase, the objects to be displayed. Behind the glass surface, a "tapestry" in polyester printed with the Lamda method is the home page of the exhibition system, containing the many possible stories that form the image of the gondola divided among the different routes possible: the gondola in the context of the city and lagoon, the gondola in art (in painting, cinema, photography, literature), the gondola in the different uses it has had in history, as private transportation, public transportation, as a ferryboat, tourist attraction or for ceremonial purposes; the rowing system of the gondola, illustrating all the elements of navigation, the rowlocks, the oars and everything else; and, finally, the construction of the gondola, with pictures of its structure and of the working spaces, the boatyards of long ago, up to today's modern shipyards.

Some of the glass panels will transmit, when stepped on, the sounds and smells relative to the corresponding color path. Other panels will be used as screens to project a video (short film clips of movie scenes or videos of boats under construction). Interactive sensors installed under the polyester surface ensure the interactivity of the system to the passage of the visitor.

Considering the distance between the glass surface and the backlit images, the "liquid threshold" acquires the thickness of shallow water, and is animated at the passage of the visitors, almost like a lagoon that can be walked on at low tide.

"But when the tide is out the entire scene changes. A lowering of eighteen or twenty inches is enough to uncover the land on much of the lagoon and, when the tide goes out completely, the city appears to stand in the middle of a dark plain of algae. Crossing this dark salty plain the gondola or fishing boat pushes through winding canals, rarely more than four or five feet deep and often so full of mud that the heavier hulls leave a rut, visible through the water, and the oars at every stroke leave dark marks on the bottom or get tangled in the thick grasses..." (J. Ruskin, "The Stones of Venice", It. ed. RCS, Milan 1987, page 99). But also like a boat in its mooring, the new structure of the museum is paced structurally by a metallic centerpiece curved to match the curve



secondo l'andatura del vetro superiore e diventa scansione traslucida dello spazio. Questo arazzo interattivo diventa una sorta di gioco per grandi e per piccoli. Nella home page si entra fisicamente, ci si stacca dal mondo reale. Si è costretti ad una breve pausa. Ci si ferma, si indossano le sovrascarpe di lattice (che inoltre permettono di non scalfire la superficie vitrea del pavimento!) e si entra superando una panca che ostacola l'ingresso diretto, in questo salone delle suggestioni. E qui comincia il gioco. Si calpestano i percorsi colorati che si intrecciano sovrapponendo i loro significati. Si calpestano le immagini proiettate o quelle fisse, si solca uno schermo interattivo che, in corrispondenza degli strumenti della voga, potrà trasmettere il rumore di una gondola che solca l'acqua nel silenzio notturno o che, in prossimità della rappresentazione del lavoro di Crea e della sua bottega potrà rimandare il sapore acre della linfa tagliata. "Nelle strade si fa buio, ma è ancora giorno per le fondamenta e per quel gigantesco specchio liquido in cui motoscafi, vaporetto, gondole, barchini, barconi si accaniscono a calpestare – come uno stuolo disordinato di vecchie scarpe – le facciate barocche e gotiche, senza risparmiare la tua personale immagine riflessa o quella di una nuvola di passaggio." (I. Brodskij, "Fondamenta degli incurabili", Milano 1991, pp. 66-67). Si diventa parte di quello stesso gioco, estraneo dal mondo esterno se non per una sola uscita verso il cortile esterno, la porta che ti fa uscire dal videogioco. In un sistema contemporaneo di assoluta monitor-dipendenza abbiamo affidato a questo spazio le potenzialità di suggerire un capovolgimento del sistema, tutto spazio, interessato ad adescare i sensi per rimandare alla spazialità e fisicità dei luoghi dove sarà possibile scoprire davvero il mondo della gondola e, attraverso di essa, approfondire la relazione con la Città e la Laguna. Questa home-page o gioco virtuale che fisicamente dobbiamo attraversare diventa per i più piccoli uno spazio divertente da toccare, dove riflettere la propria immagine e dove camminare seguendo i percorsi colorati. Della gondola, all'uscita resterà l'idea che non è possibile risolvere la sua conoscenza in uno spazio così limitato. Un pieghevole da ritirare all'uscita suggerirà le molte destinazioni a cui rimandano i colori del nostro "arazzo segnaletico" e lascerà aperte le molte possibilità che ruotano attorno a questa imbarcazione.

of the upper glass and become a translucent space divider. The interactive tapestry is a sort of videogame for children and adults. We physically enter the home page, leaving the real world. We have to pause briefly to put on the rubber overshoes (that prevent us from scratching the glass surface of the floor) and then we can enter this great hall of impressions, past a counter that stands in the way of direct entrance. And this is where the fun begins. We walk along colored pathways that intersect, as their significances overlap. We walk on projected or fixed images, we step on an interactive screen that, as we pass the rowing instruments, let us hear the sound of a gondola gliding through the water in the silence of the night or, as we pass the image of Crea at work in his shop, lets us smell the sharp odor of cut saplings. "It is dark in the streets, but daylight still reverberates along the canals and on the enormous liquid stage where motorboats, steamers, gondolas, sculls and barges move about – like a disorderly flock of old shoes – between the Baroque and Gothic façades of the buildings, heedless of your reflected image or that of a passing cloud." (I. Brodskij, "Fondamenta degli incurabili", Milan 1991, pages 66-67). We become part of that same game, extraneous from the outside world if not for a single exit towards the outer courtyard, the door that lets us out of the videogame. In a contemporary system of absolute monitor-dependence, we have entrusted to this space the potential of suggesting that the system can be turned inside-out, and can trick the senses to recreate the spatial and physical impression of places where it will really be possible to discover the world of the gondola and, through it, deepen our relationship with the City and the Lagoon. This home-page or virtual videogame that we have to physically walk over is a delightful playground for children where they can touch the objects, see their own image reflected and can walk along colored pathways. On leaving the museum, our impression of the gondola will be that it is impossible to learn all about it in such a limited space. A leaflet visitors can take at the exit will suggest the many destinations to which the colors of our "tapestry of signs" direct us, and will leave open the many possibilities that revolve around this craft.