

POLITECNICO DI TORINO
FACOLTA' DI ARCHITETTURA 2
Corso di Laurea in Architettura
Tesi meritevoli di pubblicazione

Link. La multimedialità nella documentazione, nella rappresentazione e nella comunicazione dell'architettura. Un caso di studio:

l'abbazia di Fruttuaria

di Marco Ferrero e Barbara Tea

Relatore: Alfredo Ronchetta

Correlatore: Nino Ponzio

La tesi parte da uno studio sugli aspetti connessi alla rappresentazione dell'architettura tramite un mezzo di comunicazione multimediale. Si sono analizzate le caratteristiche percettive e le modalità di apprendimento e di trasmissione di conoscenza offerte dal mezzo di comunicazione. I risultati di questi studi hanno trovato applicazione nella realizzazione di un CD-Rom multimediale che ha come contenuto un oggetto architettonico.

Il lavoro è composto di due parti distinte, ma fortemente interconnesse:

- una prima parte in cui si prendono in esame le considerazioni di ordine teorico che sono state la base delle scelte progettuali effettuate.
- una seconda parte in cui si analizza il lavoro di progettazione e di costruzione del CD-Rom vero e proprio ed in cui, agli aspetti teorici, si affiancano considerazioni di ordine metodologico e pratico.

Sono stati studiati:

- gli scritti di Francesco Antinucci ("Summa ipermedialis") riguardanti l'analisi dei codici comunicativi e dei processi cognitivi;
- l'articolo "As we may think" di Vannevar Bush, considerato quale origine di tutta l'ipertestualità e precursore di Internet;
- il progetto Xanadu, visionario e forse irrealizzabile, di Ted Nelson (base di ogni progetto multimediale);
- le ricerche e le realizzazioni di Alan Kay, inventore della metafora del desktop e di buona parte degli strumenti di interazione usati dalle attuali interfacce dei computer;

- i pensieri di Jakob Nielsen, fautore maniaco dell'usabilità, e la tesi di laurea dal titolo "Usabilità dei siti Internet" di Alessandro Maggipinto.

La realizzazione del lavoro si è svolta seguendo le indicazioni e le metodologie utilizzate nel Workshop "Comunicare il progetto" tenuto da Alfredo Ronchetta presso questa Facoltà.

Essendo il mondo contemporaneo dominato dall'immagine, si è deciso di utilizzare, talvolta in modo non totalmente cosciente, idee e suggestioni visive di varia natura; qualche riferimento: "Introduzione alla cultura visuale" di Nicholas Mirzoeff, "Matrix" dei fratelli Wachowski, "Snowcrash" di Neal Stephenson, ed infine i videoclip musicali di Mtv.

L'oggetto architettonico della comunicazione multimediale è la millenaria abbazia di Fruttuaria di San Benigno Canavese.



Foto e disegni dell'abbazia di Fruttuaria.

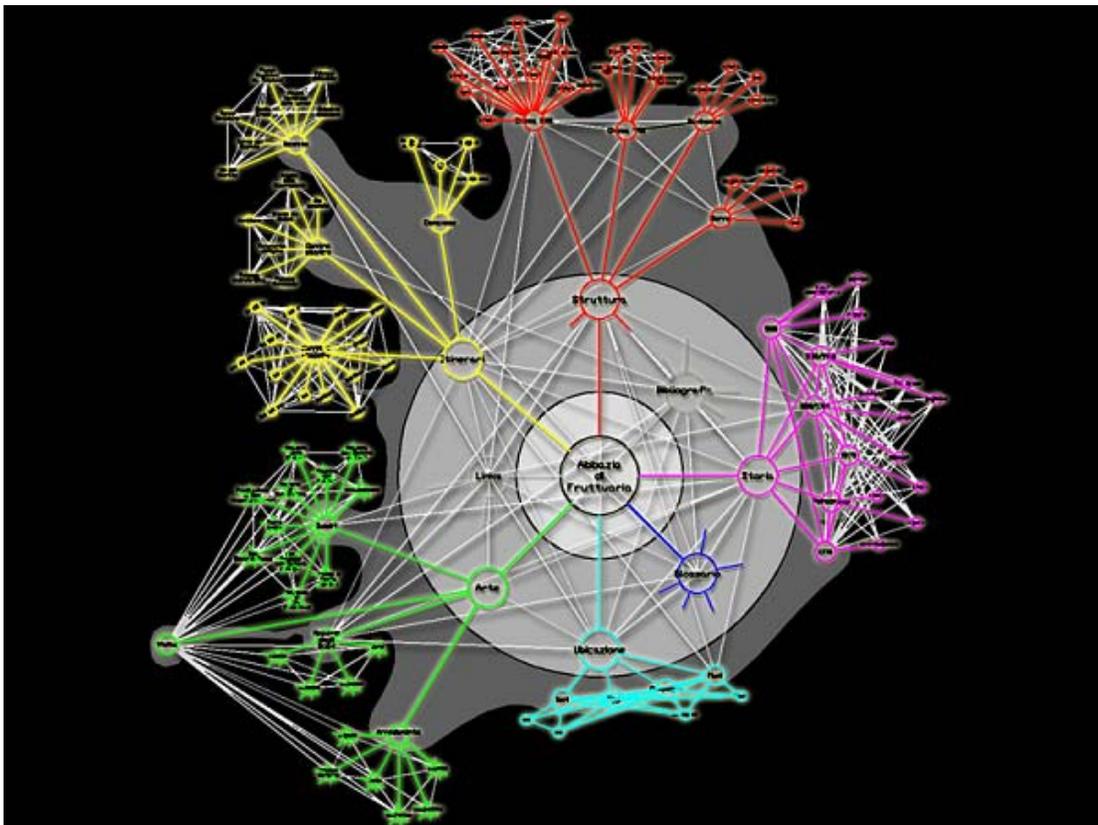
La scelta di tale complesso è motivata da una serie di fattori. In primo luogo si tratta di un oggetto architettonico complesso sia dal punto di vista funzionale che dal punto di vista dell'evoluzione storica e pertanto si presta molto ad essere studiato ed approfondito. In seconda istanza nel 1979 furono trovati all'interno della chiesa settecentesca resti della precedente chiesa medioevale, fatto che ha richiesto impegnativi lavori che solo recentemente hanno restituito l'abbazia agli abitanti del paese. Infine nel 2003 ricorrerà il millenario della costruzione dell'antica chiesa e per tale occasione si è pensato alla possibilità di utilizzare forme comunicative non tradizionali, atte a far emergere e comprendere le complessità architettoniche e storiche con la semplicità del codice comunicativo.



Cartina tridimensionale del centro storico di San Benigno Canavese.

Operativamente si è provveduto alla fase di reperimento dei dati effettuata in diversi luoghi quali la Soprintendenza per i Beni Ambientali e Architettonici per il Piemonte, gli archivi del Comune di San Benigno e dell'abbazia, varie

Biblioteche, comprese quelle di Architettura, documentazioni fornite dall'Architetto Luciano Viola, sopralluoghi in situ con attrezzature quali videocamere, rotelle metriche, macchine fotografiche. La fase successiva è consistita nella schedatura, catalogazione, discretizzazione e territorializzazione dei dati. Parallelamente si è provveduto alla progettazione dell'applicazione multimediale che si intendeva realizzare. Inizialmente si sono analizzati e studiati sette *casi di studio* scelti tra CD multimediali rappresentativi della produzione corrente. L'analisi dei requisiti e delle caratteristiche dell'interfaccia, mediata anche sui casi di studio precedenti, sul target che si vuole colpire e sugli strumenti informatici che si sarebbero impiegati (Autocad, 3D Studio, Premiere, Freehand, Photoshop, Director), le loro potenzialità e le loro limitazioni, ci ha portato alla definizione della struttura dell'applicazione.



Grafo. Rappresentazione della struttura degli argomenti del CD-Rom.

Si è proceduto con la definizione e la progettazione degli elementi caratterizzanti l'applicazione quali l'animazione iniziale e gli strumenti di navigazione.
Ha fatto seguito la progettazione e definizione dei layout e delle normative per ogni sezione costituente l'applicazione.

Si è concluso il lavoro richiamando ed evidenziando alcuni aspetti percettivi e cognitivi del multimedia realizzato.

Un collaudo realizzato con un pubblico reale, nell'ambito di una manifestazione tenutasi nell'abbazia, ha permesso una valutazione dei risultati raggiunti e di possibili miglioramenti e integrazioni per uno sviluppo futuro.

Per ulteriori informazioni,
Marco Ferrero, e-mail: myeti@libero.it
Barbara Tea, e-mail : Barbara.Tea@tin.it