

Atmosfera: la forma del sentire.

**Proposta metaprogettuale dell'edificio
dell'ex poste in via Monteverdi, Torino.**



**Politecnico
di Torino**

Politecnico di Torino

Dipartimento di Architettura e Design

Corso di Laurea Magistrale in Architettura Costruzione e Città

A.A. 2024-2025

Atmosfera: la forma del sentire.

**Proposta metaprogettuale dell'edificio
dell'ex poste in via Monteverdi, Torino.**

Relatori :

Prof.essa Gregory Paola
Arch. Sorrentino Antonio

Candidato:

Forte Elena Sofia

_Indice

Introduzione	11
---------------------	----

//// 1. Atmosfera: Dalle Radici Linguistiche alle Sfaccettature Architettoniche

1.1	Alle origini dell'atmosfera: etimologia, significati e rappresentazioni	13
1.2	Atmosfera in architettura: lo spazio come esperienza sensibile	14
1.3	Costruire l'invisibile: l'atmosfera nella pratica contemporanea	18

//// 2. Sinfonia degli spazi: atmosfera e musica nell'architettura

2.1	Tra Note e Spazi: L'Atmosfera Musicale dell'Architettura	25
2.2	Le Stagioni dell'architettura: parallelismo tra Vivaldi e l'architettura atmosferica	26
2.3	Il ritmo dell'architettura	28

//// 3. Atmosfera: sinestesia di elementi

3.1	Trame distinte	33
3.2	Disegnare con la luce	35
3.3	La pelle dello spazio	37
3.4	Armonie Architettoniche	40
3.5	Clima sensoriale	42
3.6	Essenza degli ambienti	46
3.7	La biofilia e l'importanza di un'architettura 'vivente'	50

//// 4. Ripensare lo spazio

4.1	Analisi dello stato attuale	56
4.1.1	Contesto	58
4.1.2	Percezioni dello spazio	60
4.2	Descrizione del progetto caso	68
4.3	Modifiche puntuali per una nuova atmosfera	75
4.3.1	Colore e Materia	76
4.3.2	Luce	84
4.3.3	Suono	92
4.3.5	Temperatura	106
4.3.4	Odore	109
4.3.6	Aspetti vegetazionali	116

//// 5. Conclusioni 120

Bibliografia	122
---------------------	-----

Introduzione

Partendo da un'approfondita analisi del concetto di atmosfera, indagato nelle sue molteplici sfaccettature (luce, materia, suono, vuoto, ma anche tonalità emotiva e Stimmung), la tesi si propone di esplorare le potenzialità progettuali di questo tema, in un'ottica metaprogettuale applicata alla riqualificazione dell'edificio dismesso delle Poste in via Monteverde a Torino, oggi segnato da abbandono e da una generale disconnessione percettiva ed emotiva.

Il lavoro prende avvio dalle definizioni canoniche del termine atmosfera, per poi ampliare lo sguardo verso una lettura più articolata e sfaccettata del concetto in chiave architettonica. Non si tratta di una definizione univoca, bensì di una pluralità di interpretazioni, poiché ogni autore o progettista propone una visione propria soggettiva e spesso

profondamente legata alla propria poetica progettuale.

In parallelo, viene indagato il profondo legame tra musica e architettura, due discipline apparentemente distanti ma accomunate dalla capacità di evocare emozioni nell'ascoltatore o nel visitatore. Entrambe condividono elementi compositivi come ritmo, pieni e vuoti, densità e pause, che concorrono alla costruzione di un'esperienza sensibile e immersiva.

Successivamente, l'elaborato analizza singolarmente tutti gli elementi che concorrono alla creazione dell'atmosfera in architettura, osservandone l'effetto percettivo, simbolico ed emozionale. Questa parte costituisce la base teorica e analitica su cui si fonda l'intera proposta progettuale. Infine, la tesi propone una lettura critica di un progetto metaprogettuale per

la rigenerazione dell'edificio preso in esame. Tale lettura si sviluppa attraverso lo strumento narrativo del fumetto, nel quale dialogano due voci: quella del "me del passato" e quella del "me del futuro". Questo espediente consente di dare forma a un confronto interiore, utile per mettere in evidenza l'evoluzione del pensiero progettuale, il modo diverso di osservare, valutare e scegliere, e di sottolineare il valore delle scelte stilistiche non come semplici esiti estetici, ma come risultati di un percorso riflessivo, critico ed emotivamente consapevole.



1. L'essenza invisibile dello spazio: viaggio nelle molteplici forme dell'atmosfera

1.1 Alle origini dell'atmosfera: etimologia, significati e rappresentazioni

Il termine “atmosfera”, che deriva dal greco *atmós* (vapore) e *sphaira* (sfera), racchiude in se molteplici significati, spaziando da quello scientifico a quello umanistico.

L'accezione più comune è quella **scientifica** secondo cui il termine atmosfera rappresenta l'involucro gassoso che circonda un corpo celeste; basti pensare all'atmosfera terrestre, composta da un miscuglio di gas che avvolge il pianeta e che, nei suoi strati più bassi, nel linguaggio comune prende il nome di “aria”.

In **ambito figurato** e culturale, il concetto di atmosfera si arricchisce di significati legati alla percezione degli spazi. Si riferisce, infatti, alla qualità immateriale e sensibile di un ambiente, ovvero l'insieme di sensazioni, emozioni e impressioni che esso è in grado di suscitare. L'atmosfera di uno spazio, quindi,

può essere descritta come serena, opprimente, nostalgica o stimolante

Nella **critica d'arte**, invece, il termine viene impiegato per descrivere l'effetto visivo prodotto dalla massa d'aria che avvolge gli oggetti rappresentati, modificandone l'aspetto e i valori percettivi in base alla luce e alla distanza dal punto di osservazione. In questo caso si parla più precisamente di ‘prospettiva atmosferica’, tecnica pittorica espressione introdotta ex novo da Leonardo Da Vinci all'interno del suo *Trattato della pittura* «Evvi un'altra prospettiva, la quale chiamo aerea imperocché per la varietà dell'aria si possono conoscere le diverse distanze di vari edifici terminati ne' loro nascimenti da una sola linea, come sarebbe il veder molti edifici di là da un muro che tutti appariscono sopra l'estremità di detto muro d'una medesima grandezza,

e che tu volessi in pittura far parer più lontano l'uno che l'altro; è da figurarsi un'aria un poco grossa».

Anche in **ambito letterario** il termine atmosfera ha una sua accezione, infatti esprime il tono emotivo, o psicologico, di un testo narrativo che fonde personaggi, paesaggi e vicende in un insieme coeso e suggestivo.

Infine, in **metrologia**, quando si parla di atmosfera ci si riferisce anche a un'unità di misura della pressione, appartenente al Sistema Internazionale, corrispondente a circa 101.325 pascal (Pa).

Le diverse accezioni di atmosfere sono state estratte del vocabolario Treccani (<https://www.treccani.it/vocabolario/atmosfera/>)

1.2 Atmosfera in architettura: lo spazio come esperienza sensibile

La teoria dell'atmosfera in architettura nasce dalla riflessione fenomenologica che ha caratterizzato il pensiero filosofico del XX secolo. Pionieri, come Edmund Husserl e Martin Heidegger, hanno posto le basi per una comprensione dell'esperienza umana, che non si limita alla mera percezione visiva, ma che coinvolge un processo sensoriale e totalizzante. Secondo loro, l'intera l'esperienza spaziale non è riassumibile solamente in un'osservazione distaccata, ma un coinvolge in maniera profonda il corpo e i sensi, legandoli in una relazione intima con l'ambiente circostante.

Nel corso degli anni, questa concezione fenomenologica si è tradotta in una riflessione più consapevole all'interno dell'architettura, dove l'atmosfera non è più vista come un elemento accessorio, ma come una dimensione

fondamentale nella progettazione degli spazi. In questo contesto, Juhani Pallasmaa, uno dei principali teorici di questa evoluzione, sviluppa nel suo saggio *The Eyes of the Skin* (1995). Secondo l'autore, la qualità atmosferica di uno spazio è frutto dell'interazione di molteplici fattori come la luce, l'ombra, il materiale e lo spazio stesso.

La sinestesia di questi elementi, non solo sollecitano i sensi e coinvolgono profondamente il corpo, ma creano un'atmosfera che risuona in modo tangibile e concreto. La teoria dell'atmosfera in architettura si arricchisce ulteriormente con i contributi filosofici di Gernot Böhme, il quale ha cercato di definire un'estetica dell'atmosfera sviluppando il concetto di atmosfera come uno "spazio sensibile" che coinvolge in modo complesso e dinamico i sensi, l'emozione e la percezione.

Per Böhme, infatti, l'atmosfera non è una semplice qualità che possiamo attribuire a un luogo, ma una relazione che si forma tra l'individuo e l'ambiente, rappresentando, quindi, una "qualità ambientale" che trasmette sensazioni ed emozioni, ed è percepita come una dimensione vivente che emerge dall'interazione con lo spazio. L'atmosfera, pertanto, si configura come un'esperienza relazionale. Un'altra prospettiva è quella di Tonino Griffero, filosofo e studioso di estetica, che descrive l'atmosfera come una "qualità emotiva e sensoriale che emerge dall'interazione tra l'ambiente e il corpo umano" (Griffero, 2010). Secondo lui, l'atmosfera è una dimensione esperienziale che si manifesta attraverso il sentire e la presenza nell'ambiente, piuttosto che essere semplicemente un prodotto estetico o formale. Essa coinvolge non solo la percezione visiva,

ma anche quella uditiva, tattile e perfino olfattiva, creando una realtà sensoriale che stimola emozioni e reazioni psicologiche.

Paola Gregory, nel suo libro *Per un'architettura empatica* (2024), esplora come l'architettura possa stimolare una connessione profonda tra l'individuo e l'ambiente circostante. La sua visione dell'atmosfera è legata al concetto di empatia architettonica, dove gli spazi non sono solo luoghi in cui abitare, ma ambienti che suscitano un'interazione emotiva, favorendo una sintonia tra l'individuo e il mondo circostante.

L'atmosfera, in questo caso, non è solo una sensazione privata, ma un processo collettivo che coinvolge ogni individuo in relazione con lo spazio, con la luce, i materiali e il suono. Gregory sottolinea che l'architettura empatica è in grado di influenzare

positivamente il benessere e lo stato d'animo delle persone, proprio grazie alla capacità di creare atmosfere che rispondano alle necessità emotive e sensoriali degli utenti.

Questa visione dell'atmosfera come un fenomeno che va al di là della mera forma, e che si fonda sull'interazione sensoriale ed emotiva con l'ambiente, si intreccia perfettamente con la concezione di Zumthor. Come Griffero e Gregory, anche Zumthor sostiene che l'architettura deve essere pensata come un'esperienza che coinvolge tutti i sensi e che, proprio attraverso la qualità atmosferica degli spazi, è possibile generare sensazioni profonde e complesse, capaci di connettere l'individuo con sé stesso e con il mondo.

Peter Zumthor si distingue nell'ambito architettonico per la sua capacità di generare un'atmosfera che

l'architettura è una composizione sensoriale che si rivolge direttamente alla percezione e all'emotività dell'individuo, e non solo un insieme di forme e materiali.

L'elemento centrale della sua pratica progettuale è infatti l'atmosfera, un concetto che egli esplora con grande attenzione nei suoi scritti e nelle sue opere, come *le Therme di Vals* (1996) e *la Kapelle St. Benedikt* (1988). L'atmosfera, in questo contesto, non è un valore aggiunto o un elemento superficiale, ma una condizione fondamentale che sublima l'architettura in un'esperienza vivida e coinvolgente, capace di toccare l'anima e il corpo dell'individuo che la vive.

In un mondo in cui l'architettura è spesso dominata dalla ricerca formale e funzionale, Zumthor propone un approccio che metta in primo piano la percezione e l'interazione sensoriale.

Come scrive l'architetto nel suo libro *Atmospheres* (2006), l'architettura è il luogo in cui la nostra percezione viene sollecitata e stimolata dai materiali, dalla luce, dai suoni e dalla temperatura. Il suo obiettivo, infatti, è quello di creare spazi che risvegliano sensazioni ed emozioni, che entrino in sintonia con il corpo e la mente di chi li attraversa. L'architettura assume i tratti di un'opera musicale che si evolve nel tempo e nello spazio. Grazie a questa sua attenzione al dettaglio e alla dimensione sensoriale, Zumthor riesce a costruire ambienti, non solo fisici, ma che si caricano di un senso di intimità e di coinvolgimento emotivo.

Non molto distante dalla visione di Zumthor, vi è quella di Elisabetta Canepa raccontata all'interno di *Architecture is Atmosphere. Notes on Empathy, Emotions, Body, Brain, and Space* dove l'atmosfera viene descritta come una

dimensione impalpabile e profondamente soggettiva: risultato della combinazione di qualità fisiche e sensoriali di un ambiente e della sensibilità corporea del soggetto che vi è immerso. Non è un'entità stabile o un elemento progettuale facilmente isolabile, ma un fenomeno complesso e multisensoriale, che coinvolge il corpo attraverso la vista, l'udito, il tatto, il movimento e la percezione aptica, generando stati emotivi difficili da verbalizzare. (Canepa, 2022). Canepa sostiene che l'unico modo per indagare realmente l'atmosfera sia quello di osservarne gli effetti sul corpo proprio, sul corpo vivente e percettivo che ne è immerso e che ne registra le risonanze.

Questo approccio si collega strettamente al pensiero di Federico De Matteis, secondo cui il corpo umano può essere paragonato a uno strumento a corde, pronto a vibrare in risposta agli stimoli

ambientali. Ogni spazio, secondo De Matteis, emana onde proprie, e il corpo, entrando in relazione con esse, le assorbe e le riflette, generando reazioni affettive e percettive che definiscono la qualità dell'esperienza architettonica (De Matteis, 2019). In questo senso, l'atmosfera diventa un campo di risonanza tra spazio e soggetto, un'interazione sensibile e profonda che mette in dialogo architettura ed emozione.

GAS involucro gassoso che avvolge il pianeta Terra

PRESSIONE

unità di misura del SI, corrispondente a circa 101.325 Pascal

PERCEZIONE

sensazione suscitata da un'ambiente

ATMOSFERA

CLIMA tono emotivo di un'opera narrativa

per la resa visiva della distanza nella prospettiva atmosferica

PROFONDITA'

PERCEZIONE

esperienza architettonica che stimola tutti i sensi, non solo la vista

SENSUALITA'

interazione tra luce, ombra, materiali e spazio che stimola i sensi

risposta del corpo agli stimoli dell'ambiente come uno strumento vibrante

RISONANZA

ATMOSFERA

COINVOLGIMENTO

esperienza spaziale che attiva corpo e sensi in modo profondo

EMPATIA connessione affettiva tra persona spazio architettonico

SOGGETTIVITA'

percezione unica e personale dall'atmosfera, difficile da verbalizzare

RELAZIONE

qualità emotiva che nasce tra individuo e ambiente

1.3 Costruire l'invisibile: l'atmosfera nella pratica contemporanea

Un aspetto fondamentale nell'evoluzione contemporanea della teoria dell'atmosfera è la crescente attenzione al benessere psicofisico degli utenti. Studi scientifici hanno dimostrato che l'ambiente costruito può avere un impatto significativo sullo stato emotivo, sul comportamento e sulla salute degli individui. La qualità dell'atmosfera di uno spazio può influenzare la produttività, la concentrazione, la creatività e il benessere generale. Di conseguenza, la progettazione architettonica non riguarda solo la funzionalità o l'estetica, ma deve considerare anche il benessere psicofisico e percettivo di chi fruisce dello spazio (Steinfeld e Maisel, 2012).

Tra gli approcci più significativi che concretizzano questa visione, vi è il *biophilic design*, ovvero l'applicazione del concetto di biofilia nel campo dell'architettura. Il termine biofilia, che deriva dal

greco e significa letteralmente “**amore per la vita**”, ed è stato introdotto nel 1964 dallo psicoanalista e filosofo Erich Fromm per descrivere una tendenza positiva dell'essere umano a sostenere, proteggere e promuovere la vita (Fromm,1964).

Successivamente, il biologo Edward O. Wilson riprese questo concetto per indicare una predisposizione innata dell'essere umano a cercare una connessione con la natura e con gli esseri viventi (Wilson,1984). Sulla base di queste riflessioni, nasce la progettazione biofilica, che pone l'accento sull'importanza del legame tra uomo e natura come elemento fondamentale per il benessere fisico, emotivo e mentale dell'individuo. In questa prospettiva, l'autore Richard Louv sottolinea più volte gli effetti negativi dell'allontanamento dalla natura, specialmente nei più

giovani. A lui si attribuisce la paternità dell'espressione “**sindrome da deficit di natura**”, con la quale si vogliono indicare le conseguenze del distacco dalla natura sullo sviluppo cognitivo e affettivo (Louv, 2005).

Un esempio emblematico di questo approccio è la progettazione dell'*Apple Park* a Cupertino, California, progettato dallo studio Foster + Partners nel 2018 come nuova sede della Apple. Si tratta di un grande edificio a forma di anello di 260 mila metri quadri, costruito di acciaio e vetro e immerso in un parco di 70 ettari. Qui, l'uso di ampie aree verdi, spazi di lavoro immersi nella natura e una gestione attenta della luce naturale, creano un'atmosfera che stimola la creatività, riduce lo stress e favorisce l'interazione sociale, migliorando significativamente il benessere psicofisico dei dipendenti. In questo caso, l'architettura diventa



Fig.1.3.1: *Apple Park*, Cupertino, California
fonte : <https://www.sohu.com>

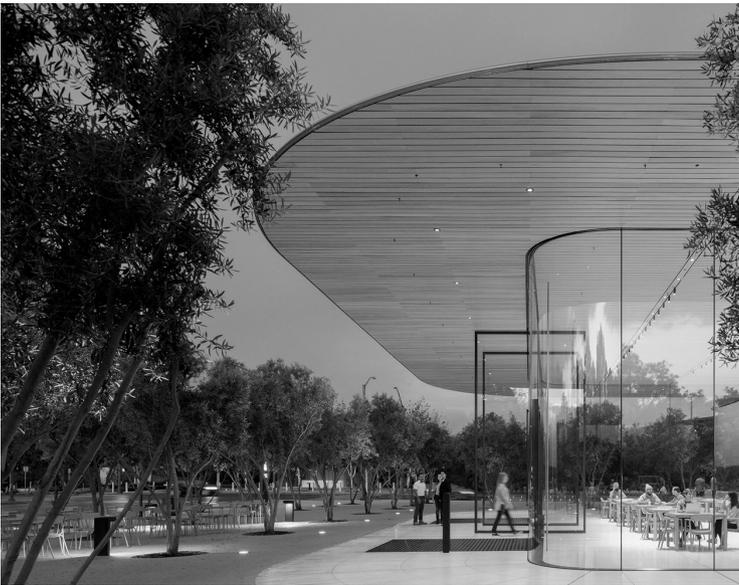


Fig. 1.3.2 : *Apple Park*, Cupertino, California
fonte : <https://www.sohu.com>

uno strumento che favorisce l'equilibrio tra l'ambiente naturale e quello costruito, creando spazi che supportano la salute mentale e fisica. Altro progetto significativo, realizzato dallo stesso studio nel 2015, è il complesso di *South Beach* a Singapore, in quanto esempio di integrazione di sistemi naturali all'interno della morfologia urbana. Qui, la combinazione di nuove costruzioni con il restauro di edifici esistenti e la complessa integrazione di funzioni diverse si unisce all'efficienza energetica e all'ampio uso di spazi pedonali e verdi. L'articolata copertura ondulata favorisce, inoltre, la ventilazione naturale e la mitigazione dell'isola di calore. La presenza diffusa di verde architettonico, tra cui giardini verticali e terrazze piantumate, insieme all'uso strategico della luce naturale e alla continuità visiva con l'ambiente esterno, concorre alla definizione di uno spazio

capace di generare benessere e connessione emotiva con la natura anche in ambito metropolitano.

Accanto alla progettazione biofilica, al giorno d'oggi si sviluppano altri approcci orientati al benessere attraverso la comprensione delle risposte cognitive e sensoriali agli ambienti. Tra questi si distingue il *neurodesign*, una disciplina emergente che coniuga neuroscienze e design per comprendere come gli spazi influenzano il cervello umano. Grazie all'uso di strumenti specifici, il neurodesign permette di analizzare l'impatto degli stimoli architettonici (luce, forme, colori e configurazioni spaziali) sulle emozioni, sull'attenzione e sulla memoria (Kellert, Heerwagen, Mador, 2008). Questo approccio permette di dimostrare scientificamente quanto teorizzato dal *biophilic design* e, pertanto, di creare una base per la

progettazione di ambienti che migliorino le capacità cognitive, riducano lo stress e favoriscano stati d'animo positivi, ampliando la dimensione esperienziale dell'atmosfera.

Ulteriore sviluppo della progettazione atmosferica in chiave inclusiva è rappresentato dal *universal design*, un approccio che promuove l'accessibilità e l'usabilità degli spazi per tutte le persone, indipendentemente da età, abilità fisiche o condizioni temporanee (Ostroff, 2011). L'*universal design* supera il concetto tradizionale di "adattamento" e propone invece soluzioni progettuali che siano intrinsecamente accessibili e confortevoli per il maggior numero possibile di utenti. In questo contesto, l'atmosfera diventa uno strumento di equità spaziale, capace di generare ambienti accoglienti, inclusivi e non discriminatori. L'integrazione di strategie come il controllo del



Fig.1.3.3 : *South Beach*, Singapore
fonte : <https://www.archdaily.com>



Fig.1.3.4 : *South Beach*, Singapore
fonte : <https://www.archdaily.com>

rumore, la chiarezza della segnaletica, il comfort termico e l'illuminazione naturale contribuisce a creare spazi in cui tutti possano sentirsi a proprio agio, promuovendo un senso diffuso di benessere.

L'architettura contemporanea, ha dunque iniziato, a trattare l'atmosfera come un fenomeno complesso e relazionale, dove l'ambiente non è più solo un contenitore fisico, ma un'entità che interagisce con gli utenti, con le condizioni atmosferiche e con la percezione sensoriale in modo dinamico (Steinfeld e Maisel, 2012).

In questa nuova visione, gli spazi passano da essere oggetti statici, ad ambienti che evolvono nel tempo, reagendo alla presenza umana e ai mutamenti delle condizioni ambientali. Parafrasando, si progettano luoghi esperienziali, dove l'atmosfera stessa diventa parte integrante della

percezione sensoriale e del benessere psicofisico. Un esempio di questo approccio è il *Kiasma Museum of Contemporary Art* di Steven Holl a Helsinki. Questo progetto si distingue per la sua attenzione all'esperienza sensoriale del visitatore, con l'uso intelligente della luce naturale e una concezione spaziale che enfatizza il movimento fluido all'interno del museo. La disposizione dei corridoi e degli spazi aperti crea atmosfere mutevoli che dipendono dal punto di vista, dal tempo e dal movimento attraverso lo spazio, offrendo un'esperienza immersiva e dinamica (Browning, Ryan, Clancy, 2014).

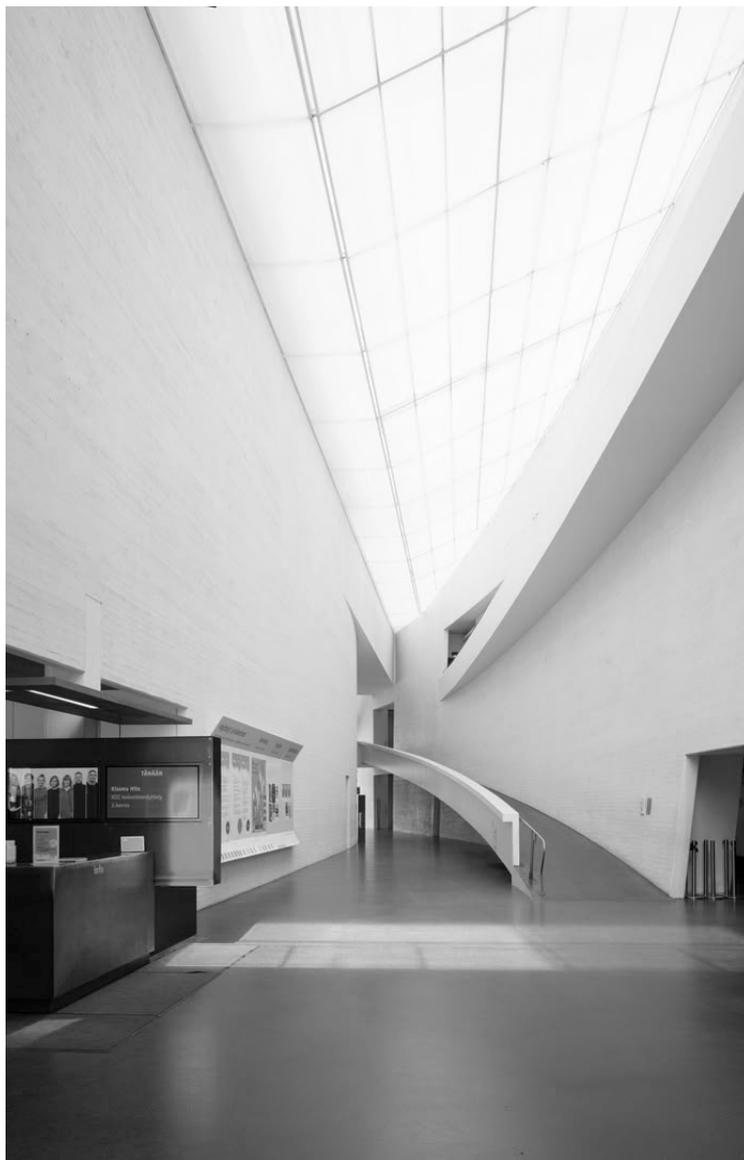


Fig. 1.3.5 : *Kiasma Museum of Contemporary Art*, Helsinki
fonte : <https://www.archdaily.com>



2. Sinfonia degli spazi: atmosfera e musica dell'architettura

2.1 Tra Note e Spazi:

L'Atmosfera Musicale dell'Architettura

Uno degli aspetti più affascinanti della riflessione di Zumthor sull'atmosfera è la sua connessione con la musica, una relazione che l'architetto esplora in profondità. La musica, come l'architettura, opera attraverso il tempo e lo spazio e ha il potere di evocare emozioni in modo immediato. La musica e l'architettura, difatti, sono due arti che, pur operando su piani differenti, condividono la capacità di creare un'esperienza sensoriale profonda. Come scrive Zumthor in *Atmospheres* (2006): "La musica e l'architettura sono affini: entrambe operano sulla nostra percezione, entrambe creano spazio e tempo, e entrambe hanno il potere di toccare la nostra anima" (Zumthor, 2006). In quest'ottica, l'architettura atmosferica può essere paragonata a una composizione musicale, dove ogni elemento contribuisce a creare un flusso continuo che guida e modula l'esperienza sensoriale

di chi vive lo spazio. Dai suoi progetti, si evince che Zumthor concepisca l'architettura una sorta di sinfonia sensoriale, dove gli spazi, come i movimenti di una composizione musicale, si alternano e si modulano per evocare emozioni e sensazioni diverse. Ogni edificio progettato, osservato attraverso questa lente, diventa, una sorta di "concerto" che si svolge nel tempo, in cui la percezione dello spazio è continuamente sollecitata da un gioco di luci, ombre, materiali e suoni. L'architettura atmosferica non si limita a essere un contenitore fisico, ma diventa un'espressione sensoriale complessa che evolve e si trasforma, proprio come una sinfonia che si snoda attraverso il cambiamento continuo dei temi e dei motivi.

2.2 Le Stagioni dell'Architettura: parallelismo tra Vivaldi e l'Architettura atmosferica

Questo parallelismo con la musica trova una delle sue espressioni più significative tra l'architettura e le *Quattro Stagioni* di Antonio Vivaldi. Ogni concerto, come le stagioni che rappresenta, è caratterizzato da una diversa atmosfera e da un ritmo che evoca le emozioni tipiche di ogni periodo dell'anno.

La Primavera è allegra e frizzante, l'Estate è tesa e appassionata, l'Autunno è malinconico e riflessivo, mentre l'Inverno è gelido e introspettivo. Allo stesso modo, l'architettura atmosferica di Zumthor può essere vista come una composizione che cambia e si adatta alle circostanze: ogni spazio, ogni angolo di un edificio, può trasmettere emozioni diverse, evocando sensazioni che si alternano e si modificano nel tempo, come le stagioni di Vivaldi.

La relazione tra spazio e tempo, così come la variabilità

emotiva che ne deriva, diventa il motore di un'architettura che, come la musica, è capace di suscitare emozioni e riflessioni a livello profondo. La concezione di Zumthor dell'architettura atmosferica si fonde con l'idea che l'edificio, come un brano musicale, si sviluppi attraverso un continuo cambiamento di ritmi e tempi, sollecitando una varietà di emozioni e sensazioni. (Zumthor, 2006). Questa visione va oltre la semplice struttura fisica di un edificio e si concentra sull'esperienza che esso genera nel tempo, simile a quella di un brano musicale che si evolve con il passare delle sue sezioni. Così come una sinfonia può alternare momenti di intensità e quiete, di tensione e rilascio, anche un edificio può trasformarsi e suscitare diverse emozioni a seconda delle condizioni esterne e delle interazioni con chi lo vive.

Un esempio significativo di

questa concezione si trova nell'architettura della Kapelle St. Benedikt di Peter Zumthor, progettata per essere un luogo che "respira", in cui l'atmosfera cambia con l'ora del giorno e le condizioni climatiche. La luce che entra dall'alto, attraverso piccole aperture, si muove lentamente nel corso della giornata, creando una sensazione di trasformazione continua. La qualità della luce e la sua interazione con i materiali, contribuiscono a creare un'atmosfera che sembra "evolvere" nel tempo, proprio come un brano musicale che cambia dinamiche e toni. Quando la luce filtra nelle ore del mattino, la sensazione che si prova è di pace e serenità. Ma durante il pomeriggio, con la luce più forte e le ombre più marcate, lo spazio acquisisce una qualità più intensa e drammatica, evocando una sensazione di solennità, come una parte più seria e riflessiva di un componimento musicale.



2.3 Il ritmo dell'Architettura

“Il silenzio diventa uno spazio più che un vero vuoto, una pausa che è assenza di suono ma carica di tensione di significato” scrive Simone Pizzagalli (1), interpretando i vuoti urbani come un silenzio poetico nella composizione spaziale. Questa visione sottolinea ulteriormente, come detto in precedenza, il parallelismo profondo tra architettura e musica, discipline apparentemente distanti, accomunate da una struttura poetica ed emozionale che si fonda sull'alternanza ritmica di pieni e vuoti, capaci di generare atmosfera. In musica, al pieno corrisponde la nota, il suono; al vuoto la pausa, l'intervallo, che spesso crea una tensione più forte, un senso di attesa o di sospensione emotiva.

Proprio in questo attimo si concentra una forza drammatica capace di evocare emozioni profonde. Il vuoto musicale non è assenza, ma

un'attesa colma di possibilità, immaginazione ed emozione.

In architettura accade qualcosa di analogo: i 'pieni' sono gli edifici, le presenze tangibili che definiscono lo spazio urbano; i 'vuoti' sono le aree abbandonate, le rovine, i silenzi della città. In essi si manifesta una carica emotiva sorprendente. Questi spazi non edificati o abbandonati, tutt'altro che meri interstizi, risultano essere potenti dispositivi atmosferici, capaci di suscitare spaesamento, malinconia, riflessione. L'architettura del vuoto è altrettanto evocativa di quella del pieno: un lotto in attesa, una casa disabitata, una fabbrica dismessa raccontano la città attraverso la sua assenza, suscitando emozioni spesso più forti e dolorose di quelle provocate dalla presenza architettonica. Tali vuoti urbani diventano parte integrante della sinfonia urbana: come in una composizione

musicale, sono pause capaci di dare ritmo, profondità e senso all'intero. Questo parallelismo trova una potente eco nella filosofia di Arthur Schopenhauer (2), che individua nel vuoto il momento di massima intensità emotiva. Secondo il filosofo, la vita umana è dominata dal desiderio e dalla tensione verso ciò che non si possiede; quando questo desiderio si estingue, non resta che il vuoto, una condizione che non è pace, ma consapevolezza del nulla, della mancanza di senso. In questa visione, l'uomo sperimenta il sentimento più autentico proprio nella sottrazione, nel silenzio, nell'intervallo. All'interno di questo quadro epistemico, possiamo inserire anche il pensiero di Gilles Clément, che con la teoria del 'Terzo Paesaggio' offre una chiave di lettura innovativa per comprendere il valore emotivo e simbolico dei vuoti urbani e naturali (Clément, 2005). Il 'Terzo Paesaggio'

è lo spazio residuale, marginale e non progettato, che sfugge alle logiche del controllo umano e che per questo custodisce una straordinaria ricchezza biologica. Per Clément, questi spazi verdi spontanei non sono vuoti in senso negativo, ma pause fertili, elementi vivi che esprimono resilienza e vitalità, contribuendo a mantenere e rafforzare l'identità di un luogo. Proprio come in musica la pausa intensifica l'ascolto, così il verde spontaneo del 'Terzo Paesaggio' genera nell'osservatore un'esperienza percettiva e emotiva più profonda.

Note

(1): Simone Pizzagalli espone la sua interpretazione del vuoto urbano come silenzio poetico all'interno dell'introduzione del saggio *Spaces, Poetics and Voids*, vincitore dell'Archiprix (2009/2011). Lì definisce il vuoto non come uno spazio privo, ma come qualcosa di carico e dotato di forma, paragonabile alla pausa poetica

(2): Arthur Schopenhauer affronta il tema del vuoto in *Il mondo come volontà e rappresentazione* (1819), in particolare nel libro IV, dove descrive la condizione esistenziale dell'uomo come priva di appagamento duraturo. Una volta soddisfatti i desideri, subentra infatti una sensazione di noia, ovvero un vuoto interiore che rappresenta una forma di sofferenza. La vita, secondo il filosofo, «oscilla come un pendolo, avanti e indietro, tra il dolore e la noia», senza mai raggiungere una condizione di equilibrio o compiutezza. In questo quadro, il vuoto non è semplice assenza, ma una manifestazione del senso tragico e insoddisfacente dell'esistenza.



3. ATMOSFERA sinestesia di elementi

La percezione di un luogo è un fenomeno complesso che non si riduce alla sola vista. Superando la teoria oculocentrica, si può affermare che l'esperienza di un ambiente è il risultato di un'interazione tra diversi sensi, tra cui l'udito, il tatto, l'olfatto e il gusto. L'architettura non è quindi solo una questione di spazi visibili, ma di atmosfere che emergono dall'incontro di vari stimoli sensoriali. L'esperienza di un luogo, in tal senso, diventa un intreccio di percezioni che risvegliano i nostri sensi e generano risposte emozionali, comportamentali e psicologiche. Ogni esperienza architettonica è, in effetti, un'esperienza multisensoriale, come dimostrato dalla *Fallingwater* di Frank Lloyd Wright (1). La casa, con la sua interazione con la natura e la sua struttura che sembra fluire nella cascata sottostante, stimola non solo la vista, ma anche il tatto e l'udito, creando un ambiente che

risveglia i sensi in modo sinergico. Questo tipo di approccio, si riflette anche nella filosofia di Rudolf Steiner, il cui pensiero rappresenta una svolta cruciale nella concezione tradizionale dei sensi. Infatti, nelle sue conferenze raccolte da Albert Soesman nel volume *I dodici sensi. Porte dell'anima*, Steiner amplia la canonica visione di cinque sensi a dodici, comprendendo non solo i sensi fisici ma anche quelli animici e spirituali, come il senso del pensiero e del sé, che consentono un'esperienza più profonda della realtà interiore ed esteriore.

Approfondendo la questione, Steiner suggerisce che un'esperienza sensoriale completa non si limita alla vista, ma implica una cooperazione tra tutti questi sensi, che si fondono e interagiscono con l'ambiente circostante. Gli occhi, parafrasando, collaborano con gli altri sensi per una comprensione

più profonda e integrata nel mondo.

Parallelamente, le neuroscienze moderne hanno confermato la complessità della percezione umana riconosciuti ben oltre i cinque classici e avvicinandosi in alcuni aspetti alla visione di Steiner, sebbene da una prospettiva empirica. Un altro pensatore influente, George Berkeley, sottolinea il ruolo centrale del tatto, definendolo il "padre di tutti i sensi", poiché la vista ha bisogno del tatto per dare senso e stabilità all'esperienza spaziale.

Il tatto fornisce una sensazione di stabilità, resistenza e prominenza che la sola vista non può percepire completamente; la vista, dunque, "svela" ciò che il tatto già conosce, in un processo di interazione sensoriale che arricchisce e completa l'esperienza spaziale (Pallasmaa, 1996).

L'esperienza di un luogo architettonico, quindi, non si limita alla percezione visiva, ma coinvolge una combinazione di sensi che, lavorando in sinergia, stimolano corpo, mente ed emozioni. Spazialità, materialità, luce, colori e suoni sono elementi che, interagendo, costruiscono una realtà sensoriale complessa che trasforma ogni ambiente in un'esperienza unica.

Note

(1): del resto, non a caso Wright era un convinto sostenitore dell'influenza del temperamento atmosferico dell'ambiente abitato sull'indole individuale.

3.1 Trame distinte

L'uso dei materiali in architettura va oltre l'aspetto estetico o funzionale: è un elemento chiave nella creazione di un'esperienza sensoriale completa, capace di coinvolgere i sensi e favorire il benessere psico-fisico degli individui. La scelta dei materiali influenza profondamente la percezione dello spazio e l'atmosfera che esso genera. Materiali naturali come legno e pietra sono spesso associati a una sensazione di autenticità perché evocano un legame diretto con la natura e con la storia del luogo. Questi materiali, segnati dal tempo e dalle imperfezioni, agiscono come testimoni silenziosi che narrano storie, suscitando un senso di presenza e intimità difficilmente replicabile da superfici artificiali (Pallasmaa, 1996). Invece, materiali artificiali, pur efficaci dal punto di vista tecnico, tendono a creare ambienti più freddi e distaccati, caratterizzati da esperienze sensoriali più ridotte e meno

emotivamente coinvolgenti. Questa distinzione è anche il fulcro di *Che cos'è il restorative design* (2022), che evidenzia come l'uso di materiali naturali favorisca il recupero psicofisico, mentre quelli artificiali risultano sterili e poco stimolanti.

Peter Zumthor, che si concentra sull'aspetto fenomenologico della materialità, sottolinea come ogni materiale abbia una "personalità" propria (Zumthor, 2006), percepibile attraverso texture, temperatura, suono e interazione con la luce. La sua idea del 'corpo delle cose' suggerisce che la morbidezza del legno o la durezza della pietra invitano il corpo umano a un contatto fisico e sensoriale con lo spazio, rafforzando il legame tra occupante e architettura. Per Zumthor, la scelta dei materiali deve creare un equilibrio armonico con gli altri elementi sensoriali come luce e suono, contribuendo a un'esperienza

spaziale dinamica e coinvolgente. La luce che muta durante il giorno, insieme alle proprietà materiche, trasforma l'ambiente, rendendolo vivo e mutevole.

Una prospettiva complementare a quella illustrata precedentemente viene proposta da Christian Norberg-Schulz, nel suo *Genius Loci* (1980), all'interno del quale non si parla di materiali come semplici veicoli di esperienza tattile o visiva, ma strumenti per incarnare l'identità profonda del luogo, il cosiddetto "spirito del luogo".

Per Norberg-Schulz, il *genius loci* si manifesta attraverso l'uso consapevole dei materiali, che radicano l'architettura nel paesaggio naturale e culturale circostante. La materia, con le sue qualità tattili, visive e simboliche, diventa un mezzo per esprimere la continuità tra spazio costruito e ambiente, conferendo al luogo

un'atmosfera unica e riconoscibile. La sua interpretazione del materiale è dunque più legata al contesto e alla tradizione, mentre Zumthor enfatizza la percezione diretta e sensoriale.

Una similitudine tra gli autori è l'idea che i materiali siano in grado di suscitare emozioni profonde e che non debbano essere pensati solo come elementi tecnici, ma come componenti per creare un'esperienza immersiva e autentica. Tuttavia, mentre Zumthor pone l'accento sul rapporto intimo e fisico tra corpo umano e materiali, Norberg-Schulz si focalizza sul ruolo del materiale come mediatore culturale e ambientale, portatore di memoria e identità. Entrambi concordano che luce e materia sono intrinsecamente legate e che la loro relazione crea l'atmosfera dello spazio.

3. 2 La pelle dello spazio

Il trattamento delle superfici, l'utilizzo di materiali diversi così come l'uso di cromie differenti incidono, insieme all'illuminazione, su ciò che potremmo definire come la "pelle" dello spazio. Data la complessità del tema, ci limiteremo, nelle note che seguono, a parlare dell'uso del colore, sia esso intrinseco al materiale, oppure depositato dalla patina del tempo o ancora determinato dalla ricerca di cromie precise - sovrapposte alle materie. In architettura, infatti, il colore non è solo un elemento estetico, ma una potente forza che può modulare la percezione e l'esperienza emotiva di uno spazio. La sua influenza sugli ambienti architettonici va oltre l'aspetto visivo, poiché il colore contribuisce a definire l'atmosfera e il comportamento di chi vive o utilizza uno spazio.

L'architetto, nella scelta cromatica, deve tener conto di una molteplicità di fattori che

includono non solo la relazione con la luce e con i materiali, ma anche le implicazioni psicologiche e culturali che i colori portano con sé. La cromia di un ambiente, infatti, ha il potere di alterare la percezione dello stesso generando emozioni e influenzare l'umore degli individui.

All'interno di *Che cos'è il restorative design* (2022) Francesca Pazzaglia e Leonardo Tizi descrivono accuratamente come i diversi colori riescano a modificare la percezione fisica degli oggetti e delle diverse emozioni che suscitano.

Viene spiegato, infatti, che un oggetto viene percepito come più pesante se colorato di nero piuttosto che di giallo oppure come, un macchinario con tinte più scure può apparire più stabile di uno con colori gialli o verdi chiari, conferendo una sensazione di solidità e sicurezza.

Questo effetto psicologico dei colori si riflette anche nelle preferenze cromatiche. Colori freddi come il verde, il ciano e il blu sono generalmente preferiti rispetto a colori caldi come il rosso, l'arancione e il giallo. I colori freddi tendono a trasmettere sensazioni di calma, serenità e stabilità, mentre i colori caldi, più stimolanti, possono suscitare emozioni di eccitazione, energia e, talvolta, ansia. In particolar modo, al colore rosso vengono associate una molteplicità di accezioni. Basti pensare che questo colore è per eccellenza quello associato all'amore e, contemporaneamente, al pericolo tanto da indurre un comportamento evitativo che potrebbe influire negativamente sulla prestazione di un prodotto o sull'interazione con un ambiente. Il rosso, quindi, deve essere utilizzato con cautela in ambienti in cui si desidera promuovere la calma e la concentrazione, come

negli uffici o nelle scuole. Un colore così carico di emozioni forti potrebbe innescare una risposta fisiologica che diminuisce la capacità di concentrazione o aumenta i livelli di stress, compromettendo l'esperienza dell'individuo nello spazio. Figure rilevanti che hanno scritto riguardo a come la scelta cromatica si leghi alla creazione di una particolare atmosfera, sono quelle di Zumthor, Pallasmaa e Holl.

Zumthor considera il colore come uno degli strumenti per creare un'esperienza sensoriale e atmosferica profonda. Non si tratta di un semplice strumento estetico ma il colore in architettura è un mezzo per dare profondità e intensità all'esperienza spaziale. Non è mai un semplice elemento decorativo, ma qualcosa che deve integrarsi con il materiale e la luce, creando un'atmosfera che coinvolga il corpo e la mente (Zumthor, 2006).

Per Pallasmaa il colore assume un ulteriore ruolo, contribuisce a stabilire un dialogo tra il corpo e lo spazio, provocando un'esperienza emotiva che non si limita alla vista, ma che coinvolge anche il tatto, il movimento e la memoria (Pallasmaa, 1996). Interessante è anche la visione di Steven Holl, il quale all'interno del volume *Architettura parlata* (2019), riflette sull'importanza del colore come elemento costitutivo dell'esperienza architettonica. Condividendo le posizioni espresse da Juhani Pallasmaa e Peter Zumthor, Holl riconosce al colore una valenza sensoriale e atmosferica, ma vi aggiunge una dimensione ulteriore: la dinamicità. Egli sottolinea come il colore, agendo in sinergia con la luce naturale e la materia costruttiva, sia in grado di trasformarsi nel tempo, modificando profondamente l'atmosfera e la percezione dello spazio. In questa prospettiva, il colore non è

un'entità statica o decorativa, ma un fenomeno mutevole, capace di generare continui cambiamenti percettivi in relazione al movimento dell'osservatore e alla variabilità delle condizioni luminose. Per Holl, dunque, il colore diventa un mezzo espressivo primario, che contribuisce a definire il carattere emotivo e sensoriale dell'architettura, inscrivendola in una dimensione esperienziale profonda e multisensoriale.

3. 3 Disegnare con la luce

La luce è uno degli strumenti più potenti e poetici nell'architettura per la creazione di atmosfera. Essa non si limita a illuminare lo spazio, ma ne definisce la qualità, l'umore e la percezione sensoriale. Uno studio recente, intitolato *Effect of Color Temperature and Illuminance on Psychology, Physiology, and Productivity: An Experimental Study* pubblicato su MDPI nel 2024, ha analizzato l'impatto di diverse temperature di colore (3000K, 4000K, 5500K) sulla produttività lavorativa, sulla soddisfazione e sulla frequenza cardiaca. I risultati hanno evidenziato come la luce a 5500K migliori significativamente la produttività e riduca la fatica percepita rispetto alla luce a 3000K, suggerendo che la luce fredda possa favorire l'efficienza nelle attività lavorative.

Attraverso il gioco di luci e ombre, la luce modella volumi, accentua materiali e crea

un dialogo intimo tra spazio e utente, contribuendo a suscitare emozioni e sensazioni uniche. Un maestro nell'uso evocativo della luce è Tadao Ando, architetto giapponese noto per la sua capacità di trasformare l'architettura in un'esperienza spirituale. In molte sue opere, come la celebre *Chiesa della Luce* a Ibaraki, Ando utilizza aperture calibrate per far entrare la luce filtrata in modo controllato, trasformandola in un elemento dinamico che evolve con il passare delle ore e delle stagioni. La luce diventa così protagonista, disegnando sul cemento grezzo geometrie luminose che invitano alla meditazione e alla riflessione.

Interessante è anche l'uso della luce che propone Kengo Kuma nel progetto del *Stone Museum*, sviluppando una stretta connessione tra materia, luce e atmosfera, ponendo la luce naturale al centro della definizione spaziale

e sensoriale dell'edificio. L'approccio adottato si basa su un'attenta modulazione della luce, volta a esaltare le qualità materiche della pietra, materiale prevalente nella composizione architettonica.

L'ingresso della luce avviene attraverso aperture calibrate e strategicamente posizionate, progettate per filtrare e modulare il flusso luminoso in modo non uniforme. Evitando un'illuminazione piatta e omogenea, si genera invece un complesso gioco di chiaroscuri che anima le superfici ruvide e stratificate della pietra. La luce, incidendo sulle irregolarità materiche, ne mette in evidenza le texture, conferendo profondità e plasticità alle pareti, e trasformando la percezione visiva dello spazio in un'esperienza multisensoriale.

Il dinamismo dell'illuminazione naturale, strettamente legato al ciclo quotidiano

e stagionale del sole, introduce una qualità mutevole e temporale nell'ambiente interno. Le variazioni di intensità e angolazione luminosa contribuiscono a definire spazi con atmosfere differenziate nel corso della giornata: dall'intimità raccolta delle ore mattutine o serali alla piena luminosità del mezzogiorno. Questa mutevolezza enfatizza il legame tra architettura e natura, rendendo l'edificio un organismo sensibile al tempo e alle condizioni ambientali.

La luce soffusa e modulata attenua l'effetto di abbagliamento e favorisce un'esperienza visiva calma e rilassata, induce il visitatore a un'osservazione attenta e riflessiva, diventando quindi elemento caratterizzante dell'atmosfera del luogo. Tale qualità è rafforzata dalla presenza massiccia e materica della pietra, che, contrapposta alla delicatezza

luminosa, crea un equilibrio emotivo tra solidità e leggerezza percettiva.

In un contesto più tecnologico e interattivo, *Pulse Room* di Rafael Lozano-Hemmer (2006) propone un'interpretazione innovativa della luce artificiale come mezzo di creazione atmosferica. Presentata alla Biennale di Venezia all'interno del padiglione del Messico, l'installazione consiste in una stanza piena di lampadine che si accendono e spengono sincronizzate con i battiti cardiaci dei visitatori, trasformando la luce in un'estensione pulsante del corpo umano. Questa interazione tra luce e ritmo biologico genera un'atmosfera intensa, intima e in continua evoluzione, che coinvolge emotivamente lo spettatore e crea un'esperienza di connessione profonda tra tecnologia, luce e presenza umana.

In tutte queste esperienze, la

luce si trasforma da semplice fonte di visibilità a materiale emozionale che modella lo spazio e crea atmosfera, arricchendo l'esperienza architettonica e artistica di significati sensoriali, emotivi e spirituali.



Fig.3.3.1 : *Chiesa della luce*, Ibaraki
fonte : <https://it.pinterest.com>



Fig.3.3.2 : *Pulse Room*, Biennale di Venezia
fonte : <https://it.pinterest.com>

3.4 Armonie Architettoniche

Nel contesto della riflessione architettonica e artistica contemporanea, il suono emerge come strumento capace di attivare, rivelare e trasformare l'esperienza dello spazio costruito, andando ben oltre la sua funzione acustica o ambientale. Secondo Alberto Pérez-Gómez, l'architettura autenticamente significativa è quella che riesce a sintonizzarsi con l'essere umano attraverso una forma di "attunement", un'accordatura sensibile tra corpo, spazio e suono (Gomez,2016). Nel suo libro *Attunement: Architectural Meaning after the Crisis of Modern Science* (2016), egli sostiene che il suono non sia solo un fenomeno fisico, ma un mezzo poetico attraverso cui l'architettura può risuonare con la dimensione affettiva e incarnata dell'abitare. Questa visione trova un'eco nella teoria dello spazio vissuto di Henri Lefebvre, che in *La production de l'espace* (1974).

Per Lefebvre, la città è attraversata da ritmi e suoni che ne determinano l'atmosfera e l'identità, generando un'esperienza dello spazio che è profondamente corporea, temporale e sonora. A questa prospettiva si affianca l'approccio divulgativo ma rigoroso di Trevor Cox, che in *The Sound Book: The Science of the Sonic Wonders of the World* (2014) indaga come le qualità acustiche di un luogo, come riverberi, risonanze, silenzi, influenzino la nostra percezione e memoria degli spazi.

Il suono, secondo Cox, è parte costitutiva dell'atmosfera architettonica, capace di evocare emozioni, costruire significati e modellare il comportamento.

Queste riflessioni teoriche trovano una manifestazione concreta nelle pratiche artistiche che operano all'incrocio tra architettura, percezione e soundscape.

Due opere emblematiche in tal senso sono *Harmonic Bridge* di Bill Fontana (1998) e *Electrical Walks* di Christina Kubisch (dal 2003), entrambe ascrivibili alla *sound art* e orientate a rivelare le dimensioni sonore latenti dell'ambiente costruito.

In *Harmonic Bridge*, Fontana capta tramite microfoni a contatto le vibrazioni impercettibili del Millennium Bridge di Londra, trasmettendole in tempo reale all'interno della Tate Modern. Il museo diventa così una cassa di risonanza della struttura urbana, che da elemento puramente funzionale si trasforma in strumento musicale: il suono non viene aggiunto, ma rivelato, e permette una lettura poetica della materia architettonica.

In *Electrical Walks*, Kubisch adotta un approccio differente ma complementare: i visitatori, sono muniti di speciali cuffie

elettromagnetiche generate da dispositivi tecnologici. La città si rivela come un organismo sonoro invisibile ma attivo, dove il paesaggio sonoro è composto da frequenze e segnali normalmente inudibili. In questo caso, il suono sollecita una riflessione critica sulla pervasività della tecnologia e sulla sovrasaturazione percettiva del nostro tempo.

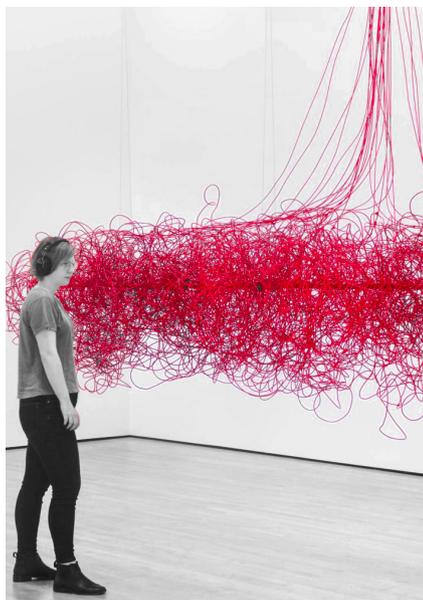


Fig.3.4.1 : *Electrical Walks*, Toronto
fonte : <https://highlike.org/christina-kubisch-3/>

Nonostante le loro differenze, entrambe le opere condividono l'intento di rendere udibile l'inudito, aprendo spazi di ascolto inediti e attivando una relazione nuova tra corpo, suono e architettura. In entrambi i casi, il suono non è un accompagnamento decorativo, ma una presenza strutturante, capace di trasformare radicalmente la percezione e la comprensione dello spazio.

Questo approccio si inserisce all'interno della teoria del soundscape, introdotto da R. Murray Schafer in *The Tuning of the World* (1977), secondo cui ogni luogo possiede un proprio paesaggio sonoro fatto di suoni chiave, segnali e marche sonore, elementi che plasmano il modo in cui lo spazio viene vissuto e ricordato. A sviluppare ulteriormente questo concetto è Barry Truax, che in *Acoustic Communication* (2001) definisce il soundscape come un sistema dinamico di interazione

tra ascoltatore e ambiente, fondato su un ascolto attivo e situato. Infine, Jean-Paul Thiabaud evidenzia come il paesaggio sonoro sia parte integrante del genius loci, capace di evocare stati d'animo, memorie e immaginari collettivi.

Nel loro complesso, queste riflessioni e pratiche mostrano come il suono sia un elemento critico e progettuale dell'architettura contemporanea, in grado non solo di generare atmosfera, ma anche di attivare nuove forme di conoscenza sensibile, partecipazione e consapevolezza spaziale. L'architettura, attraversata e trasformata dal suono, si rivela allora non più come semplice contenitore di funzioni, ma come campo percettivo complesso, in cui il sensibile diventa forma di pensiero.

3.5 Clima Sensoriale

Il concetto di temperatura riveste un ruolo fondamentale nell'architettura, non solo come un aspetto legato al comfort fisico, ma come un elemento capace di influenzare profondamente la percezione emotiva e sensoriale degli spazi. La temperatura di un ambiente contribuisce a definire l'atmosfera, a stimolare reazioni psicologiche e comportamentali, e a modellare l'esperienza che un individuo vive all'interno di uno spazio architettonico.

Un esempio eloquente è il padiglione tedesco alla Biennale Architettura 2025, intitolato *Stresstest*, che propone un percorso sensoriale fondato proprio sulla variazione termica. Il visitatore viene inizialmente immerso in uno spazio torrido e opprimente, capace di generare disagio fisico e tensione emotiva. Solo in un secondo momento, accede a un'area climatizzata e rinfrescante, che

produce un netto senso di sollievo e rilassamento. Questo passaggio da un ambiente termicamente stressante a uno temperato non solo simula una condizione climatica estrema, ma trasforma la temperatura in un mezzo narrativo per costruire un'atmosfera in evoluzione, che veicola emozioni contrastanti. In modo altrettanto significativo, Michelangelo Pistoletto, con la sua installazione *La prospettiva del Terzo Paradiso* all'interno delle Corderie dell'Arsenale, sfrutta la temperatura come elemento performativo. L'artista inserisce decine di climatizzatori che, anziché raffrescare, espellono calore all'interno dello spazio espositivo, creando un ambiente soffocante. L'atmosfera calda e satura diventa parte integrante dell'opera, evocando fisicamente la pressione del cambiamento climatico e coinvolgendo il corpo dello spettatore in una condizione di disagio.

In questo caso, la temperatura non è solo ambientazione, ma un atto critico che intensifica il messaggio politico dell'opera.

Un ulteriore esempio è *Cloudscape*, l'installazione climatica realizzata da Transsolar in collaborazione con Tetsuo Kondo per la Biennale Architettura del 2010.

In questo caso, la temperatura e l'umidità vengono calibrate con precisione per generare una nube artificiale sospesa a metà altezza in uno spazio architettonico. I visitatori possono attraversarla e persino camminare sopra di essa, immergendosi in un'atmosfera rarefatta e surreale. La temperatura, controllata in modo puntuale, consente alla nuvola di esistere fisicamente e di avvolgere lo spettatore in un'esperienza spaesante, quasi onirica, dove la percezione dello spazio viene completamente trasformata.

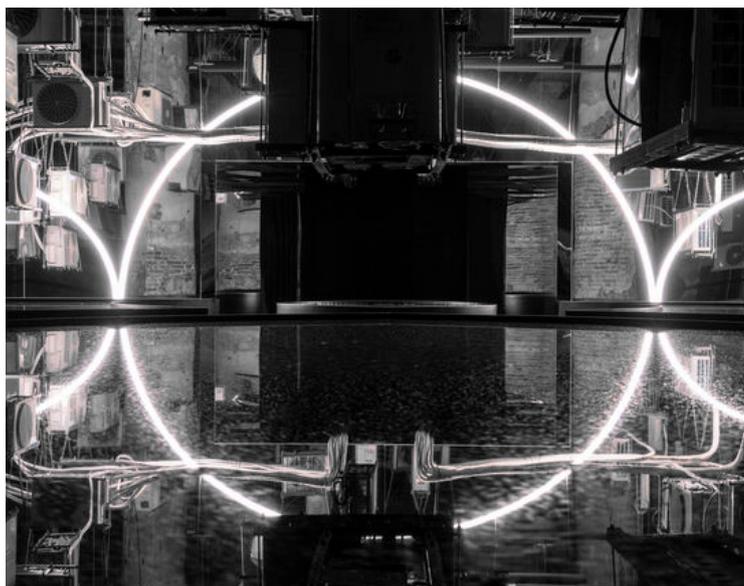


Fig.3.5.1 : *La prospettiva del Terzo Paradiso*
fonte : <https://www.domusweb.it>



Fig.3.5.2 : *Cloudscape*, Biennale di Venezia
fonte : <https://www.archdaily.com/>

All'interno di questo quadro, risulta essere rilevante il lavoro di Philippe Rahm, architetto e "meteorologo dell'architettura", che sceglie di abbandonare i materiali tradizionali della disciplina, come il mattone o il cemento, per concentrarsi su elementi immateriali e spesso invisibili, come la luce, il calore, l'ombra o l'umidità, trasformandoli nei protagonisti dei suoi spazi. Nei suoi progetti, come *Digestible Gulf Stream*, presentato alla Biennale di Venezia del 2008, la temperatura diventa un elemento attivo e dinamico: l'aria si muove tra superfici metalliche a diverse gradazioni termiche, dando vita a un paesaggio invisibile fatto di microclimi, che coinvolgono il corpo del visitatore e lo invitano a interagire con lo spazio in modo nuovo e diretto.

In *Hormonorium* (2002), ad esempio, Rahm riproduce artificialmente un clima alpino, mentre in *Diurnism* (2007)

esplora la possibilità di reinventare la notte all'interno di un ambiente illuminato in modo continuo. In entrambi i casi, la temperatura non è solo un effetto da controllare, ma diventa un vero e proprio linguaggio attraverso cui progettare atmosfere, suggerire stati d'animo, orientare comportamenti.

In questo senso, l'architettura si trasforma in un sistema sensibile, capace di parlare al corpo e alla mente attraverso variazioni climatiche e atmosferiche, superando l'idea di spazi omogenei e neutralizzati a favore di ambienti complessi, mutevoli, attraversati da gradienti termici che modellano l'esperienza. Come dimostra anche il lavoro di artisti come Michelangelo Pistoletto, che utilizza la temperatura per creare sensazioni di disagio o spaesamento, emerge una tendenza sempre più diffusa a considerare il calore e

il freddo come strumenti capaci di generare significati e narrazioni.

Dai progetti di Rahm fino alle installazioni contemporanee, diventa evidente come la temperatura sia oggi parte integrante del linguaggio architettonico. Non si tratta più solo di garantire un certo livello di comfort, ma di usare la dimensione termica per costruire ambienti capaci di coinvolgere attivamente chi li attraversa. In un momento storico segnato dalla crisi climatica, questa attenzione agli elementi invisibili dell'architettura rappresenta non solo una sfida creativa, ma anche una risposta concreta all'urgenza di ripensare il rapporto tra essere umano e ambiente.



Fig.3.5.3:*Hormonorium, Biennale di Venezia*
fonte : <https://www.designboom.com/>



Fig.3.5.4 : *Diurnism, Centre Pompidou*
fonte : <https://www.designboom.com/>

3.6 Essenza degli Ambienti

Il senso dell'olfatto, spesso sottovalutato nell'analisi degli spazi, si rivela invece uno degli strumenti più potenti per generare memoria e connessione emotiva con l'ambiente. Kate McLean, artista e ricercatrice, ha dedicato anni allo studio delle *smellscapes* urbane, mappando le città non solo attraverso la loro conformazione visibile, ma soprattutto grazie alle tracce olfattive che le attraversano: profumi di cibo, fragranze naturali, odori industriali e miasmi urbani.

Questo approccio multisensoriale propone una nuova lettura dello spazio, concepito come un organismo complesso che comunica attraverso stimoli invisibili ed effimeri. McLean mostra come gli odori non siano semplici sottoprodotti dell'ambiente, ma elementi attivi nel definire l'atmosfera, in grado di orientare, confortare o, al contrario, respingere chi li percepisce.

Oltre allo studio sugli odori legati ai macro-spazi, l'artista si è soffermata anche allo studio di spazi più piccoli come nel caso dei *Paesaggio odoroso del corridoio dell'ospedale*.

In questa prospettiva si inserisce il contributo della filosofa Sara Ahmed, che nel suo *The Cultural Politics of Emotion* (2004) evidenzia come gli odori non siano mai neutrali, ma carichi di un potere affettivo che influenza profondamente il modo in cui gli spazi sono abitati e vissuti. Ahmed osserva come il senso dell'olfatto venga spesso utilizzato per stabilire confini sociali, diventando uno strumento attraverso il quale si regolano processi di inclusione ed esclusione. Gli odori, dunque, veicolano significati culturali e sociali molto forti, contribuendo a definire categorie di "purezza" o "contaminazione" e plasmando le dinamiche spaziali e relazionali all'interno della società.

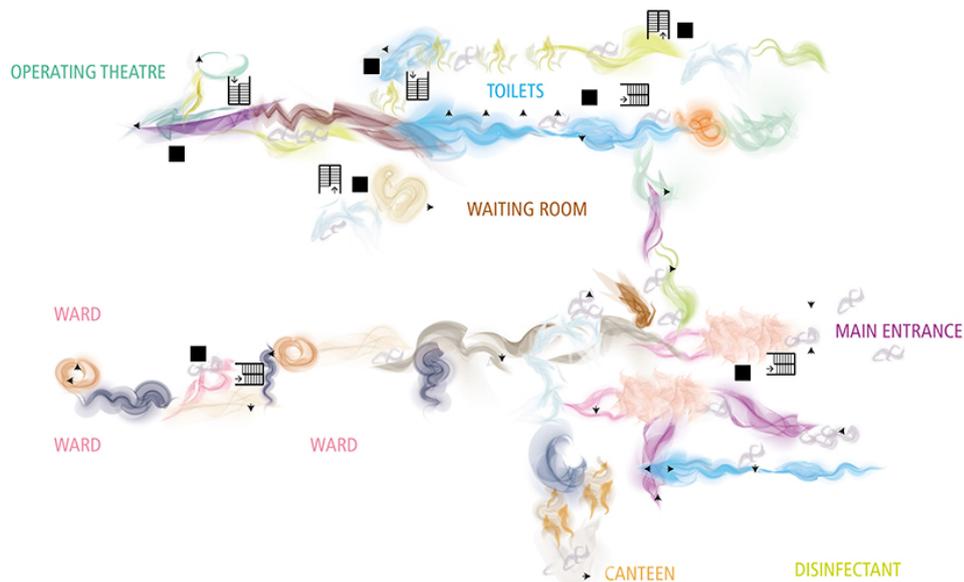
Un aspetto innovativo nell'ambito della progettazione sensoriale è rappresentato dal lavoro di Sissel Tolaas, artista e ricercatrice che ha posto l'olfatto al centro della propria pratica creativa e investigativa. Attraverso progetti come *City Smell Research*, presentato alla Biennale di Berlino nel 2004, Tolaas ha lavorato in vari quartieri della città per distillare un profumo essenziale per ognuno, creando una vera e propria mappa olfattiva urbana. I profumi, racchiusi in bottiglie che richiamano fisicamente la forma della città e i punti cardinali, non sono semplici rappresentazioni grafiche di un paesaggio odoroso, ma strumenti di esplorazione sensoriale che esaltano e sovvertono i confini fisici e simbolici dell'ecosistema urbano.



Fig.3.6.1 : *City Smell Research*, Biennale di Berlino
fonte : <https://www.moma.org/>



Fig.3.6.2 : *City Smell Research*, Biennale di Berlino
fonte : <https://www.moma.org/>



KEY TO SMELL COLOURS

PEOPLE

- Nail varnish remover
- Slightly sweet and difficult to identify; floral, leftover smell of passer-by's perfume
- Old people
- Many bodies in a space, odours from all orifices and on clothing, sheets, seats...

FROM THE OPERATING THEATRE

- Chemically metallic, silver and rouge – tubing
- Metallic stale blood
- Soap in a bowl of hot water used to find a vein for chemo
- Latex gloves
- Something sterile

FROM THE WARD

- Hot wipes
- Rubber mattress
- Welcome slices of buttered toast
- First cup of tea after general anaesthetic (cosy and warm)

FROM THE CANTEEN

- Weak insipid coffee
- Heart-sinking yet also nostalgic canteen food
- Coffee and nachos

DISINFECTANT

- Clean, like citrus
- Bleach/disinfectant used in loos
- Disinfectant wipes (sickly sweet layered over artificial flowers)
- Disinfectant
- Purell, alcohol wipes

COMBINATION

- Mix of a floor cleaner & rubber
- Rubber, disinfectant, mince and an acrid smell that cut through from the dressings cupboards

FROM THE WAITING ROOM

- A lingering smell of food in corridors (quite a meaty smell, like cottage pie)
- Burnt chicken, or toast
- Sweaty/sticky/stale odour of a waiting room
- Non-specific disinfectant smell found particularly in hospital corridors

Welcome to a virtual Hospital Corridor Smellscape

Olfactory data recalled by 27 former hospital patients, workers and visitors. February 2020.

INTENSE • PERVASIVE • CONTINGENT

Fig.3.6.4 : Hospital Corridor Smellscape
 fonte : <https://sensorymaps.com/>

3.7 La biofilia e l'importanza di un'architettura 'vivente'

La biofilia rappresenta oggi un concetto centrale della progettazione architettonica finalizzata al benessere psicofisico degli individui, comprendendo al suo interno molti degli elementi precedentemente analizzati. L'idea generatrice di questo pensiero si basa sul semplice concetto: l'uomo possiede un'intrinseca affinità nei confronti della natura e di tutte le forme viventi che la abitano.

Questa connessione non è soltanto frutto di una sensibilità culturale o di un gusto personale, ma risponde a un'esigenza profonda, radicata nella nostra storia evolutiva: per milioni di anni, infatti, la sopravvivenza dell'uomo è dipesa dalla sua capacità di osservare, comprendere e interagire con l'ambiente naturale, sviluppando così un legame biologico con esso che oggi si manifesta, anche inconsciamente, attraverso emozioni di

benessere, calma e sicurezza quando ci troviamo immersi in contesti naturali.

L'affinità uomo-natura si manifesta attraverso l'istintiva attrazione, spesso latente, che ci spinge verso gli elementi naturali come l'acqua che scorre, la luce naturale, la vegetazione, il canto dell'uccello o l'odore della terra umida.

Questi elementi, infatti, stimolano ed evocano a livello profondo delle sensazioni di equilibrio, armonia e protezione. Del resto, quando ci si trova in contemplazione di paesaggi 'belli' e/o 'rilassanti', davanti non vi è altro che un insieme di elementi che costituiscono il *locus amoenus*, in cui qualunque uomo primitivo avrebbe potuto trovare rifugio, cibo e acqua. Queste non è altro che una risposta emozionale, come spiega Edward O. Wilson in *Biophilia*, risultato della selezione naturale. Secondo lui

nella nostra biologia è profondamente radico l'impulso ad affiliarsi con altre forme di vita, poichè non siamo altro che il risultato di una lunga storia evolutiva durante la quale gli esseri umani hanno vissuto in stretta connessione con l'ambiente naturale. (Wilson, 1984). Questa attrazione si manifesta anche nella tendenza a proiettare emozioni e significati simbolici sulle forme viventi, come accade con gli animali totemici o con il linguaggio dei fiori, o nel bisogno crescente, tipico delle società moderne, di recuperare spazi verdi in ambienti urbani, come tentativo di ristabilire un equilibrio perduto. In tal senso, la biofilia non è soltanto una teoria psicologica o biologica, ma si configura come una vera e propria chiave di lettura del rapporto profondo e strutturale tra l'uomo e l'ambiente naturale, un legame che, se interrotto o trascurato, può generare squilibri

tanto sul piano individuale quanto su quello collettivo.

All'interno di questa prospettiva, la vegetazione non rappresenta una semplice aggiunta ornamentale, ma un dispositivo multisensoriale profondamente capace di influenzare la nostra percezione dello spazio e il nostro stato emotivo coinvolgendo, quindi, la vista, il suono, l'olfatto, la luce e la temperatura. Per quanto riguarda la vista, la vegetazione si manifesta attraverso una gamma cromatica in grado di evocare sensazioni di freschezza, calma e rigenerazione e crea un contrasto significativo rispetto ai toni artificiali e freddi dell'ambiente urbano. Tuttavia, il contributo degli elementi naturali non si esaurisce nell'aspetto estetico: il suono del vento che muove le foglie, il cinguettio degli uccelli che popolano gli alberi, creano un sottofondo sonoro delicato e familiare che interrompe

il rumore caotico della città, evocando immediatamente un senso di quiete e naturalezza.

Anche l'olfatto gioca un ruolo centrale nella costruzione dell'esperienza sensoriale: l'aroma dei fiori, l'odore della terra umida dopo la pioggia, o gli odori più intensi dei fertilizzanti, contribuiscono a modellare l'atmosfera percepita, rendendola più o meno gradevole a seconda del contesto. La luce naturale che filtra tra le chiome degli alberi genera effetti visivi dinamici: ombre non uniformi, che creano profondità e movimento nello spazio, arricchendolo visivamente e influenzando il modo in cui viene vissuto. Sul piano climatico, la vegetazione svolge una funzione fondamentale: attraverso l'ombreggiamento i processi di evapotraspirazione, contribuiscono alla mitigazione delle temperature locali, offrendo sollievo rispetto al calore prodotto da superfici artificiali

come asfalto e cemento. Questo scenario è particolarmente marcato all'interno delle città, dove il fenomeno delle isole di calore è particolarmente marcato, e, quindi, la presenza di aree verdi risulta decisiva per migliorare il comfort ambientale e la qualità della vita urbana.

Inoltre, la diffusione della vegetazione in contesti urbani evoca una sensazione di bucolico, di ritorno a un ambiente naturale più semplice e meno antropizzato, anche se questa percezione è spesso una costruzione mentale o un'illusione ideale. Questa idea di "natura dentro la città", pur non corrispondendo sempre alla realtà ambientale, genera un senso di benessere psicofisico importante, rispondendo a un bisogno profondo dell'essere umano di sentirsi connesso al mondo. Quindi, appare chiaro che gli elementi naturali si configurano come dispositivi

multisensoriali integratori, capaci di unire in sé molteplici stimoli e di creare atmosfere positive, rigeneranti e stimolanti all'interno degli spazi architettonici, influenzando profondamente la percezione, l'esperienza e il benessere di chi li abita o li attraversa.



4. Ripensare lo spazio

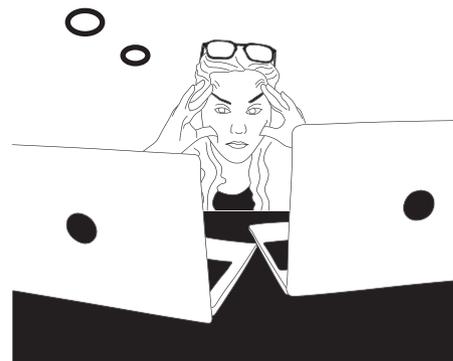
All'interno di questo quarto capitolo verrà ripreso e analizzato criticamente un progetto sviluppato nell'ambito del corso "Atelier Architettura, Ambiente e Spazio Costruito", A.A. 2024-2025, professoressa Gregory P. e Maspoli R. Il lavoro, originariamente incentrato sulla riqualificazione dell'edificio dell'ex Poste di via Monteverdi a Torino, verrà riletto alla luce delle riflessioni emerse nei capitoli precedenti. L'obiettivo, quindi, è quello di mettere in discussione alcune scelte progettuali iniziali, commentarle, e, ove necessario, proporre eventuali modifiche orientate verso una maggiore attenzione alla dimensione atmosferica dell'architettura.

A supporto di questa rilettura verrà impiegato lo strumento del fumetto come strumento narrativo e critico declinato in due modalità principali: da un lato, per rappresentare il flusso di pensiero e di coscienza

dell'autrice in due momenti distinti - il primo durante la fase progettuale e il secondo in una successiva fase di riflessione critica -; per dare voce diretta ad alcune delle persone intervistate durante la fase di indagine svolta sia nel corso dell'Atelier, sia durante la preparazione della tesi, restituendo così anche i loro punti di vista all'interno del processo progettuale.



Non mi devo allarmare!!
Come prima cosa bisogna fare l'inquadramento ...



4.1 Ripensare lo spazio

L'edificio oggetto di studio si trova in via Monteverdi, a Torino, nato come centro di smistamento pacchi delle Poste Italiane. È collocato in una particolare posizione, un tempo area strategica, in quanto lì passava la vecchia linea ferroviaria, importante per il trasporti dei pacchi.

Barriera di Milano, insieme ad altri quartieri, tra i quali assume particolare importanza il quartiere Aurora, occupa la zona nord-est del capoluogo piemontese e ricade all'interno della circoscrizione 6 del comune di Torino. Si tratta di un ambito urbano connotato da una forte impronta popolare e industriale, frutto dello sviluppo novecentesco e dei successivi processi di espansione edilizia. Nel tempo, il tessuto della circoscrizione ha conosciuto fenomeni di deindustrializzazione e di progressiva marginalizzazione, ma oggi è interessato da numerosi

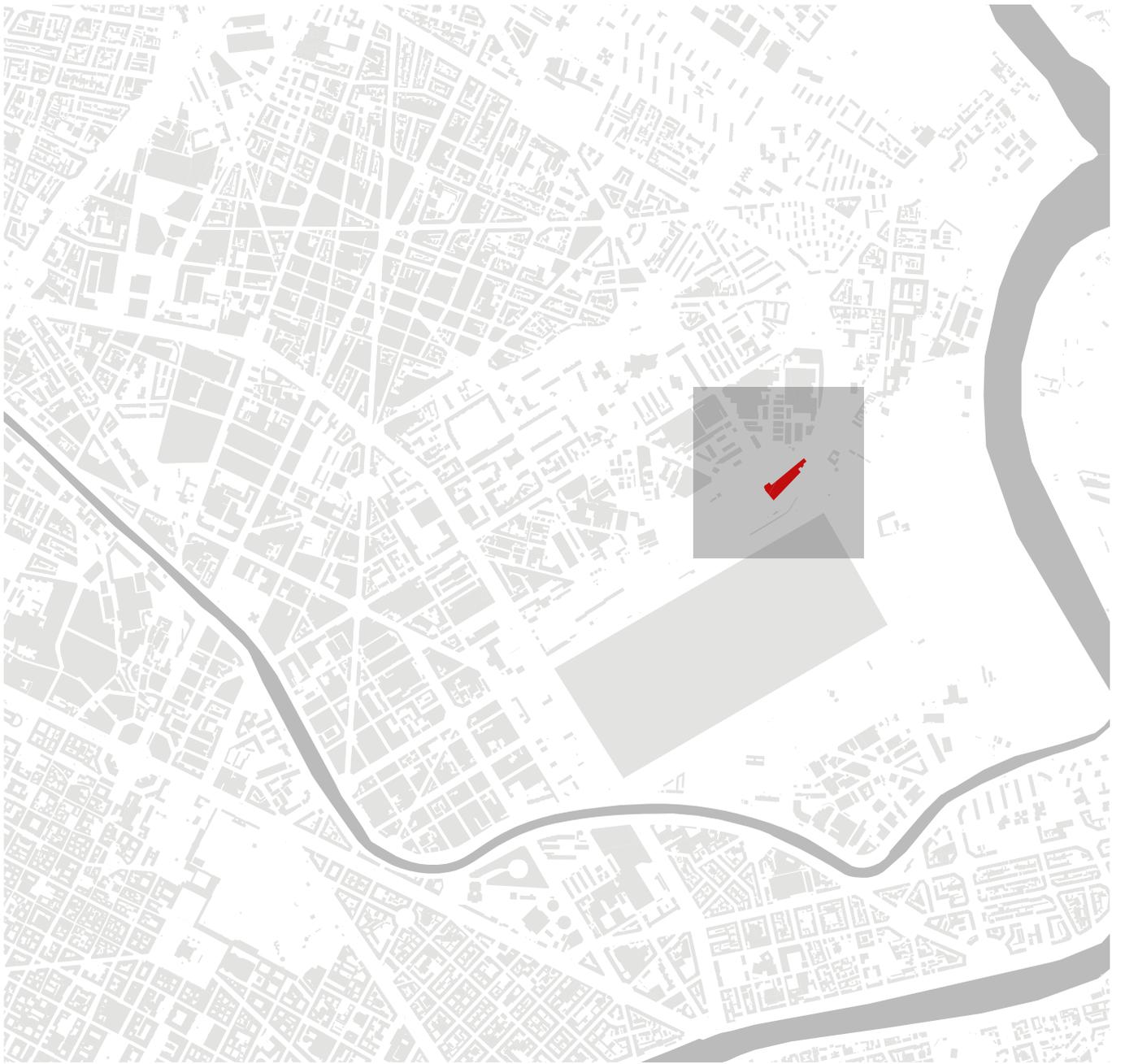
progetti di rigenerazione urbana che mirano a riqualificare aree dismesse, migliorare l'accessibilità e valorizzare la qualità dello spazio pubblico.

Spostando nuovamente l'attenzione sul caso studio, ad oggi si presenta come un grande volume abbandonato, isolato dal contesto urbano e simbolo di un progressivo degrado. Intorno ad esso, si estende un'area incolta, priva di servizi e funzioni attive, immersa nel silenzio e nel disuso.

Nonostante la sua posizione teoricamente strategica, prospiciente al Cimitero Monumentale e soglia fra aree molto diverse, il sito risulta privo di permeabilità fisica e sociale. I margini tra i due quartieri non si integrano, ma piuttosto si contrappongono, e l'edificio stesso, con la sua scala monumentale e il suo stato di degrado, amplifica il senso di distacco tra le parti. L'obiettivo del progetto è di trasformare

un luogo dimenticato in un nuovo polo di vita urbana, capace di generare una rinnovata atmosfera positiva, promuovendo inclusione, partecipazione e vitalità.

Riattivare l'ex centro di smistamento rappresenta un'opportunità concreta per avviare un processo di rigenerazione urbana, capace di restituire vitalità all'area e di ricucire il tessuto sociale e urbano circostante.



4.1.1 Ripensare lo spazio

La carta dell'inquadramento territoriale evidenzia la fragilità del contesto urbano intorno all'edificio delle ex Poste di via Monteverdi.

La lettura che viene fatta, e che porta alla luce questa fragilità, viene fatta su più livelli, dove tutti comunicano la medesima critica condizione attuale.

In primis dalla mappatura dei trasporti si evince che, attualmente l'area risulta essere mal collegata, servita solamente da poche linee di autobus. Tuttavia la futura Linea 2 della metropolitana rappresenta una concreta opportunità di miglioramento per la connettività e la qualità urbana del sito.

Anche dalla lettura della mappa dei servizi, si vede come ci sia una carenza visibile di funzioni che conferma il profilo di abbandono descritto precedentemente.

Quella che viene restituirà la fotografia di un luogo attualmente isolato, privo di attrattori e fortemente marginale.





Legenda

- ▲ **Istruzione**
scuola materna, elementari, medie e superiori
- ◆ **Cultura**
biblioteche, case di quartiere, cinema, librerie, musei e teatri
- **Commercio**
abbigliamento, bar, gelaterie, mercati, panetterie, pizzerie e ristoranti
- **Residenze temporanee**
case per studenti, case di accoglienza, ostelli e hotel

- + **Sanità**
ospedali e farmacie
- ▨ **Aree dismesse**
- ⋯ **Parchi e verde incolto**

- **Autobus**
- - - **Tram**
- - - **Linea 2 Metropolitana**
(in costruzione)

4.1.2 Percezione dello spazio

Dopo aver delineato un quadro oggettivo dell'area attraverso dati territoriali, mappature e osservazioni dirette, questo paragrafo si concentra sull'aspetto percettivo e soggettivo dello spazio, indagando il punto di vista di chi lo vive quotidianamente.

Per comprendere più a fondo le dinamiche del luogo e le sensazioni che esso genera, è stata svolta un'indagine diretta attraverso interviste personali e la somministrazione di questionari, sia in formato digitale che cartaceo.

Le interviste sono state realizzate nel mese di ottobre 2024, nel contesto del corso di Atelier Architettura, Ambiente e Spazio Costruito ed in seguito, durante il mese di aprile 2025, durante il percorso di tesi.

Durante queste indagini si è cercato di somministrare il questionario un campione

variegato di residenti, passanti e frequentatori dell'area,

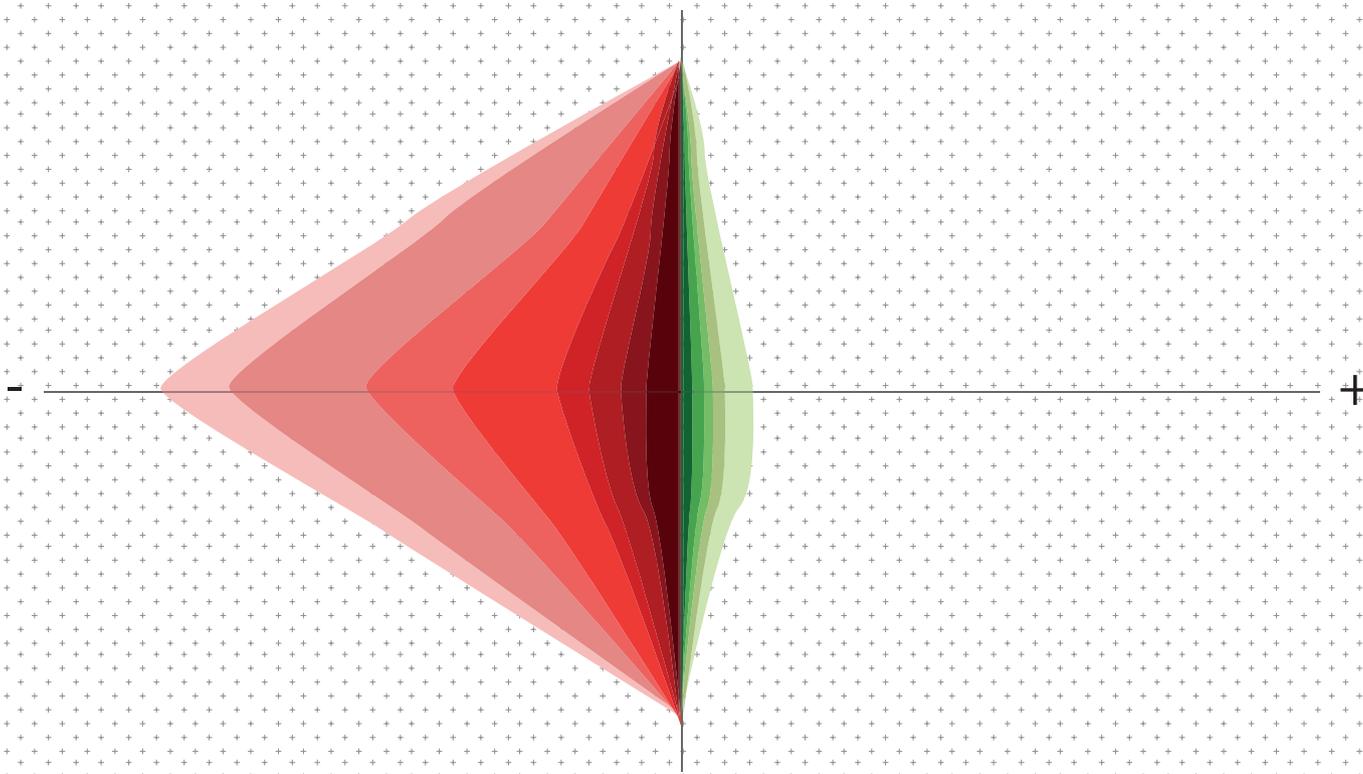
Questo approccio partecipativo è fondamentale per individuare i reali bisogni della comunità e orientare le scelte progettuali verso soluzioni utili, efficaci e adatte al contesto territoriale. Solo ascoltando le esigenze espresse da chi abita e attraversa quotidianamente lo spazio sarà possibile proporre servizi adeguati e dare forma a un progetto che risponda concretamente alle aspettative e alle necessità locali.



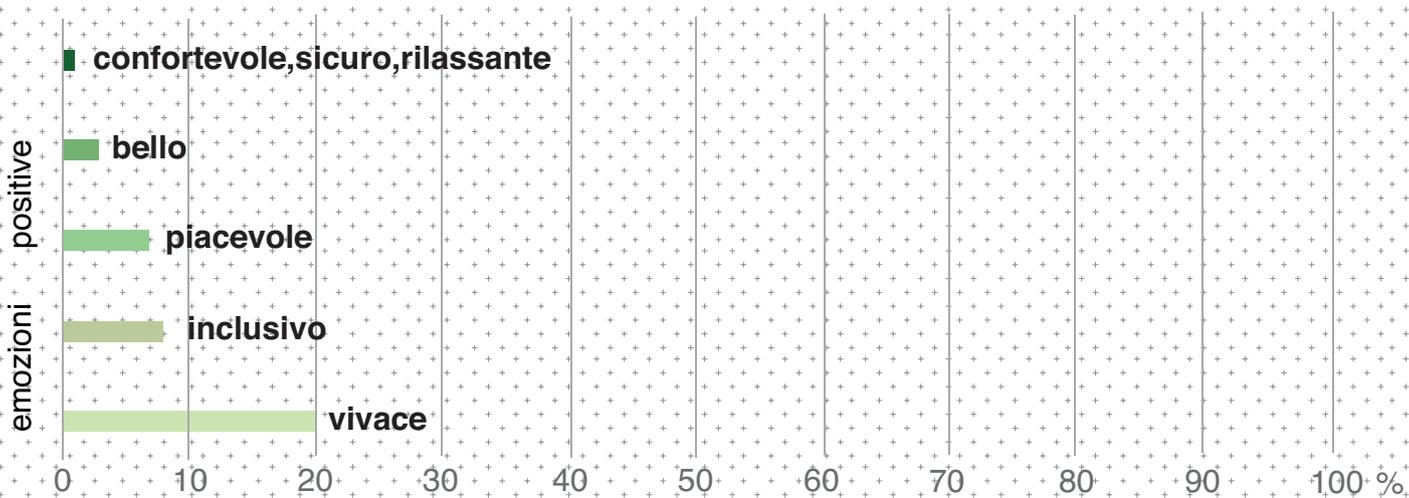
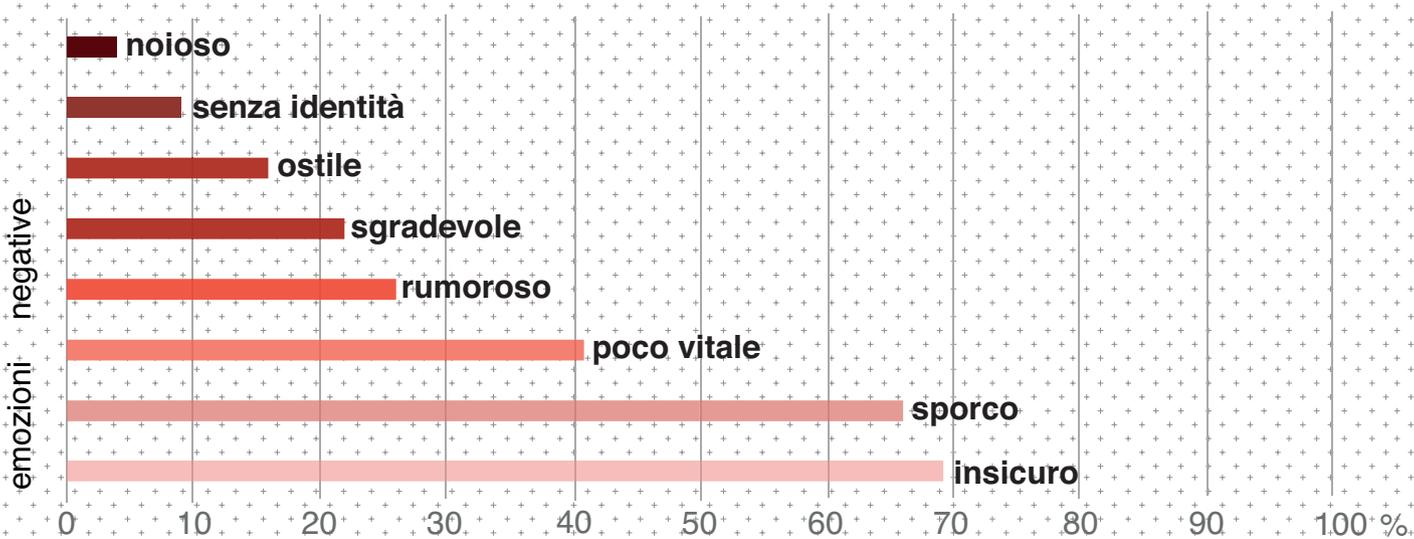


Note
Le citazioni sono
tratte dalle interviste
condotte durante la
fase di indagine.

quali emozioni ti provoca questo quartiere?



La domanda richiedeva all'intervistato di elencare cinque emozioni che il quartiere suscitava in lui, tali risposta sono state graficizzate dai seguenti schemi.





ALL POWER TO

THE IMAGINATION

quali funzioni ed usi preferiresti avere in quest'area?

Radere al suolo
la struttura

Uomo, 26 anni

Alloggi, dormitori,
servizi sportivi,
servizi per il tempo
libero

Donna, 31 anni

Area verde curata e
non abbandonata o
vandalizzata

Donna, 38 anni

Polo universitario,
aree di interesse
culturale

Uomo, 19 anni

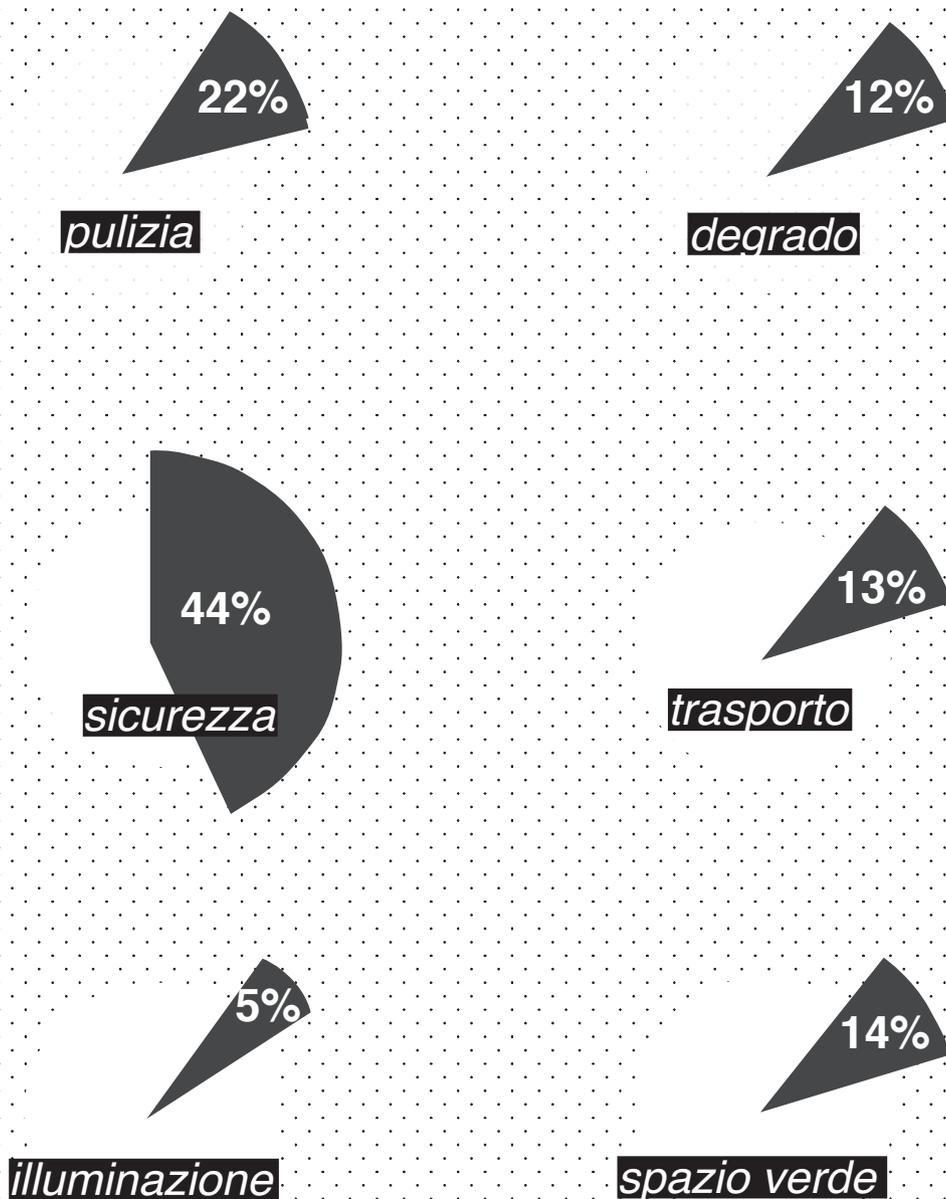
Rifare la pavimentazione
che causa difficoltà agli
anziani nel camminare

Donna, 42 anni

Le citazioni sono tratte dalle interviste condotte durante la fase di indagine dell'atelier, utili a restituire in modo diretto le percezioni e le riflessioni emerse.



cosa cambieresti all'interno del quartiere?



4.2 Descrizione del progetto caso di studio

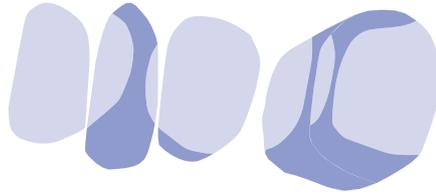
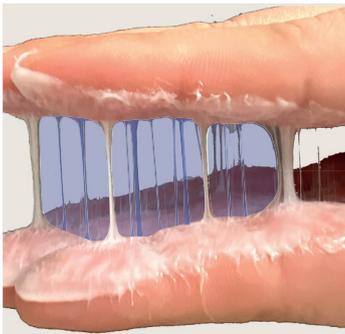
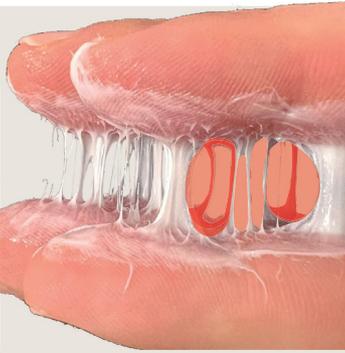


Il progetto analizzato nel presente elaborato è stato sviluppato all'interno del corso Atelier Architettura, Ambiente e Spazio Costruito, A.A. 2024-2025, lavoro nasce dall'idea di rigenerare un'area urbana posta tra due quartieri differenti, realizzando un luogo di connessione sia fisica che sociale tra le persone che abitano nei dintorni. Il concetto guida del progetto si fonda sull'idea della **colla** come metafora architettonica: un elemento legante, capace di unire e ricucire. Da questa suggestione nasce "Legàmi", il disegno generativo del masterplan, sviluppato a partire da fotografie di colla sovrapposte e collocate sull'area di progetto per delineare la struttura spaziale dell'intervento. Questo approccio ha portato alla tripartizione dell'edificio e a una nuova organizzazione dello spazio esterno, concepita per favorire la permeabilità e la relazione tra le parti.

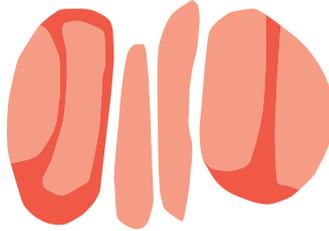
Un aspetto centrale del progetto è stata la scelta di mantenere l'impalcato strutturale esistente, decisione strategica che ha permesso di ridurre sensibilmente il consumo di nuovi materiali e l'impatto ambientale, aderendo a un approccio di progettazione sostenibile e responsabile.

A completamento di questa nuova organizzazione spaziale, si inserisce la progettazione di una rampa che avvolge il blocco centrale, configurandosi come fulcro sia distributivo che percettivo del sistema. Lo sviluppo continuo e aperto della rampa contribuisce a ridefinire l'atmosfera interna dell'edificio, rendendola più attiva, partecipativa e costantemente in dialogo con il tessuto urbano circostante.

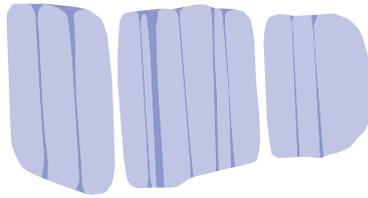
La scelta delle funzioni all'interno del progetto nasce dalla volontà di promuovere uno spazio urbano percepito come sicuro e attivo,



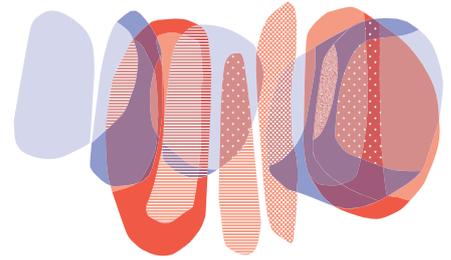
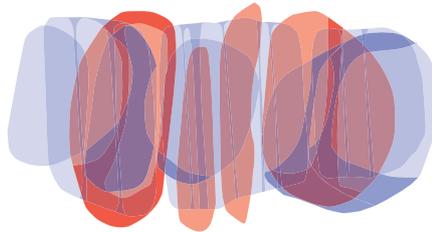
+



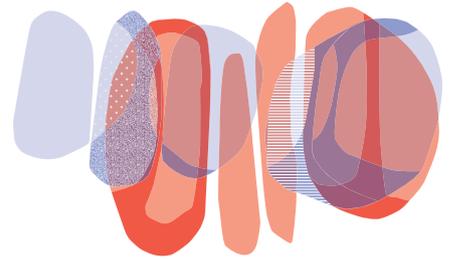
+



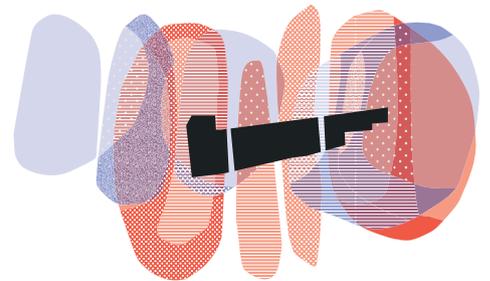
=



+

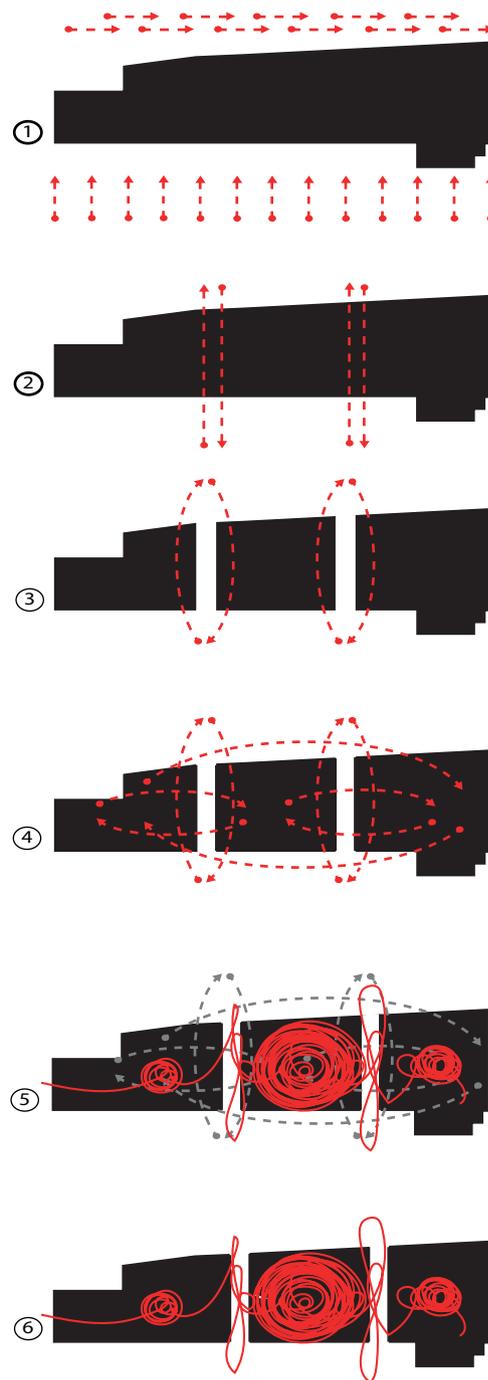


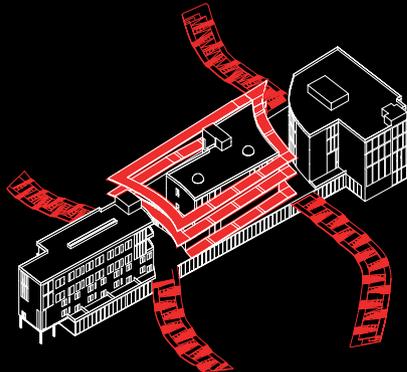
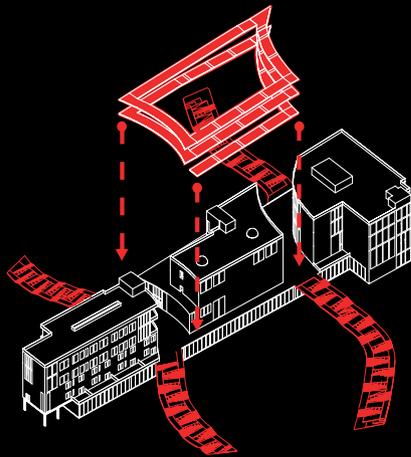
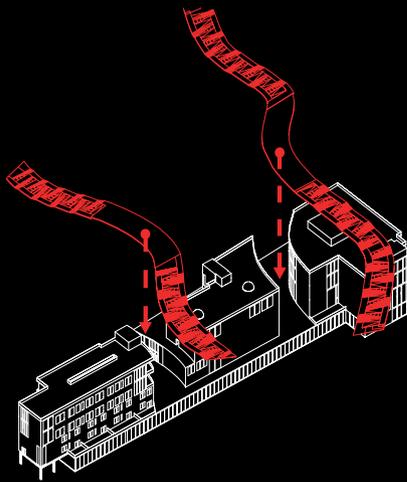
=



basandosi sull'idea che un luogo è tanto più vitale quanto più è vissuto nell'arco dell'intera giornata. Per garantire una presenza continuativa e diversificata, il programma funzionale è stato strutturato secondo una logica temporale.

Le funzioni residenziali, costituite da duplex ad uso semi-permanente e da uno studentato, assicurano una permanenza costante di utenti, in particolare nelle ore serali e notturne. Durante il giorno, il complesso si attiva grazie a uffici e spazi di coworking, che ne favoriscono l'utilizzo produttivo e relazionale. In orario serale e nei fine settimana, gli spazi flessibili del mercato coperto ospitano eventi culturali e iniziative pubbliche, estendendo l'arco di utilizzo e rafforzando la dimensione partecipativa del progetto.





Per quanto riguarda gli spazi esterni, tenendo conto dei questionari e dalle interviste dalle quali è emersa una chiara richiesta di maggiore qualità e fruibilità degli spazi aperti, si è pensato ad un ripristino del verde esistente e all'inserimento di nuove funzioni pubbliche, quali impianti sportivi all'aperto.

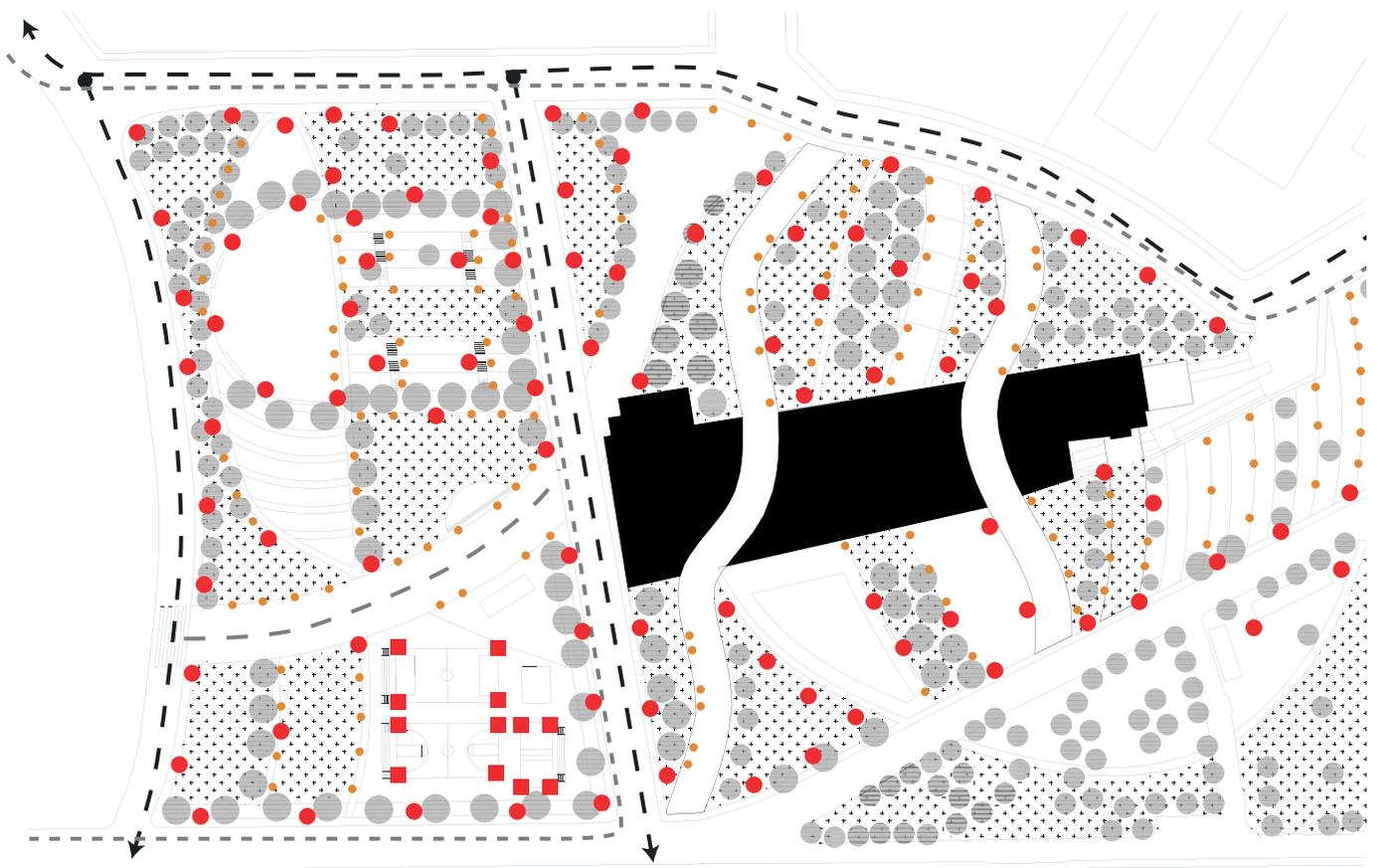
Essendo la percezione di insicurezza una problematica molto critica e rilevante legata all'area, si è previsto un sistema di illuminazione potenziato, con un grande numero di lampioni distribuiti strategicamente. Per evitare sprechi energetici, l'impianto prevede una doppia tecnologia: una parte con illuminazione fissa a basso consumo e un'altra attivata da sensori di movimento.

Come già evidenziato in precedenza, per creare un'atmosfera positiva è fondamentale intervenire su elementi

percettivi quali elementi biofilici, il paesaggio olfattivo e quello sonoro il paesaggio olfattivo e quello sonoro. Eliminando la sporcizia attuale e introducendo aiuole, fioriture e alberature, migliorerà non solo l'immagine del luogo, ma anche la qualità olfattiva. Dal punto di vista acustico, sono stati aggiunti nuovi alberi in prossimità delle strade principali, non solo come barriera sonora rispetto al traffico, ma anche per incentivare la presenza di uccelli, il cui canto può contribuire a un'esperienza sensoriale più piacevole e rassicurante.

Nonostante le conoscenze approfondite acquisite successivamente durante la fase di ricerca teorica della tesi, molte delle strategie progettuali adottate erano già state considerate nel progetto iniziale. Tra queste, si possono citare l'attenzione all'uso consapevole dei materiali, lo studio della luce come strumento

di progettazione architettonica, l'integrazione della vegetazione sia negli spazi pubblici che privati, e un'attenta riflessione sul comfort acustico, a dimostrazione di un approccio progettuale sensibile e multidimensionale sin dalle sue prime fasi.



Legenda

● - - - ➔ percorso carrabile

- - - - - percorso ciclabile

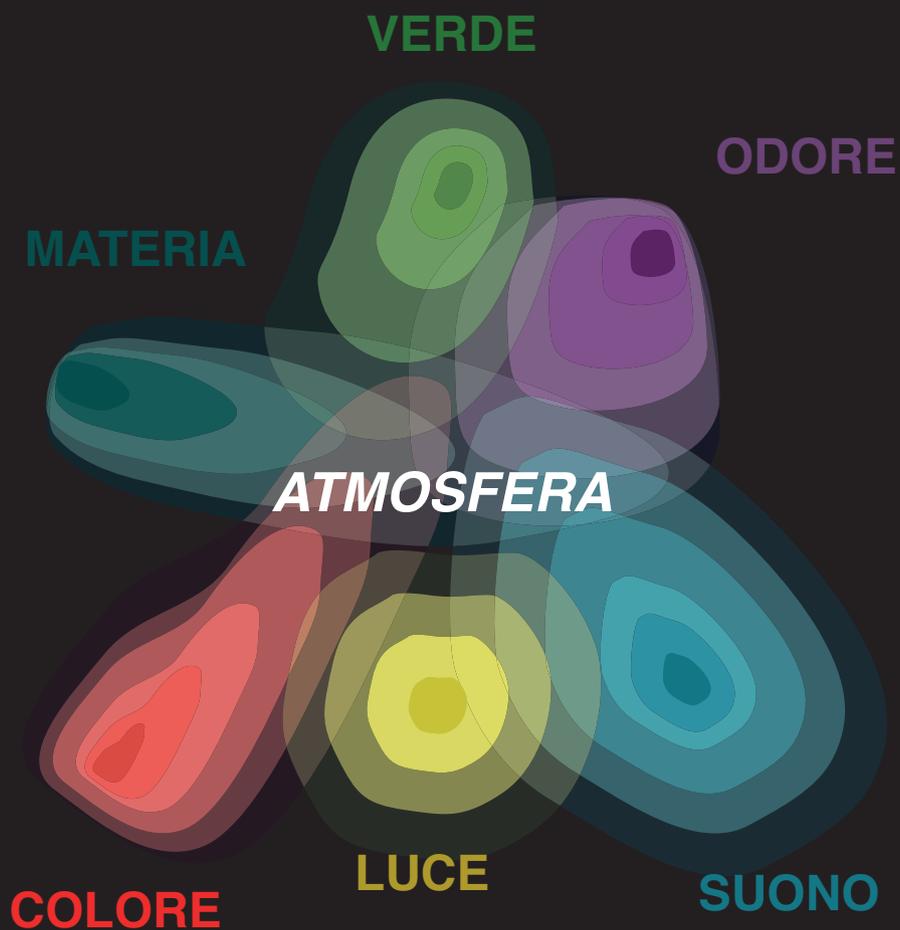
● alberi (nuovi e preesistenti)

● impianti di illuminazione fissi

■ impianti di illuminazione degli spazi sportivi

● impianti di illuminazione fotosensibili

4.3 Verso un progetto atmosferico



4.3.1 Colore e Materia

Usiamo il ruggine per la rampa, per il resto mantengodei colori neutri ... mi piace anche il legno, è molto versatile

Che materiale mettiamo attorno alla rampa del corpo centrale? L'ideale sarebbe qualcosa di semi trasparente

Oltre al colore, dovrei meglio approfondire gli altri colori e materiali usati all'interno del progetto ...

NON HO PIÙ IDEE!!



... potrei unire in un unico paragrafo 'colore' e 'materia' perchè strettamente collegati

In questa sezione della tesi, colore e materia vengono analizzati congiuntamente, poiché strettamente interconnessi nella costruzione dell'atmosfera architettonica. La loro sinergia si rivela fondamentale nella definizione di uno spazio non solo percepito visivamente, ma anche vissuto fisicamente ed emotivamente. La materia, infatti, dà corpo al colore, ne determina la densità percettiva, la risposta alla luce, la qualità tattile; allo stesso tempo, il colore amplifica il carattere del materiale, ne orienta la lettura emotiva e simbolica. È dunque a partire da questa relazione profonda che si è giunti a considerare come corretta e coerente la scelta del colore ruggine per le nuove rampe.

Tale decisione non nasce dal desiderio di creare un contrasto visivo forte o un elemento di richiamo, ma da una volontà precisa di valorizzare una tonalità già presente

e radicata nell'identità espressiva dell'edificio. La struttura preesistente, un ex centro di smistamento postale, presenta infatti elementi portanti in acciaio connotati dalla tipica colorazione ruggine. Si tratta quindi di una patina naturale, esito del dialogo tra materia e tempo, che conferisce al complesso una forte carica espressiva e testimonia la sua storia costruttiva.

In quest'ottica, l'utilizzo della stessa tonalità ruggine per le nuove rampe non ha un intento decorativo o arbitrario, ma si configura come un gesto progettuale consapevole e rispettoso, che riconosce e valorizza le tracce del tempo come parte integrante dell'identità del luogo. La ruggine, in questo contesto, non rimanda al degrado, ma diventa simbolo di continuità, memoria e permanenza, traducendo l'intervento contemporaneo in una prosecuzione coerente

del linguaggio esistente. Questa cromia, integrata con materiali compatibili e in dialogo con la luce naturale, contribuisce a creare un'esperienza atmosferica coerente e multisensoriale, in linea con le riflessioni di autori come Zumthor, Pallasmaa e Holl, per i quali colore e materia non sono semplici elementi compositivi, ma strumenti capaci di attivare la percezione, la memoria e la dimensione affettiva dello spazio.

Le nuove rampe, grazie a questa scelta cromatica, non si pongono come elemento estraneo o sovrapposto, bensì come naturale prosecuzione di un linguaggio architettonico esistente. Fatta eccezione per l'uso mirato del colore ruggine, già giustificato in relazione alla struttura preesistente e alla volontà di valorizzarne la patina del tempo, il resto del progetto adotta una palette cromatica chiara e neutra,

composta prevalentemente da tonalità come il bianco, il beige e i colori della terra. Questa scelta risponde a una duplice esigenza: da un lato, promuovere il benessere psicofisico attraverso ambienti visivamente calmi e rilassanti; dall'altro, favorire una continuità materica e percettiva con l'uso di materiali il più possibile naturali, in accordo con i principi della biofilia.

In questo senso, la valorizzazione della patina del tempo, attraverso l'uso della tonalità ruggine, può essere letta anche alla luce del pensiero di Christian Norberg-Schulz, per il quale il *genius loci* non si esprime solo attraverso la forma o la funzione, ma soprattutto attraverso i segni del tempo che conferiscono autenticità e radicamento ai luoghi. Riconoscere e mantenere queste tracce diventa allora un modo per rafforzare il legame emotivo e simbolico tra l'intervento architettonico

e il suo contesto, trasformando la materia stessa in veicolo di memoria e identità.





Nei luoghi di lavoro, questa combinazione cromatica contribuisce a creare spazi capaci di stimolare la concentrazione senza generare stress, con ambienti che comunicano stabilità e leggerezza. Anche nelle zone residenziali la scelta di colori neutri è volta a garantire un senso di intimità e tranquillità, in grado di sostenere i ritmi quotidiani dell'abitare. Come evidenziato da Francesca Pazzaglia e Leonardo Tizi in *Che cos'è il restorative design* (2022), le tinte più chiare e naturali hanno la capacità di alleggerire la percezione fisica degli oggetti, trasmettendo una sensazione di leggerezza e apertura. All'opposto, colori più scuri o saturi possono trasmettere un senso di pesantezza e rigidità, che rischia di compromettere l'equilibrio psicologico degli utenti.

Negli spazi espositivi, l'uso del colore assume invece un significato più funzionale:

l'impiego di cromie neutre ha lo scopo di garantire una certa "trasparenza" architettonica, lasciando emergere le opere esposte come protagoniste della scena. In questo caso, il colore agisce come una tela silenziosa che, pur contribuendo all'atmosfera generale, si ritira per non interferire con la percezione delle installazioni. Questo approccio si basa sull'idea che il colore, come ricordato nella riflessione iniziale, non sia un semplice fattore estetico, ma un potente strumento in grado di modulare emozioni e comportamenti, e per questo deve essere calibrato con attenzione rispetto alla funzione e al contesto dello spazio architettonico.

Dopo aver approfondito la questione cromatica, è ora utile soffermarsi sull'uso del materiale, in particolare su quello scelto per la parte centrale del progetto, dove si sviluppa la rampa principale.

In questa zona è stato adottato un materiale semilucido, pensato non solo per le sue qualità estetiche, ma soprattutto per la sua capacità di mediare tra esposizione e schermatura.

Questo rivestimento avvolge la rampa in modo parziale, non nascondendola del tutto, ma nemmeno la espone completamente, generando così una soglia percettiva tra l'interno ed esterno, movimento e sosta, raccolta e apertura.

La scelta di un materiale con una superficie semi trasparente consente di mantenere il legame visivo con il contesto circostante, restituendone luce, forme e presenze in modo delicato e sfumato, pur senza rinunciare a una certa discrezione. Questo effetto è volutamente dinamico: man mano che si sale lungo la rampa, la percezione dello spazio si modifica, offrendo scorci inediti e progressivamente

più ampi sul cuore dell'edificio.

Ogni passo svela qualcosa di nuovo, trasformando il percorso in un'esperienza immersiva e sensoriale, dove il materiale non è solo rivestimento ma medium attivo, capace di suggerire e orchestrare il ritmo del movimento.

La rampa non è solo un elemento funzionale, ma diventa così parte integrante della narrazione spaziale, contribuendo in modo sottile e coerente alla costruzione dell'atmosfera generale.

In un'ottica di valutazione post-progettuale, si può osservare come la scelta del colore ruggine per la rampa, sebbene coerente con la cromia della struttura portante esistente, potrebbe essere oggetto di ripensamento. In assenza di tale vincolo, una tonalità alternativa, come ad esempio un verde scuro, avrebbe potuto rappresentare una soluzione più efficace dal punto di vista percettivo e psicologico.

Come emerso nei capitoli precedenti, i colori freddi, e in particolare il verde, sono generalmente associati a sensazioni di stabilità, serenità e sicurezza. Una rampa trattata con una cromia verde scuro avrebbe potuto trasmettere, anche a livello inconscio, un senso di maggiore solidità strutturale e affidabilità del percorso, rafforzando così il carattere protettivo e accogliente dello spazio architettonico. Tale ipotesi conferma

quanto la dimensione cromatica, oltre alla sua valenza estetica, influisca profondamente sulla qualità atmosferica dell'ambiente e sull'esperienza emotiva degli utenti.





Anche se
soffro un pochino
di vertigini questa rampa verde,
mi da tanta fiducia.
Mi trasmette idea di
solidità

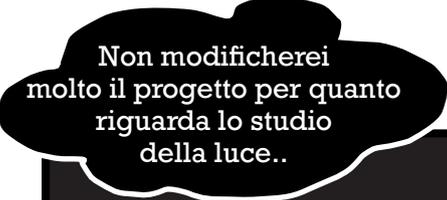
4.3.2 Luce



Mi piacciono gli spazi molto luminosi, mettiamo grandi vetrate!!



Però bisogna fare attenzione, perchè la troppa luce potrebbe creare problemi... Frangisole??



Non modificarei molto il progetto per quanto riguarda lo studio della luce..



Potrei fare a piccoli interventi puntuali ... ma adesso non ho idee, dopo ci penserò sù

Per quanto riguarda il fattore della luce, nel progetto originario essa viene utilizzata non solo come elemento funzionale, ma come vero e proprio mezzo di connessione tra interno ed esterno, grazie all'inserimento di grandi superfici vetrate distribuite in ogni parte dell'edificio, dalla zona residenziale a quella commerciale, fino agli uffici. Questa scelta ha permesso di far entrare in abbondanza la luce naturale, creando ambienti luminosi e aperti, dove lo spazio sembra dilatarsi verso il paesaggio circostante, rafforzando in tal modo il legame visivo e percettivo con l'esterno. In particolare, nella parte residenziale, oltre alle ampie vetrate sono stati integrati un lucernario verticale e un giardino d'inverno posto al piano ammezzato, attorno al quale si affacciano i duplex. Il lucernario, che attraversa verticalmente l'edificio fino a raggiungere il terrazzo, permette alla luce naturale

di penetrare in profondità illuminando non solo le residenze ma anche la zona di distribuzione principale. Si genera così un'atmosfera particolarmente suggestiva e vitale, in cui luce e vegetazione si intrecciano a definire un cuore luminoso e verde dello spazio abitativo.

Nella stessa zona residenziale e negli uffici, sono stati inseriti frangisole mobili, progettati per non oscurare totalmente ma per modulare l'ingresso della luce, generando giochi di ombre e riflessi che variano nel corso della giornata. Questi dispositivi, pensati per ruotare sia su sé stessi sia a 360 gradi lungo le fughe orizzontali, offrono un controllo raffinato dell'ombreggiatura, permettendo una costante interazione tra luce e architettura, tra tempo e spazio. Nella parte centrale dell'edificio, attorno alla rampa, si è scelto di utilizzare un materiale semitrasparente che svolge

un ruolo di mediazione: separa ma non isola, lasciando filtrare la luce e restituendo un'atmosfera sospesa, quasi evanescente. Uno degli interventi più poetici è stato realizzato nella zona della mostra, dove l'installazione di sfere in vetro consente una reciproca visione tra il terrazzo e lo spazio espositivo, generando un dialogo visivo e sensoriale che attraversa i confini fisici dell'edificio e offre scorci inattesi, riflessi sovrapposti e una stratificazione di sguardi che arricchisce l'esperienza percettiva complessiva.

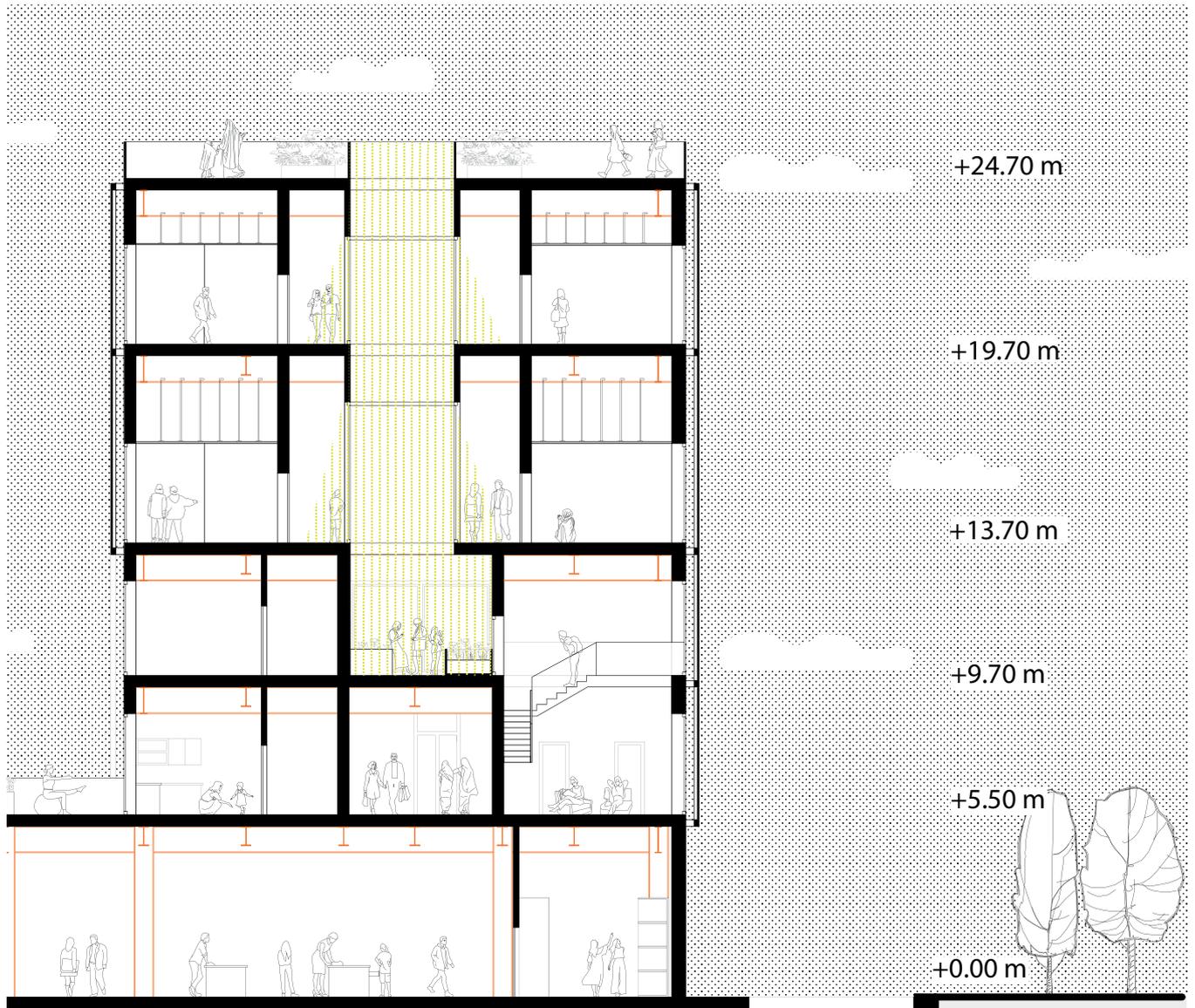
Per implementare ulteriormente il progetto e potenziarne il valore atmosferico e sensoriale, propongono una serie di interventi che trovano fondamento nel ruolo poetico e funzionale della luce intesa come vero e proprio elemento architettonico, così come emerso dalle riflessioni teoriche e dagli esempi citati nei capitoli precedenti.

Un primo passo consisterebbe nell'introduzione di un sistema di illuminazione artificiale a temperatura colore regolabile, capace di spaziare tra i 3000K e i 5500K, per adattarsi in modo flessibile alle diverse esigenze funzionali ed emotive degli spazi: tonalità più fredde, vicine alla luce naturale del giorno, sarebbero ideali per favorire la concentrazione e l'efficienza nelle aree operative, mentre tonalità più calde potrebbero avvolgere con delicatezza gli ambienti destinati al relax e alla contemplazione.

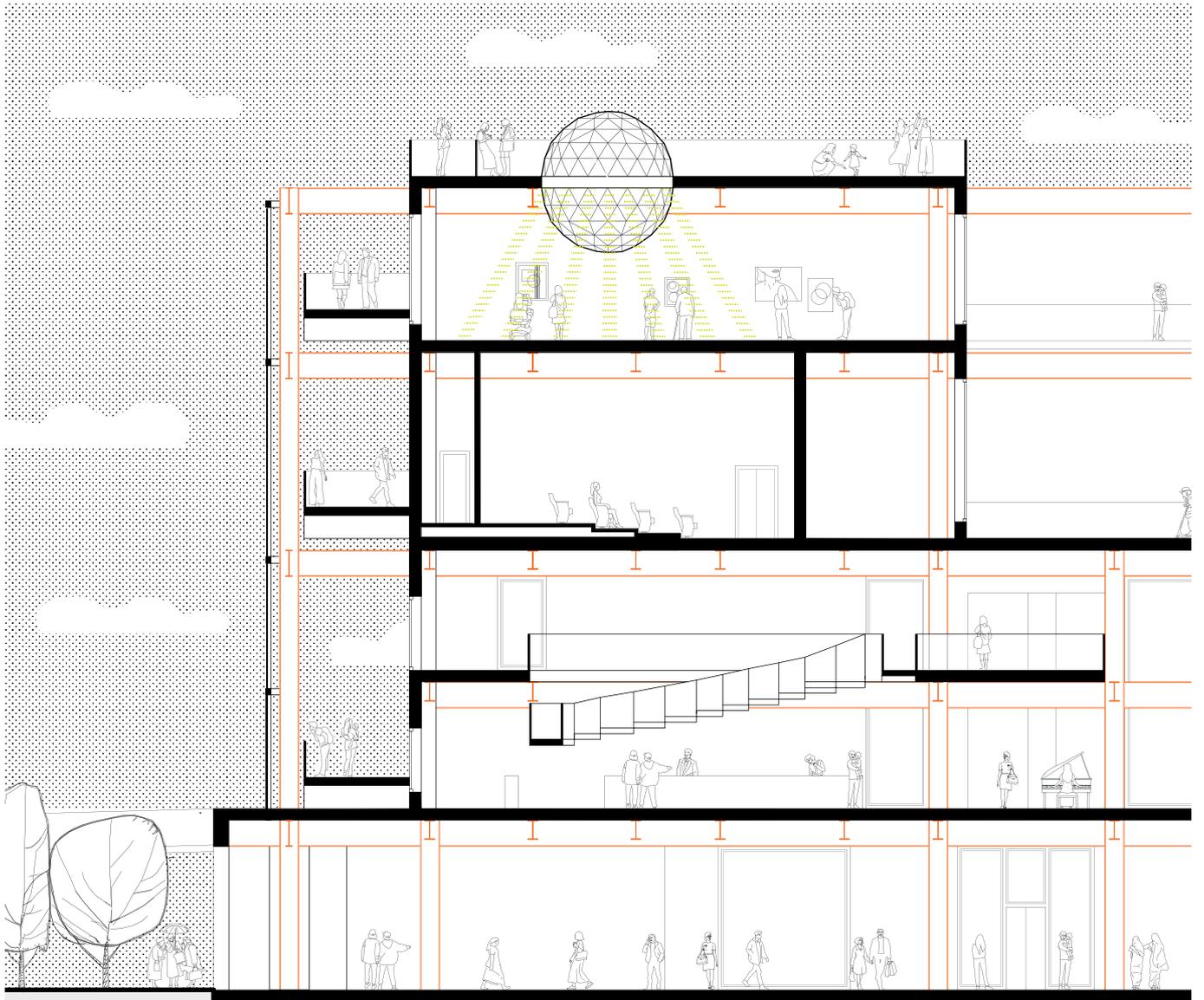
All'interno dell'area espositiva, si potrebbe inoltre prevedere la realizzazione di una stanza dedicata esclusivamente alla contemplazione della luce: un ambiente raccolto, rivestito con materiali grezzi o superfici inclinate, dove la luce naturale possa penetrare con precisione e disegnare geometrie mutevoli, dando origine

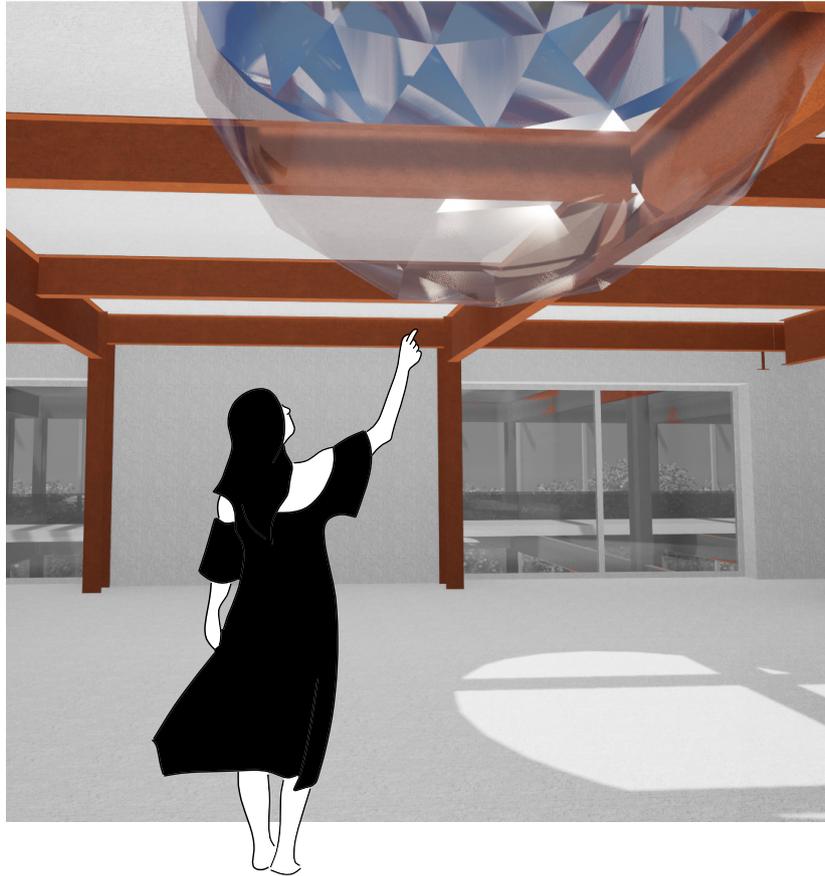
a un'esperienza percettiva silenziosa e profonda, simile a quella evocata nella *Chiesa della Luce* di Tadao Ando.

Un'altra idea, sarebbe quella di valorizzare ulteriormente i materiali e le texture dell'edificio. Si suggerisce l'inserimento di aperture orizzontali o fessure laterali in corrispondenza delle superfici più materiche o irregolari, in modo da far incidere su di esse una luce radente che ne esalti le qualità tattili e visive. Questo tipo di intervento, che richiama l'approccio sensibile di Kenjo Kuma nel *Stone Museum*, permetterebbe di trasformare anche le pareti in superfici vibranti, animate da chiaroscuri in costante mutazione. In questo modo, la luce diventerebbe non solo elemento tecnico e funzionale, ma vera materia viva dell'architettura, capace di modellare lo spazio e generare emozioni.









Per quanto riguarda gli spazi esterni, l'elemento della luce nel progetto originario viene affrontato principalmente in funzione della sicurezza. L'illuminazione artificiale è progettata attraverso un sistema integrato che comprende sia dispositivi fissi, sia luci a rilevamento di movimento, in grado di attivarsi al passaggio degli utenti. Questa strategia non solo mira a garantire la percezione di sicurezza durante le ore notturne, ma ambisce anche a incentivare una frequentazione più costante e prolungata dello spazio pubblico, estendendo il suo utilizzo oltre i soli momenti diurni. Parallelamente, la luce naturale viene trattata in modo più indiretto ma altrettanto significativo: il posizionamento degli alberi, analizzato in precedenza, genera una serie di zone d'ombra che, attraverso il filtraggio della luce solare tra le chiome, creano suggestivi giochi di luci e ombre.

Tali effetti, seppur non progettati come elementi illuminotecnici in senso stretto, contribuiscono in maniera sostanziale alla costruzione di un'atmosfera positiva, intima e bucolica, rafforzando il senso di benessere e di connessione con la natura che gli spazi verdi sono in grado di evocare.

Una modifica proposta al progetto originario consiste nell'introduzione di punti di sosta attrezzati, distribuiti lungo il percorso, dotati di coperture ombreggianti. Queste strutture riprendono il linguaggio architettonico già adottato per le facciate dei corpi laterali, caratterizzate dalla presenza di frangisole. In questo caso, però, i frangisole avranno un andamento orizzontale, studiato per garantire una schermatura efficace dai raggi solari nelle ore centrali della giornata.

Questa scelta architettonica

risponde a due esigenze principali: da un lato, migliorare il comfort degli utenti attraverso la creazione di zone d'ombra e di sosta lungo il percorso; dall'altro, mantenere coerenza formale e linguistica con il progetto originario, valorizzando l'identità architettonica complessiva dell'intervento. L'uso dei frangisole orizzontali consente, inoltre, di modulare la luce naturale, favorendo la ventilazione e contribuendo al benessere dello spazio.

4.3.3 Suono



Il tema del suono è stato trattato in maniera superficiale, si può affrontare decisamente meglio!!



L'analisi critica del progetto originario, sottolinea una mancanza di attenzione per quanto riguarda la componente del suono, poiché non è stata sviluppata una strategia articolata capace di integrare consapevolmente questa dimensione all'interno dello spazio urbano e architettonico.

Per quanto riguarda gli spazi esterni, l'unica misura effettivamente implementata, seppur in modo piuttosto funzionale e limitato, riguarda l'aumento del numero di alberature, in particolare lungo i margini delle strade carrabili, con l'obiettivo di creare una barriera in grado di attenuare l'impatto acustico generato dal traffico veicolare. Tuttavia, questa modifica risulta essere un semplice accorgimento tecnico concepito per mitigare il rumore, piuttosto che il frutto di una

riflessione più ampia sulla qualità sonora.

Analizzando gli spazi interni, l'unico elemento riconducibile a un uso del suono in chiave progettuale è rappresentato dalla collocazione di un pianoforte a disposizione del pubblico, posizionato nello spazio antistante l'auditorium e il negozio di musica. Nonostante questa idea contribuisca alla creazione di un'atmosfera, sfruttando la musica come veicolo esperienziale dello spazio, non è sufficiente per essere considerata una vera e propria soluzione architettonica, in quanto non sostenuta da un impianto progettuale coerente.

soluzioni spazio esterno

Alla luce delle carenze precedentemente evidenziate, la nuova ipotesi progettuale prevede una serie di interventi mirati ad integrare il suono come elemento attivo

e qualificante dello spazio, in particolare negli ambienti esterni negli spazi esterni. L'obiettivo non è solo l'introduzione di installazioni sonore esplicite, ma una progettazione più ampia e consapevole del paesaggio acustico nel suo complesso, che si ispira all'approccio del *soundscape* teorizzato da R. Murray Schafer in *The Tuning of the World* (1977). Secondo Schafer, ogni luogo possiede un proprio paesaggio sonoro, costituito da suoni chiave, segnali e marche sonore che giocano un ruolo fondamentale nella percezione e nella memoria del luogo.

In questo contesto, non si tratta solo di aggiungere suoni piacevoli o decorativi, ma di pensare al suono come parte integrante della struttura e dell'identità del luogo. In prima istanza, si propone di valorizzare la vasca d'acqua già presente nel progetto mediante l'introduzione di fontane.

Il suono dell'acqua in movimento, infatti, richiama esperienze sensoriali naturali e introduce un elemento acustico positivo e rassicurante in un contesto urbano spesso dominato da rumori molesti. Questo intervento non solo riequilibra l'ambiente sonoro, ma crea anche un legame emotivo con la natura, evocando suoni familiari e benefici.

Un altro aspetto centrale riguarda il trattamento del suolo e dei materiali. L'introduzione di pavimentazioni sonore in aree ad alta frequentazione consente di creare un paesaggio sonoro dinamico. Si prevede l'inserimento di superfici sensibili alla pressione del passo, capaci di attivare suoni naturali, come il fruscio del vento, il canto degli uccelli o rumori bianchi distensivi. Inoltre, la riflessione sui suoni propri dei materiali utilizzati per il pavimento, come ghiaia, legno, pietra o superfici metalliche, è fondamentale.

Ogni materiale, infatti, produce suoni distintivi che arricchiscono l'esperienza sensoriale dello spazio. Questi suoni, se progettati consapevolmente, contribuiscono a costruire un'identità acustica del luogo, stimolando il senso di appartenenza, controllo e orientamento.

Non si può trascurare, poi, l'interazione tra il suono e gli altri elementi architettonici come le facciate, i mancorrenti e le strutture metalliche. Questi componenti non solo hanno una funzione estetica e strutturale, ma influenzano in modo significativo il comportamento sonoro dello spazio. Le facciate, infatti, possono essere ripensate rispetto al progetto originario per enfatizzare gli effetti acustici positivi e arginare quelli negativi. Ad esempio, superfici curve o ondulate, piuttosto che piatte e rigide, possono riflettere il suono in modo diverso, creando un effetto di diffusione

che riduce i rumori fastidiosi e promuove suoni più armoniosi e naturali. Materiali più porosi o irregolari, come il legno o la pietra, possono assorbire i suoni e ridurre il riverbero, creando ambienti più tranquilli e accoglienti.

L'approccio progettuale dovrebbe quindi prendere in considerazione la forma e la materia delle facciate per ottimizzare l'acustica e migliorare l'interazione sonora con l'ambiente esterno. Superfici ondulate, ad esempio, non solo hanno un impatto visivo, ma possono anche alterare il comportamento del suono, riflettendo onde sonore in maniera più morbida e diffusa. In questo modo, si riducono gli effetti di eco o la focalizzazione dei suoni indesiderati, migliorando la qualità sonora complessiva dello spazio.

In aggiunta, un'attenzione particolare va dedicata alla zona giochi per bambini, dove

il concetto di pavimentazione sonora viene sviluppato in modo ludico e didattico. Superfici interattive, capaci di emettere suoni musicali o versi di animali al passaggio o al tocco, stimolano non solo l'interazione sensoriale, ma anche quella motoria e cognitiva. Ad esempio, pavimentazioni a xilofono o superfici che riproducono suoni familiari come il cinguettio degli uccelli possono rendere l'area giochi un'esperienza educativa, coinvolgente e divertente. Tali interventi non solo promuovono il gioco attivo, ma favoriscono anche lo sviluppo del senso di appartenenza, integrando il suono nell'esperienza quotidiana dei bambini.

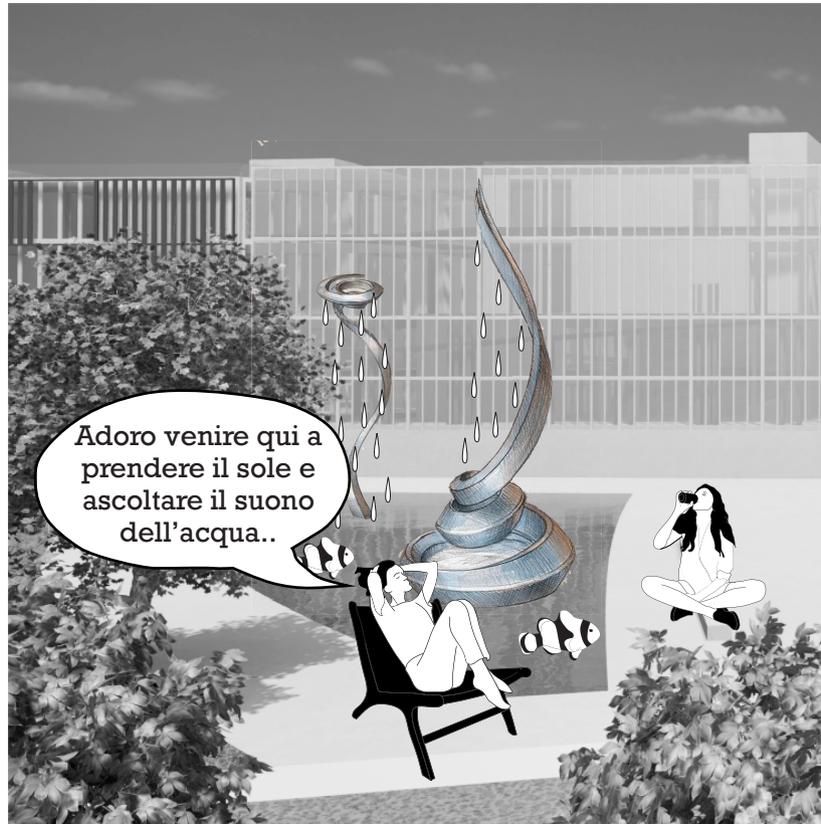
Oltre alla funzione estetica e atmosferica, la progettazione sonora diventa uno strumento di *wayfinding*, ovvero di orientamento spaziale. L'orecchio, infatti, ha un ruolo fondamentale nel mantenimento dell'equilibrio

e nell'orientamento nello spazio, contribuendo a definire percorsi sicuri e intuitivi. L'introduzione di segnali sonori riconoscibili, come il suono di un ruscello o lo zampillio di una fontana, aiuta a rendere l'esperienza del camminare più chiara e guidata. Allo stesso modo, una riduzione dei rumori molesti provenienti dal traffico o da altre fonti contribuisce a creare un ambiente più confortevole, aumentando il senso di sicurezza e controllo per tutti gli utenti.

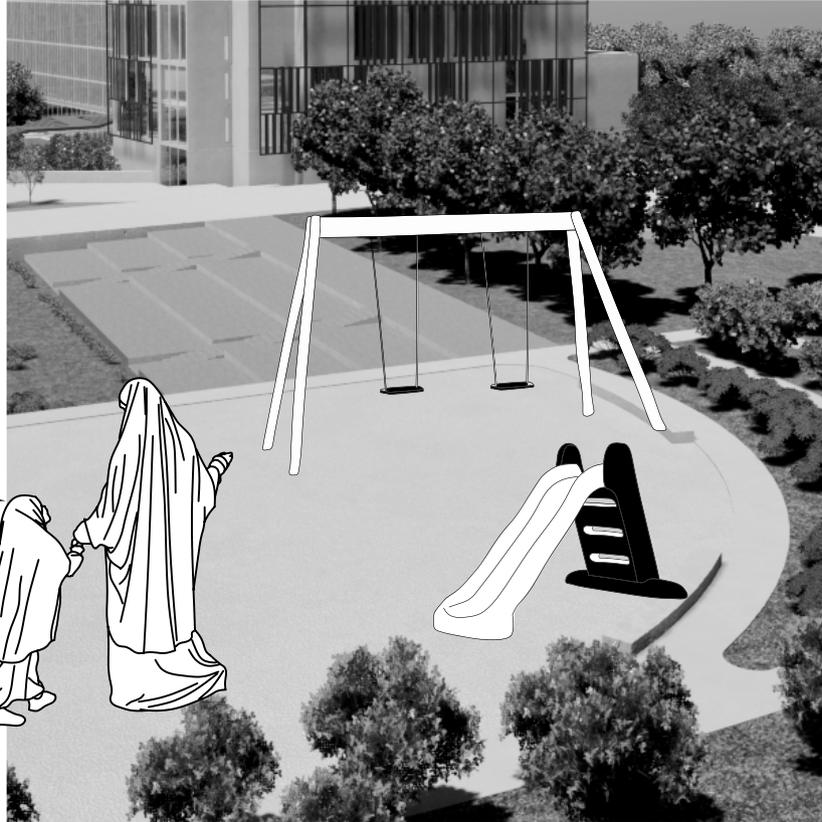
Questo approccio alla progettazione, quindi, non si limita a una semplice aggiunta di suoni, ma si propone come un elemento centrale nell'esperienza spaziale complessiva. Ripensare le facciate, i materiali e le superfici non solo da un punto di vista estetico, ma anche acustico, permette di integrare il suono in modo coerente e armonioso, creando un paesaggio sonoro che rafforzi l'identità del luogo,

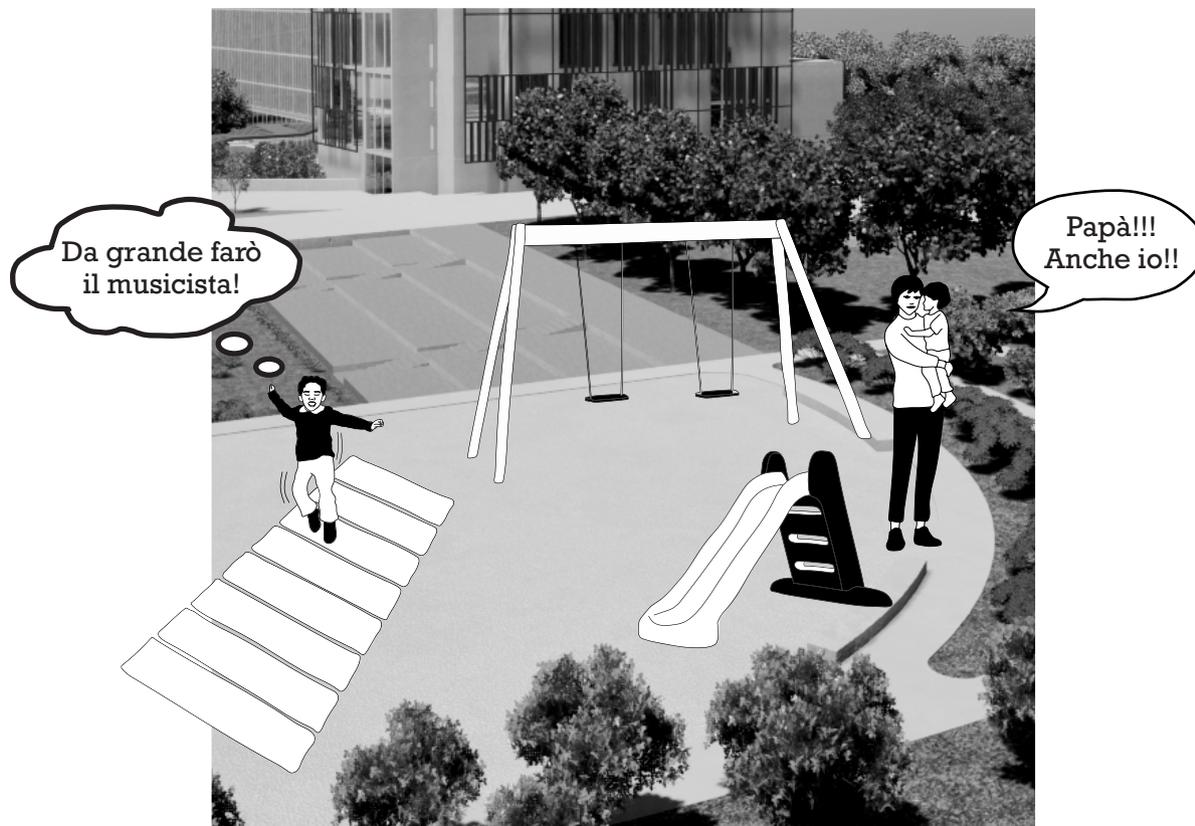
stimoli la memoria e contribuisca al benessere di chi lo vive. La progettazione del suono, in questa prospettiva, diventa un'azione consapevole che arricchisce la qualità sensoriale dell'ambiente, rendendo lo spazio più abitabile, immersivo e memorabile.





No! Mi annoio
sempre con gli
stessi giochi





soluzioni spazio interno

E come posso
procedere per gli
spazi interni??
Cosa posso migliorare il
progetto??



Seguendo le riflessioni di teorici dell'architettura come Alberto Pérez-Gómez e Henri Lefebvre, il suono può creare un accordo sensibile tra corpo, spazio e memoria, il progetto viene ripensato per valorizzare le sue potenzialità acustiche in relazione alle funzioni e alle qualità ambientali degli spazi. Nel progetto originale, l'unico elemento sonoro

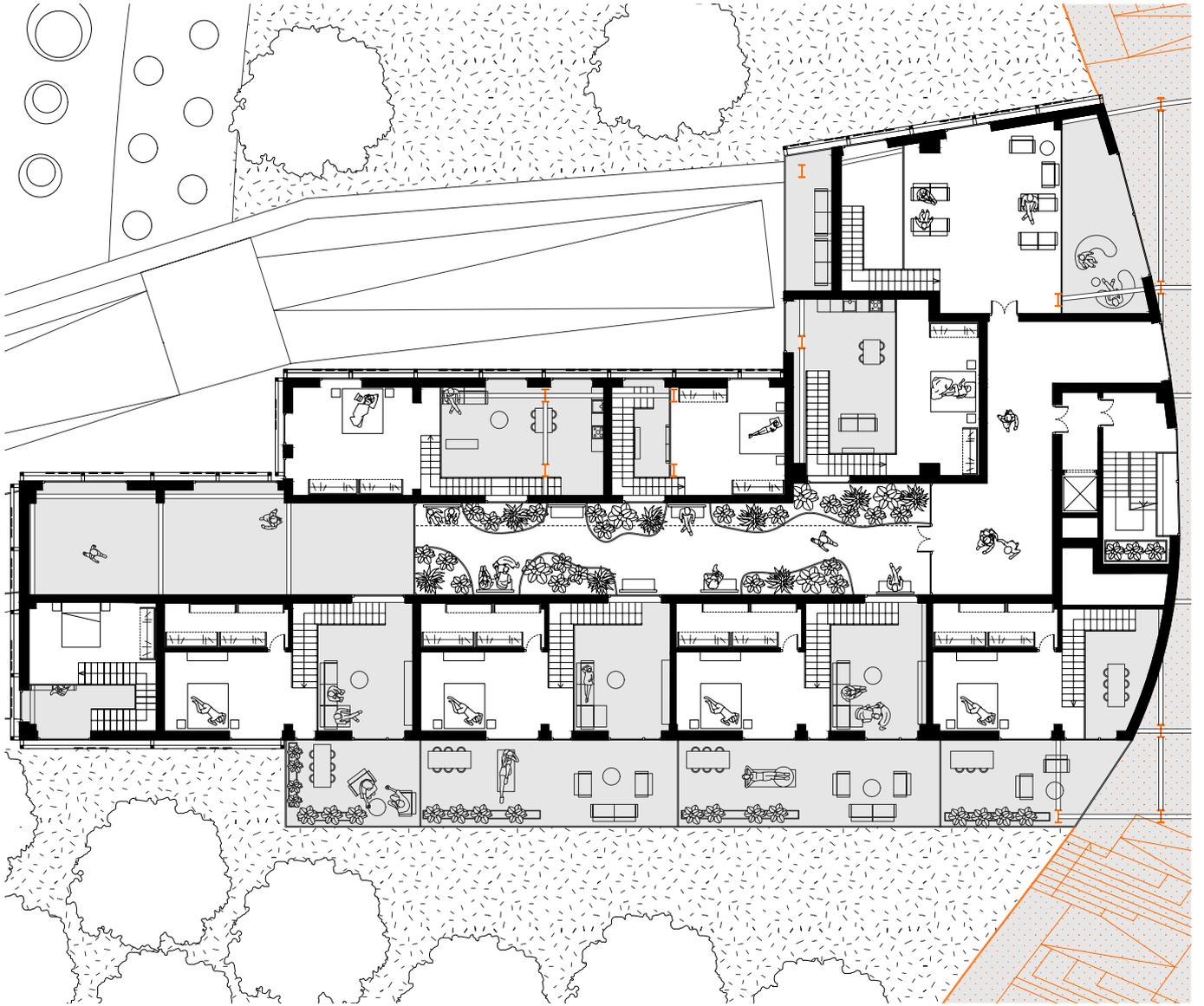
previsto era un pianoforte a disposizione di tutti, collocato nello spazio a doppia altezza che si apre di fronte all'auditorium. Questo ambiente, che ospita anche un negozio di strumenti musicali e un piccolo bar, costituisce un luogo di passaggio e di incontro, in cui il suono dal vivo contribuisce in modo spontaneo alla creazione di un'atmosfera accogliente, dinamica e culturalmente attiva. La presenza del pianoforte in questo contesto non solo viene confermata, ma ulteriormente valorizzata come punto focale di socialità e di espressione libera, in linea con l'idea di un'architettura capace di stimolare l'interazione e la partecipazione.

Parallelamente, nella parte residenziale del complesso si è scelto di intervenire con strategie più sottili, orientate alla costruzione di ambienti sonori capaci di generare benessere e favorire un legame sensoriale con la natura.

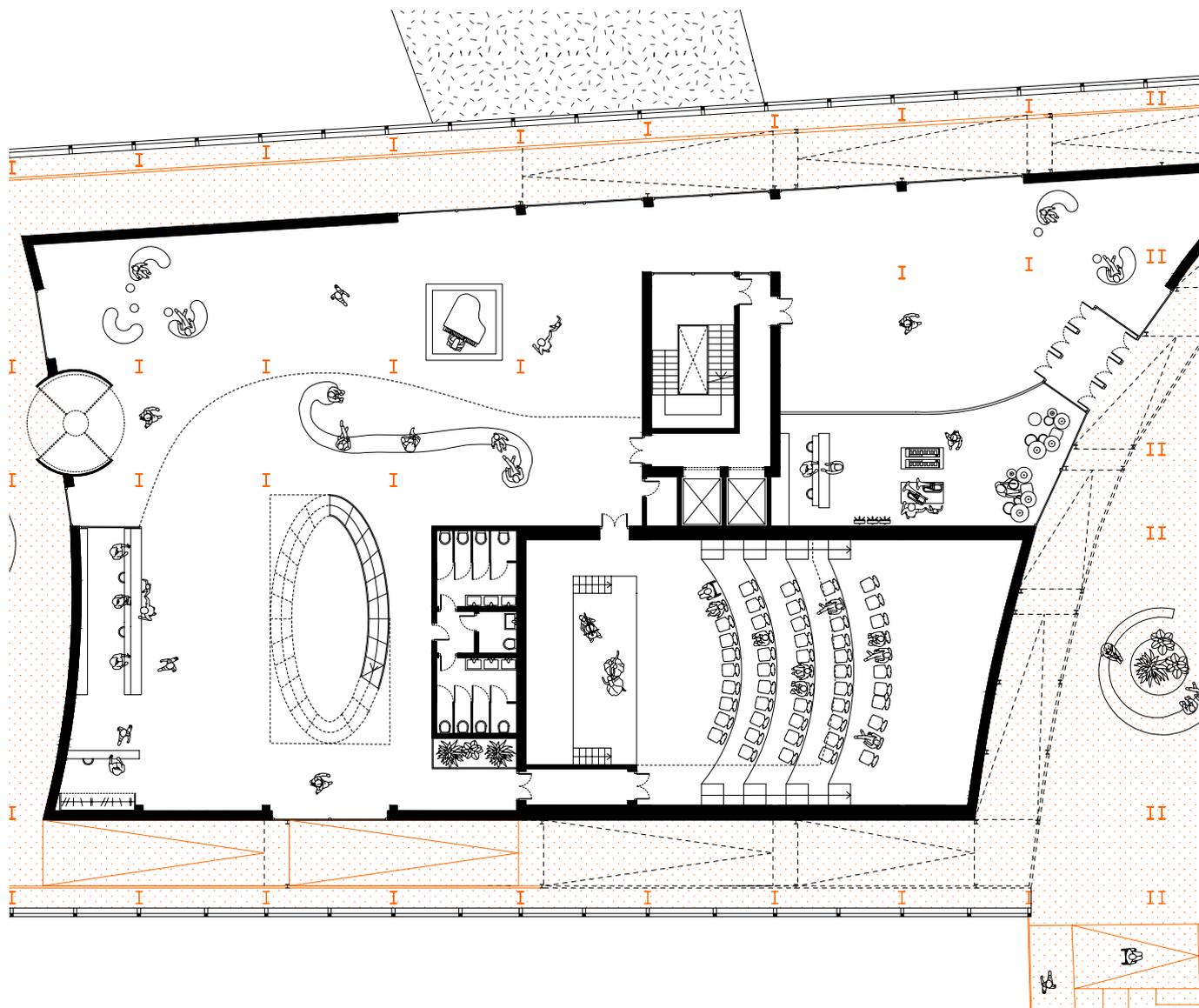
Nei giardini interni chiusi e nei giardini aperti collocati sul terrazzo, si prevedono dei sistemi di filodiffusione che trasmettano suoni naturali, come il canto degli uccelli, il rumore del vento tra le foglie o il suono dell'acqua, insieme a rumori bianchi pensati per favorire il rilassamento e la concentrazione. Questi suoni non hanno un ruolo decorativo, ma sono parte attiva nella definizione dell'atmosfera: rafforzano l'immersione nei contesti verdi e contribuiscono a costruire momenti di distacco dal paesaggio urbano, favorendo una percezione più lenta, corporea e riflessiva dello spazio abitato.

Infine, nella parte museale del progetto, il tema del suono viene affrontato in chiave più narrativa e sperimentale, ispirandosi alle pratiche della *sound art*. Come in *Harmonic Bridge* di Bill Fontana, dove le vibrazioni impercettibili di un ponte vengono trasformate

in un paesaggio sonoro che dà voce alla materia architettonica, anche nel museo si ipotizza l'inserimento di installazioni sonore capaci di rivelare la storia e la struttura del luogo. Ad esempio, si potrebbero evocare i suoni dell'ex ufficio postale, attraverso materiali d'archivio, registrazioni ambientali, vecchi filmati o documentari. Il rumore dei carrelli, dei timbri, delle voci, o persino il suono dei treni postali che un tempo attraversavano l'edificio, diventano tracce sonore capaci di attivare la memoria e restituire profondità temporale all'esperienza museale. In questo modo, il suono non solo accompagna, ma costruisce, interpreta e racconta lo spazio, rendendolo vivo, affettivo e carico di significato.

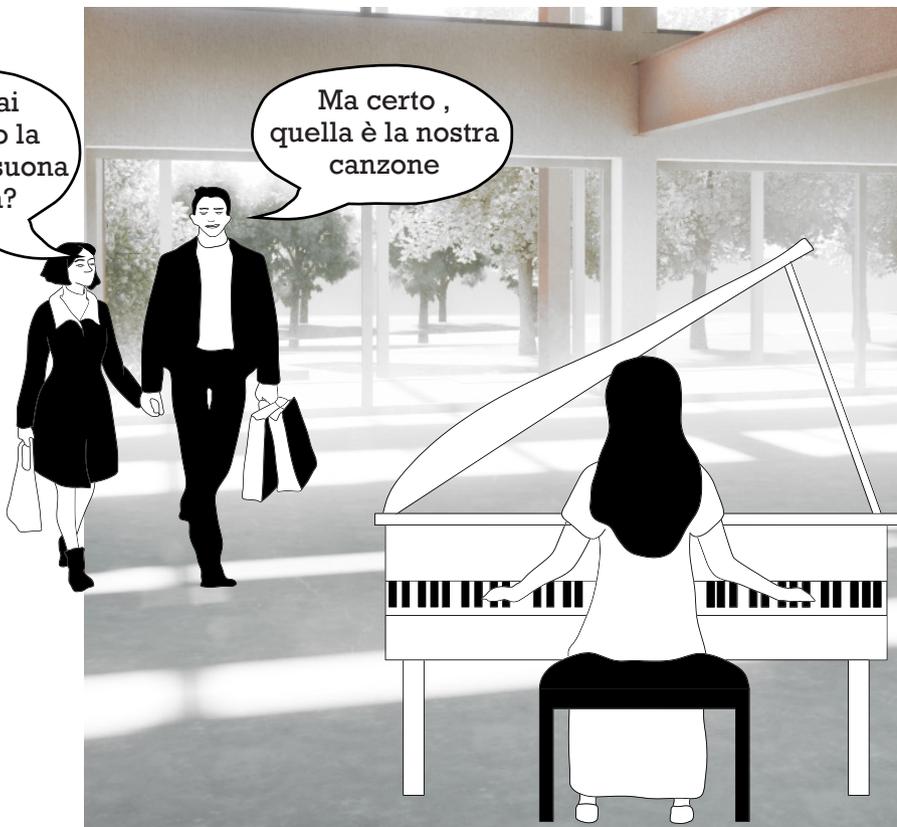






Amore , hai
riconosciuto la
canzone che suona
la ragazza?

Ma certo ,
quella è la nostra
canzone



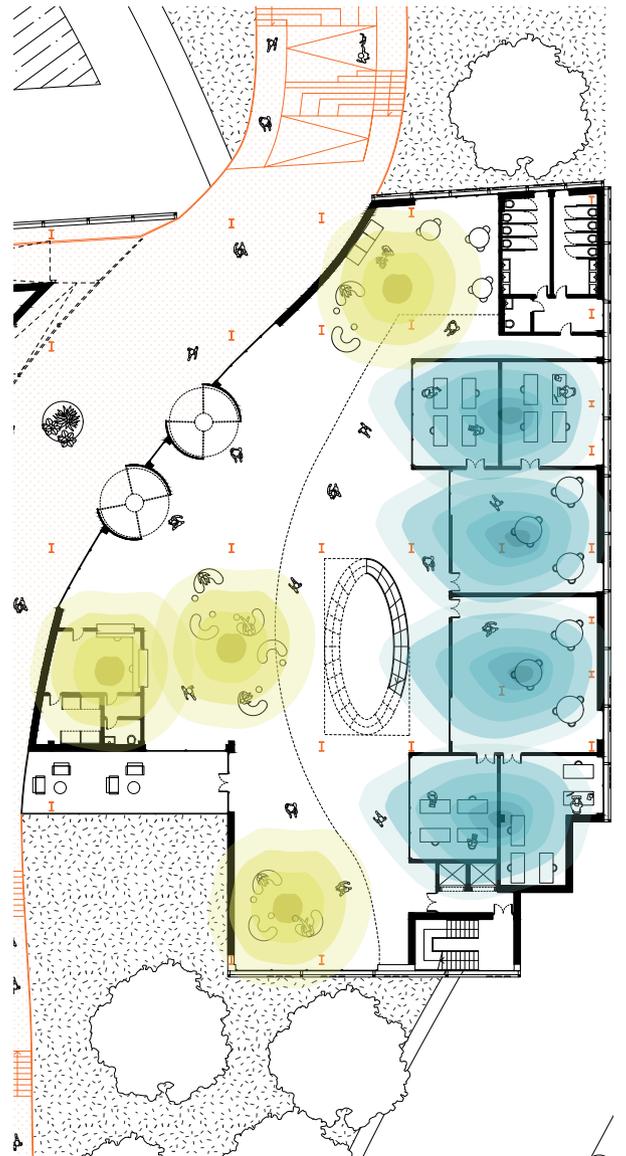
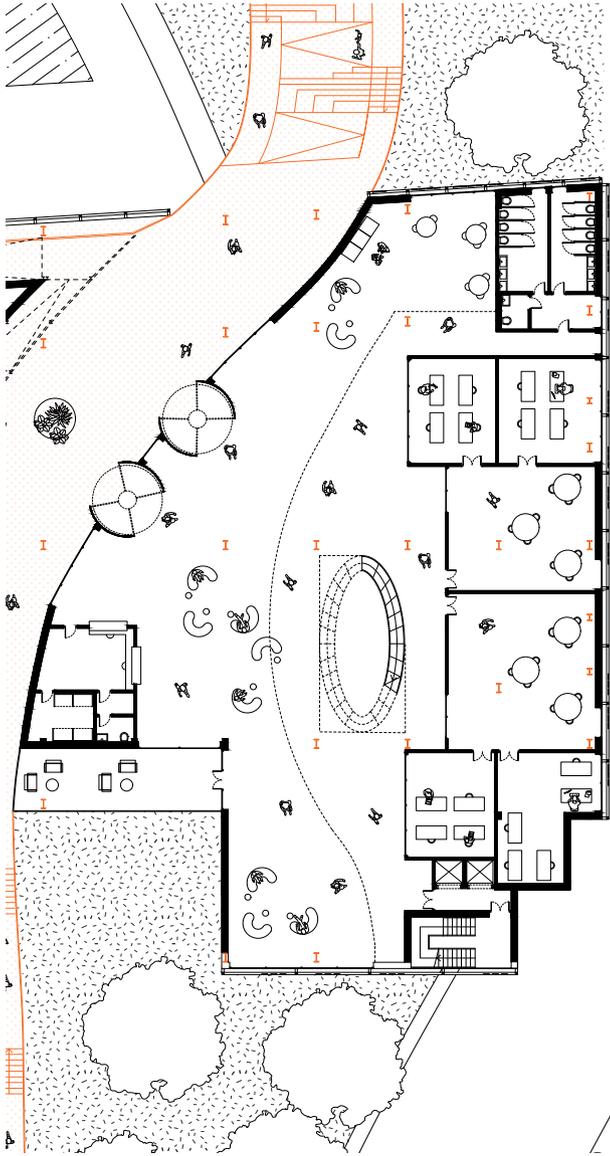
4.3.4 Temperatura



Nel panorama architettonico moderno, la temperatura si sta affermando come un vero e proprio strumento progettuale, narrativo e sensoriale all'interno dello spazio costruito. Negli ultimi tempi è stata indagata per sua capacità di influenzare il corpo e la mente, generare stati emotivi, e trasformare la percezione degli ambienti.

Traslando questa riflessione in ambito applicativo, l'ambiente interno offre molteplici possibilità per integrare la dimensione termica in modo attivo e consapevole. In ambito lavorativo, ad esempio, si potrebbe pensare a uffici articolati in microclimi funzionali, dove aree leggermente più fresche favoriscano la concentrazione e zone più calde stimolino la creatività o la socialità. Fondamentale è che le persone possano intervenire direttamente su questi microclimi, regolando in autonomia il proprio comfort.

Tali variazioni possono essere ottenute attraverso dispositivi come pannelli radianti localizzati, superfici termoregolanti, sistemi di ventilazione differenziata e materiali con differenti capacità di accumulo o dispersione del calore. La temperatura può diventare un importante strumento progettuale anche per quanto riguarda il disegno di spazi esterni. Basti pensare alle aree verdi adibite a parco gioco per bambini, qui si possono introdurre dispositivi che generano variazioni termiche percepibili, ad esempio cupole traslucide che trattengono il calore, aree ventilate o superfici riscaldate, trasformando il corpo in protagonista attivo del gioco. Analogamente, nelle aree sportive, i gradienti termici possono essere utilizzati per rendere più immersiva l'attività fisica, introducendo una componente ambientale che interagisce con la fatica e la percezione corporea.





4.3.5 Odore

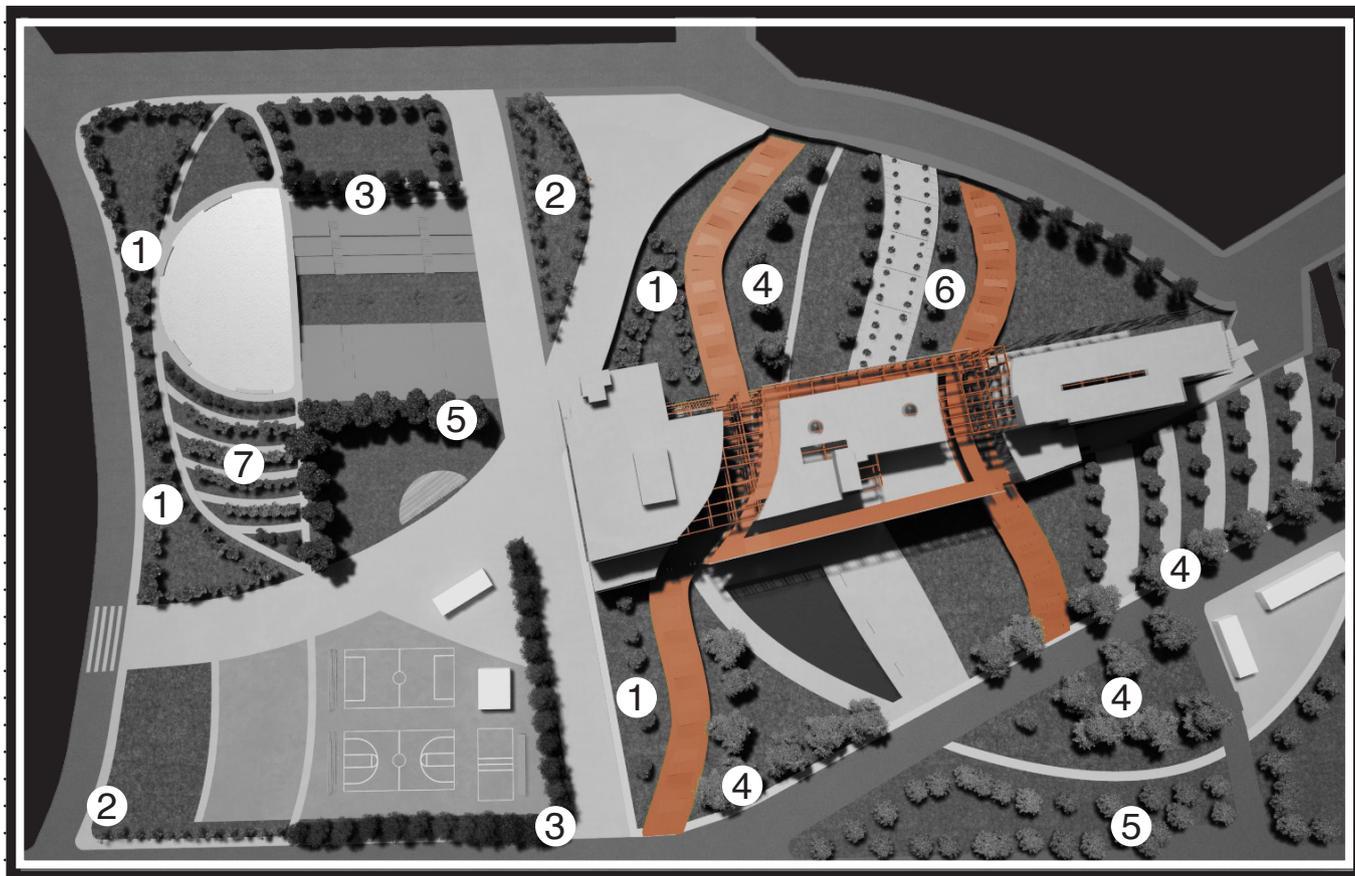


Nel progetto originario era stata prevista l'introduzione di un giardino odoroso come elemento sensoriale all'interno del disegno del verde, ma tale previsione non era stata sviluppata in modo sistematico: mancava una precisa delimitazione spaziale e, soprattutto, un'approfondita riflessione compositiva e botanica. A seguito di una ricerca mirata sulle specie arboree, arbustive ed erbacee maggiormente caratterizzate da proprietà olfattive, si è ritenuto opportuno ripensare il progetto del verde a partire da una riconsiderazione dell'elemento odoroso, assegnandogli un ruolo più strutturato e consapevole all'interno della strategia paesaggistica complessiva. La nuova impostazione prevede la realizzazione di una serie di oasi olfattive, ciascuna concepita per valorizzare specifiche identità aromatiche in determinati momenti dell'anno. Questo approccio mira ad

amplificare la percezione di alcune fragranze durante le diverse stagioni, costruendo un'esperienza sensoriale dinamica e articolata. Le oasi non si configurano, quindi, come spazi di separazione tra profumi, ma come luoghi immersivi in cui la componente olfattiva guida la fruizione dello spazio, generando una narrazione fatta di intensità variabili, stagionalità e accenti cromatici coerenti.



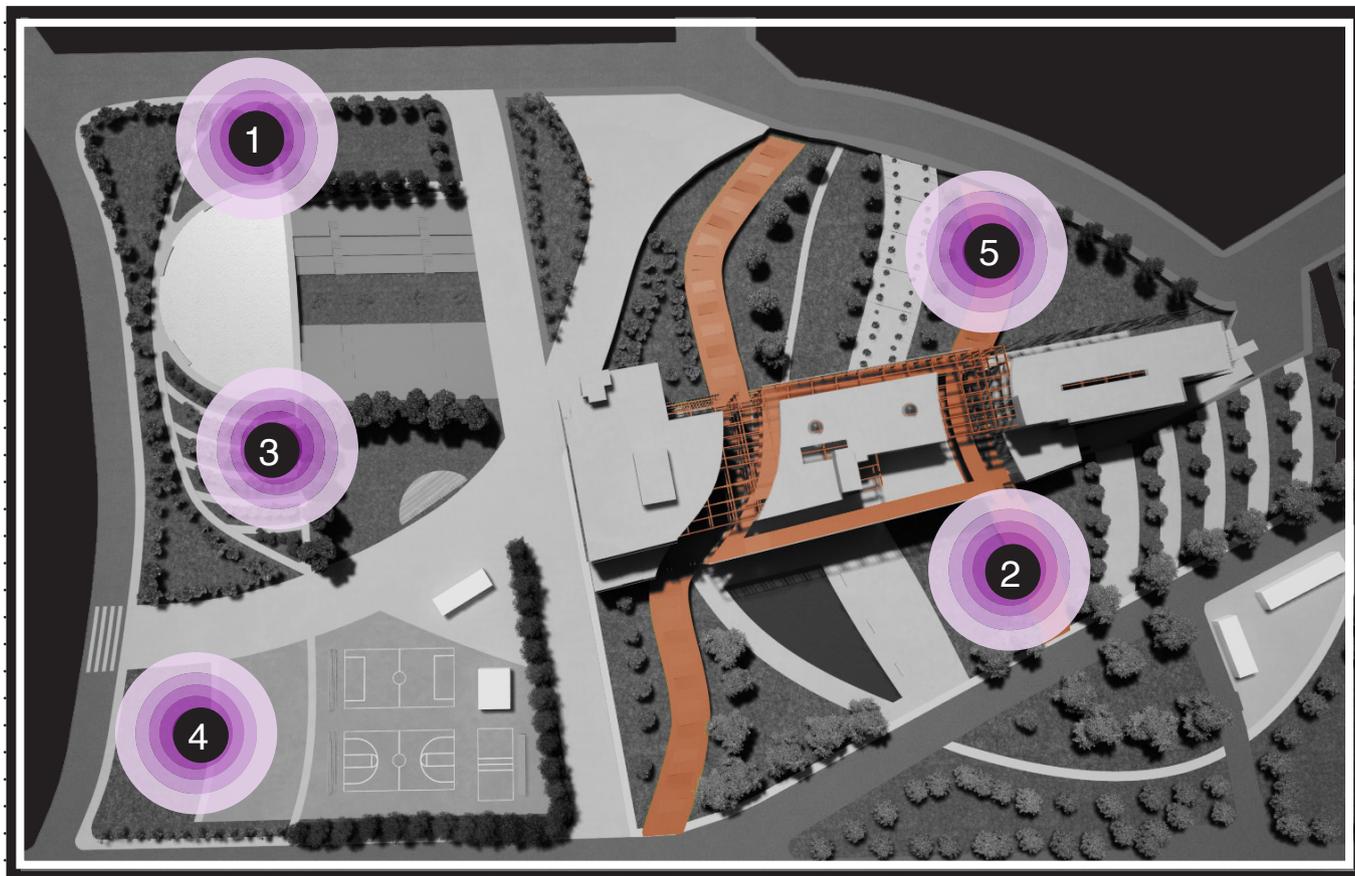
progetto iniziale



- 1 Ciliegio** La sua altezza arriva fino a 25–30 m, caratterizzato da una chioma ampia e tondeggiante. Le foglie sono ovali, dentate, verde scuro in estate e rosso-arancio in autunno. Fiorisce in primavera con fiori bianchi, riuniti in piccoli gruppi. L'odore è lieve, ma attrae numerosi insetti impollinatori. I frutti (ciliegie) maturano a inizio estate e sono molto apprezzati da uccelli e piccoli mammiferi.
- 2 Acero** Albero la cui altezza varia a seconda della specie dai 10m ai 30m. Foglie palmate con 3–5 lobi, verdi in estate, gialle, rosse o arancioni in autunno. I fiori che sbocciando sono giallo-verdastri, poco profumati ma ricchi di nettare, visitati da api. I semi sono samare alate, che si disperdono col vento. Non produce odori né suoni evidenti.
- 3 Tiglio** Arbusto di grandi dimensioni (fino a 30m), con chioma densa. Le foglie sono cuoriformi, seghettate, di colore verde chiaro. Fiorisce a inizio estate con piccoli fiori giallo-verdastri molto profumati, ricchi di nettare, impollinati da api e altri insetti. I tigli sono piante mellifere e fonte importante di cibo per gli impollinatori. In autunno le foglie ingialliscono prima della caduta.
- 4 Olmo** Albero alto fino a 30 m, con foglie ruvide, ellittiche, margine seghettato e base asimmetrica. Fioritura a fine inverno o inizio primavera, prima della comparsa delle foglie. I fiori sono piccoli, rossastri, privi di petali, e l'impollinazione è anemofila. I semi (samare) vengono anch'essi dispersi dal vento. Offre rifugio a varie specie di insetti, uccelli e piccoli animali. Alcune specie sono soggette alla grafiosi.
- 5 Platano** Albero alto fino a 30–35 m, molto usato in ambito urbano. Tronco chiaro, con corteccia che si sfoglia a chiazze. Foglie grandi, simili a quelle dell'acero. Fiorisce in primavera con infiorescenze sferiche poco visibili. Frutti sferici e lanuginosi, che rilasciano semi trasportati dal vento. Chioma ampia e ombreggiante, abitata da uccelli urbani (come piccioni e storni).
- 6 carex** Pianta erbacea perenne, cespitosa, con altezza variabile da 20 cm a 1 m. Foglie strette e lineari, spesso verdi o variegata. Fiorisce con spighe poco appariscenti, impollinate dal vento. Nessun odore significativo. Fornisce rifugio e habitat a piccoli invertebrati. Utilizzata spesso in giardini naturalistici e zone umide.

7 giardino odoroso

meta progetto finale



Nelle oasi olfattive progettate, la scelta delle specie vegetali è stata guidata non solo dalla qualità e dall'intensità del profumo e del colore, ma anche dalla loro compatibilità con le condizioni climatiche locali. Le essenze selezionate presentano infatti una buona adattabilità al clima temperato della zona torinese, caratterizzato da estati calde e inverni relativamente miti.

1 I **piselli odorosi** (*Lathyrus odoratus*) sono stati scelti per la delicatezza del loro profumo e per la vivacità della fioritura, particolarmente adatta a valorizzare i momenti centrali della stagione vegetativa.



piselli odorosi

2 Le **violaciocche** (*Matthiola incana*), caratterizzate da un'intensa fragranza serale, arricchiscono l'esperienza sensoriale in fasce orarie diverse rispetto ad altre specie.



violaciocca

3 Il **lillà** (*Syringa vulgaris*), dalla fioritura abbondante e dal profumo dolce, si integra con efficacia in contesti a clima continentale, offrendo un forte impatto visivo e olfattivo nella tarda primavera.



lillà

4 La **lavanda** (*Lavandula*), con il suo aroma secco richiama paesaggi mediterranei e si adatta perfettamente a suoli drenanti e posizioni soleggiate.



lavanda

5 La **Nemesia**, infine, è stata selezionata per la sua fioritura leggera e profumata nella prima parte della primavera e per la sua capacità di adattarsi a condizioni ambientali temperate.



nemesia

L'insieme di queste specie contribuisce a costruire un sistema vegetale coerente, in grado di valorizzare la dimensione olfattiva dello spazio e di stabilire un dialogo armonico con il contesto climatico e paesaggistico del sito nei diversi periodi dell'anno.



Mamma!!
Passiamo di qua
prima di andare al
parco!!



4.3.7 Aspetti vegetazionali



Riempiamo i vuoti aggiungendo diverse tipologie di alberi...



... l'importante è disegnare ogni angolo, non lasciare nulla al caso!!



Questo tipo di progettazione degli spazi esterni non mi convince molto...

... sarebbe più interessante lasciare delle zone residuali, in cui si sviluppa vegetazione spontanea

Per quanto concerne il concetto di biofilia, secondo cui l'essere umano viene attratto istintivamente dalla natura, vi sono degli accorgimenti progettuali da apportare all'idea originale, in vista di una nuova progettazione che tiene conto, non solo della funzionalità degli spazi, ma soprattutto del benessere psicofisico degli utenti.

In quest'ottica, quindi, le scelte progettuali non possono prescindere da un'attenta valutazione degli stimoli sensoriali.

Nel progetto originario era già previsto uno specchio d'acqua come elemento paesaggistico e di raffrescamento, ma, in seguito alle riflessioni sviluppate nei capitoli precedenti sull'importanza del suono naturale, si è deciso di sostituirlo con una fontana, capace di introdurre nell'ambiente urbano il suono ritmico e rilassante dell'acqua in movimento, più coinvolgente

e benefico a livello sensoriale. Parallelamente, nella definizione degli spazi esterni, si è scelto di adottare un approccio ispirato ai principi del *Terzo Paesaggio* di Gilles Clément, che valorizza le aree residuali, marginali e incolte come luoghi di biodiversità e di rigenerazione spontanea. L'inserimento di giardini incolti e a bassa manutenzione, in cui la vegetazione possa svilupparsi in modo più libero, offre un'alternativa al verde iper-progettato e trasmette una sensazione di autenticità, varietà e naturalità.

Per quanto riguarda gli spazi interni, invece, si propone la realizzazione di zone filtro caratterizzate da vegetazione e pareti verdi, che svolgono una funzione sia estetica che funzionale al controllo dell'umidità e alla creazione di un'atmosfera rilassante, contribuendo al miglioramento della qualità dell'aria. Oltre a questo, nella

zona degli uffici si suggerisce l'inserimento di un giardino al chiuso seguendo l'esempio già applicato con successo nelle residenze, così come nella zona museo e nell'area cinema.

Questi interventi, coerenti con i principi biofilici, contribuiscono alla realizzazione di ambienti multisensoriali e accoglienti, in grado di migliorare in modo significativo l'esperienza quotidiana di chi vive, lavora o attraversa questi spazi.







5. Conclusioni

Partendo dalla domanda iniziale **“Come si declina in architettura il termine atmosfera?”**, questo lavoro ha cercato di esplorare le molteplici risposte che diversi autori, progettisti e teorici hanno dato a tale interrogativo. Risposte differenti, ma allo stesso tempo sorprendentemente affini, in quanto tutte queste visioni hanno come comun denominatore l’idea che l’atmosfera non sia un elemento accessorio o decorativo, ma una dimensione viva, in continuo dialogo con chi abita e attraversa lo spazio. Ogni luogo, infatti, si carica di vibrazioni, suoni, colori, odori, temperature, materiali e luci che influenzano profondamente la percezione, le emozioni e il benessere dell’utente.

In questo senso, l’architetto non è solo un progettista, ma si avvicina alla figura del compositore, chiamato a orchestrare pieni e vuoti, ritmi e pause, contrasti e armonie.

La sua responsabilità è quella di creare una sinfonia spaziale capace di generare benessere, equilibrio e identità. Un benessere che non può, e non deve essere sottovalutato, perché l’architettura non è fatta solo di muri e funzioni, non è solo il contenitore in cui lavoriamo, mangiamo, dormiamo o guardiamo la televisione. L’architettura è il contesto emotivo e percettivo in cui si svolge la nostra vita, il luogo in cui dobbiamo sentirci a nostro agio per poterci esprimere il meglio di noi stessi, sia in ambito lavorativo, che personale o relazionale.

Per questo motivo, è fondamentale comprendere quale ascendente esercitino le decisioni progettuali sulla sfera psicologica, sulle dinamiche comportamentali e sociali. Sono queste accortezze a fare la differenza tra uno spazio che si limita a funzionare e uno spazio che parla, accoglie, risuona con chi lo vive.

A tal proposito, una distinzione perfettamente calzante si trova all’interno del vocabolario inglese che distingue *house* e *home*: la prima è un edificio, la seconda è un rifugio emotivo.

Tale consapevolezza è cruciale non solo nella progettazione ex novo, ma anche, come nel caso trattato all’interno della tesi, nei processi di riqualificazione. Non sempre serve un intervento radicale, spesso bastano poche scelte mirate, piccole attenzioni progettuali, per trasformare un luogo anonimo in uno spazio empatico, capace di entrare in risonanza con le corde più profonde della nostra sensibilità.

In definitiva, progettare l’atmosfera significa progettare il modo in cui uno spazio ci fa sentire bene con l’ambiente circostante.

Bibliografia

//// CAPITOLO 1

- _ Fromm, E. (1964). *The Heart of Man: Its Genius for Good and Evil*. New York: Harper & Row.
- _ Wilson, E. O. (1984). *Biophilia*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- _ Pallasmaa, J. (1995). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. London: Academy Editions.
- _ Louv, R. (2005). *Last Child in the Woods: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder*. Chapel Hill, NC: Algonquin Books.
- _ Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects*. Basel: Birkhäuser.
- _ Kellert, S. R., Heerwagen, J. H., & Mador, M. L. (Eds.). (2008). *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life*. Hoboken, NJ: Wiley.
- _ Griffero, T. (2010). *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*. Milano: Bruno Mondadori.
- _ Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). *Universal Design: Creating Inclusive Environments*. Hoboken, NJ: Wiley.
- _ Browning, W. D., Ryan, C. O., & Clancy, J. O. (2014). *14 Patterns of Biophilic Design: Improving Health and Well-Being in the Built Environment*. New York: Terrapin Bright Green.
- _ De Matteis, F. (2019). *Vita nello spazio. Sull'esperienza affettiva dell'architettura*. Sesto San Giovanni: Mimesis.
- _ Canepa, E. (2022). *Architecture is Atmosphere. Notes on Empathy, Emotions, Body, Brain, and Space*. Sesto San Giovanni: Mimesis.

_ Gregory, P. (2024). *Per un'architettura empatica*. Roma: Carocci editore.

//// CAPITOLO 2

_ Schopenhauer, A. (1818). *Il mondo come volontà e rappresentazione*.

_ Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects*. Basel: Birkhäuser.

_ Clément, G. (2016). *Il Terzo Paesaggio*. Un manifesto, Macerata: Quodlibet.

//// CAPITOLO 3

_ Schafer, R. M. (1977). *The Tuning of the World*. New York: Knopf.

_ Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Winterbourne, Newbury, Berkshire: Academy Editions Ltd

_Wilson, E. O. (1984). *Biophilia*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

_Ando, T. (1989). *Church of the Light*, Ibaraki, Giappone.

_Kuma, K. (2000). *Stone Museum*, Tochigi, Giappone.

_Truax, B. (2001). *Acoustic Communication* (2nd ed.). Westport, CT: Ablex Publishing.

_Ahmed, S. (2004). *The Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

_ Fontana, B. (2006). *Harmonic Bridge*. London: Tate Modern.

_Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects*. Basel: Birkhäuser.

_ Lozano-Hemmer, R. (2006). *Pulse Room*. Biennale di Venezia, Padiglione Messico.

_ Kellert, S. R., Heerwagen, J. H., & Mador, M. L. (Eds.). (2008). *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life*. Hoboken, NJ: Wiley.

_ McLean, K. (dal 2009). *Smellscape Projects*

_ Transsolar & Kondo, T. (2010). *Cloudscape*. Biennale Architettura.

_ van der Kolk, B. (2015). *The Body Keeps the Score: Brain, Mind, and Body in the Healing of Trauma*. Londra: Penguin Publishing Group.

_ Tolaas, S. (2015). *The Smell of War*.

_ Pérez-Gómez, A. (2016). *Attunement: Architectural Meaning after the Crisis of Modern Science*. Cambridge, MA: MIT Press

_ Holl, S. (2019). *Architettura parlata*. Macerata: Quodlibet.

_ Soesman, A. (2020). *I dodici sensi. Porte dell'anima*. Torino: Natura e Cultura.

_ Chen, R., Tsai, M., & Tsay, Y. (2022). *Effect of Color Temperature and Illuminance on Psychology, Physiology, and Productivity: An Experimental Study*.

_ Pazzaglia, F., & Tizi, L. (2022). *Che cos'è il restorative design*. Roma: Carocci.

_ Pistoletto, M. (2025). *La prospettiva del Terzo Paradiso*. Biennale Architettura.

_ Brech, C. (2025). *Stresstest*. Biennale Architettura.