

**Progetto di una mediateca a Venezia. La memoria delle immagini e il giardino segreto**

di Brandolese Stefano

Relatore: Agostino Magnaghi

"...l'unica cosa che potrebbe superare questa città d'acqua sarebbe una città costruita nell'aria..."

Hazlitt

La "memoria" e il "tempo" sono concetti fondamentali sui quali lavorare, specialmente per impedire la distruzione di un luogo ricco di storia e di bellezza. Nessun intervento progettuale può venire prima di un possibile restauro o della conservazione di un frammento del passato. In particolar modo a Venezia dove la natura e l'uomo hanno creato in egual misura un nuovo paesaggio e un diverso tipo di insediamento urbano, affascinante quanto di precario equilibrio, la creazione di un "contenitore-archivio" di immagini e di musiche diventa non solo utile ma indispensabile per non perdere la "memoria" del passato.



### Il luogo del progetto

Venezia nasce in un ambiente modellato nel tempo dalla natura, luogo di confine tra terra e acqua, dove è quest'ultima che ne regola la crescita, ne definisce i limiti e che ne permette la vita.

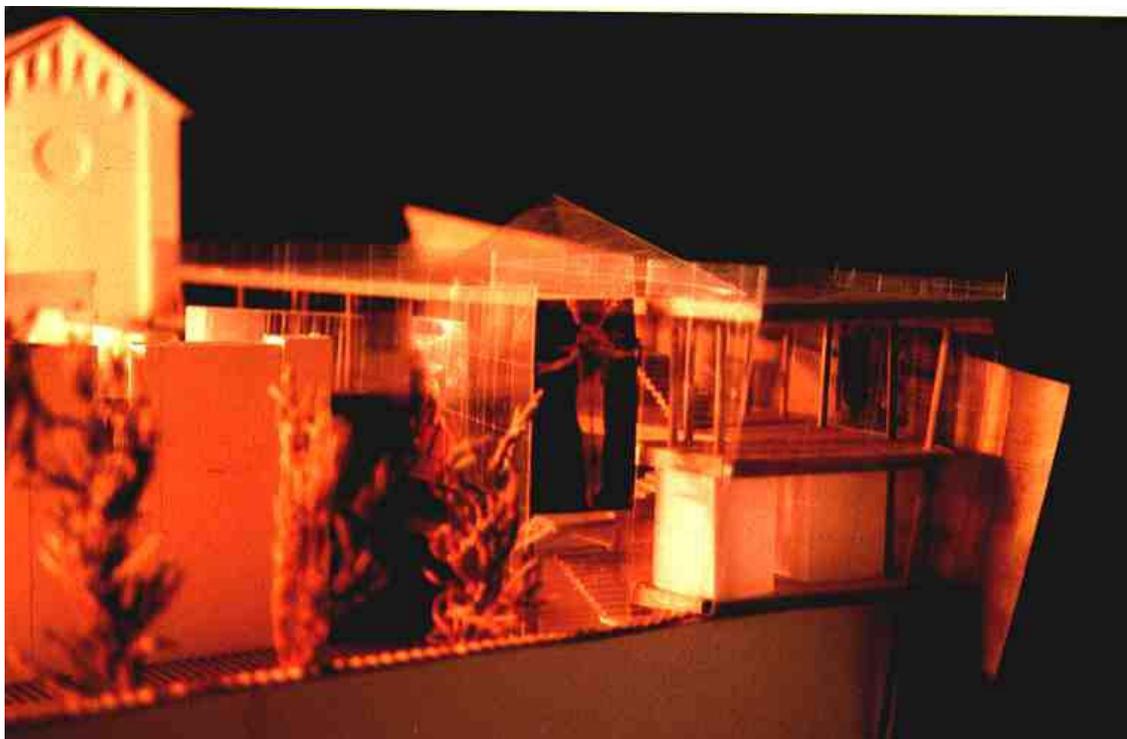
L'isola dei Servi si trova all'interno del sestiere di Cannaregio a pochi minuti dal Canal Grande, nasce intorno al XIV secolo quando l'insediamento di Ordini Minori venne concepito dall'élite politica in un vasto programma di sviluppo urbanistico, con l'intenzione di sfruttare le aree periferiche costituiti da aree paludose e dalle barene. In questa area sorge la chiesa e il monastero dei Servi di Maria, che per dimensioni è il terzo monumento più imponente di Venezia, purtroppo dopo un terribile incendio, il saccheggio e la distruzione napoleonica non rimane che una affascinante e misteriosa rovina.

### Il progetto

La MEDiateca è il luogo naturale e privilegiato dove conservare la "memoria", dove immagini e musiche del passato possono raccontarci quello che abbiamo perso o quello che abbiamo vissuto. Non esiste un ambiente migliore dove questo archivio può nascere, tra le rovine gotiche del monastero dei Servi di Maria, con lo scopo primario di conservare quanto di già esistente.



Sul dizionario della lingua italiana alla voce **MEDIATECA** troviamo "Centro che mette a disposizione del pubblico programmi video e documenti sonori", quindi un archivio di immagini [foto], di video [documentari, film, spot], CD-ROM e infine raccolte musicali su CD. La parte costituita dalla videoteca usufruirebbe di un nuovo supporto mediale chiamato DVD [Digital Versatile Disc], che sotto l'aspetto fisico non differisce da un normale compact disc, ma che tuttora ha una capacità di memoria 25 volte superiore a un cd-rom, quanto basta per contenere un intero film da 133 minuti.



La Mediateca potrebbe archiviare almeno 250.000 film su DVD e altrettanti CD di musica o CD-rom contenenti enciclopedie mediali, fotografie o altri materiali. La mediateca permetterebbe di consultare altri archivi come quello RAI o dell'Istituto Luce attraverso Internet, ed anche di collegarsi ad altre mediateche a livello nazionale o planetario via rete, con particolare attenzione alla possibilità di scaricare quantità di nuove immagini.

## L'architettura

I pensieri che hanno guidato il progetto non hanno nè sequenza nè gerarchia. Non si creano conflitti tra il nuovo e l'antico, tutto è stato pensato, costruito, incastrato con estrema precisione. I due volumi trasparenti, i due rii che definiscono l'angolo, il ponte o i ponti nuovi, le rovine e i muri ottocenteschi non sono altro che pezzi che s'incontrano collaborando tra di loro per creare una forte sensazione di spazio e di movimento.

Gli spazi assumono le qualità di involucri svuotati di tutto il superfluo, dove i singoli elementi [le scale, le pareti-filtro, i dettagli, i ponti sospesi che attraversano le finestre gotiche, terrazze-altane] appaiono come eccezioni del del valore quasi tattile del movimento.

Sul canale una parete di legno lamellare, curvata, sospesa sull'acqua diventa filtro per la luce e crea all'interno quell'atmosfera intima e funzionale per ascoltare la musica o per rilassarsi davanti ad uno schermo guardando immagini.

Non esiste un legame con il terreno mentre esiste un giocare con l'acqua, questa viene portata all'interno per poter trasformare la materia e le superfici, attraverso le riflessioni che si ottengono quando il fluido è attraversato dalla luce. Passeggiando la notte per Venezia è sufficiente osservare i riflessi in movimento che ricoprono le facciate delle case quando la luce dei lampioni raggiunge l'acqua dei canali; oppure al di sotto dei ponti il sole crea rifrazioni mutevoli nel tempo assecondando le onde che le barche producono passandovi.

I materiali all'interno sono lamiere opache o riflettenti, ombre e trasparenze si alternano, gigantesche e seducenti immagini, pubblicità di se stesse, seppure con una maschera scenografica o troppo prossima all'allestimento, si comprendono solo attraverso la sensualità che emanano.

Per ulteriori informazioni:

Stefano Brandolese, e-mail: [ermellino@usa.net](mailto:ermellino@usa.net)