

**CITTÀ
METROPOLITANA
di BARI**

[CITTA' METROPOLITANA DI BARI]

[OGGETTO]

[SET UP DEL MUSEO DEL CARSISMO"]

[ENTE APPALTANTE]

Città Metropolitana di Bari - Servizio Edilizia Pubblica, Territorio e Ambiente

[LOCALITA']

VILLA FRAMARINO IN LAMA BALICE - BARI

[PROGETTAZIONE]

[ATI MICROHABITAT]

Capogruppo
ROSSI RESTAURI

Componenti
ALTERECO ASSOCIATI
Arch. Giovanni Iaffaldano
Arch. Maria Gentile

Collaboratori
FF3300 Visual Arts & Design
Arch. Maria Stella Spinelli
Dott. Massimo Romanazzi
Ing. Francesca Galli

[Villa Framarino - Bari]

**MUSEO
DEL
CARSISMO**

[ELABORATO]

RELAZIONE DESCRITTIVA

[TAV:]

[SCALA:]

[OTTOBRE 2015]

**["MICROHABITAT"]
in Lama Balice**

RELAZIONE DESCRITTIVA
“SET UP DEL MUSEO DEL CARSISMO”
Presso Villa Framarino in Lama Balice

I LUOGHI DELL'INTERVENTO

Sede attuale del Parco di Lama Balice, Villa Framarino è l'unica masseria, fra quelle presenti sul territorio, ad essere stata oggetto di restauro architettonico e a risultare attualmente fruibile al pubblico. La struttura sorge sui resti di un antico choria bizantino, nei pressi del quale è stato riconosciuto un decumano della centurazione dell'Ager Varinus. La proprietà inizialmente, appartenuta alla nobile famiglia degli Effrem dal XIII al XVIII secolo, diviene dei marchesi De Angelis, successivamente, nel 1835, diviene proprietà del duca Ignazio Framarino dei Malatesta di Rimini che l'avrebbe acquistata per destinarla a residenza estiva. Strutturalmente, l'edificio si presenta suddiviso in due parti: su di una corte chiusa da un muro di recinzione rettilineo a cui si accede attraverso un arco a tutto sesto realizzato in conci di tufo, si affacciano gli ambienti a piano terra, accessibili attraverso ingressi con archi a tutto tondo, ad arco ribassato o architravati e che presentano volte a botte. All'interno del cortile, sul lato sud, a ridosso della lamadomina il complesso un piccolo campanile a vela. Il secondo piano, realizzato nel 1852, era riservato ai signori; le stanze presentano in gran parte delle volte a schifo (in un unico caso è possibile osservare una volta a crociera) e finestre architravate, corredate da un gocciolatoio rettilineo; una cornice marcapiano separa il piano nobile dai locali di servizio. Una seconda ala della masseria, posta sul lato ovest, è notevolmente più recente ed è stata realizzata durante il novecento, in tempi diversi e con tecniche differenti: inizialmente adibita a locali che hanno ospitato prima un frantoio e in seguito una manifattura di tabacchi, attualmente l'area è stata destinata a sala convegni che, su richiesta, è a disposizione della cittadinanza.

Il museo del Carsimo sarà ospitato nelle stanze dell'ala Est della Villa Frammarino.

CONCEPT DEL PROGETTO

Il progetto indaga il fenomeno carsico dell'intero territorio pugliese. Due stanze, una nera, una bianca. Alla prima è affidata la narrazione delle forme carsiche ipogee, alla seconda quella epigee: lame, doline, gravine. Allestite nell'intento di trasferire sapere attraverso l'uso esperienziale di una tecnologia che accorci distanze con i luoghi del reale, queste

stanze sono una sorta di soglia virtuale sul territorio. I due ambienti, comunicanti, evocano la stretta correlazione tra gli ecosistemi narrati. Immagini, suoni, suggestioni e racconti a delineare una mappa emozionale legata ai luoghi e alle persone che lo abitano. Un racconto collettivo affidato a *narrazioni proiettate* di figure quali speleologi, esperti e persone comuni, caratterizza il primo ambiente assieme al buio e al suono persistente *dell'immagine di una goccia che cadee si fa velo d'acqua* sul pavimento. Memorie condivise, del mondo ipogeo, trattenute nel limite di una tecnologia che debordando stimola letture personali ed interpretazioni possibili. L'immagine di un inghiottitoio sulla soglia, fra le due stanze, segna il passaggio al secondo ambiente. Il bianco delle pareti e la luce naturale dichiarano il nuovo tema: la narrazione dell'esterno in un interno. Con l'intento di stimolare l'attenzione e la curiosità nei confronti del territorio, questa seconda stanza, di bianco dipinta e *riempita* di suoni legati alla fauna autoctona, custodisce due tavoli, foto alle pareti e un *cono visivo* di latta, fuori scala, che vuole essere un invito a lanciare lo sguardo oltre la finestra, in quel reale che le immagini possono solo annunciare. Fra emozioni e conoscenza, nella direzione del fare per capire, le nuove generazioni (e non solo) sono invitate a praticare i due *tavoli sensibili*. Entrambi interattivi, le due postazioni delineano percorsi ludici di apprendimento stimolando la socializzazione e il confronto fra i visitatori. Lavorare sull'evocazione per alimentare il desiderio dell'incontro con il paesaggio. Il percorso museale si conclude all'esterno, *in faccia* a Lama Balice, attraverso l'uscita di sicurezza situata nella *stanza ipogea*. Qui, disposti oltre la pavimentazione esterna, cinque piccoli coni visivi di latta (risonanza di quello posto all'interno) invitano a trovare nell'inquadratura, la memoria di ciò che si è visto e provato abitando il museo.

STATO DEI LUOGHI ANTE OPERAM

Attualmente le stanze destinate a contenere gli allestimenti del museo del carsismo sono occupate da arredi che saranno spostati in altri ambienti della masseria. Gli ambienti sono sani da un punto di vista di salubrità e non necessitano di interventi particolari.

PROPOSTA PROGETTUALE

Il progetto prevede l'allestimento di due stanze espositive, una tinteggiata di nero a evocare l'ingresso in un ambiente ipogeo e la seconda di colore bianco (lame, gravine). L'ingresso è marcato da una porta in legno dove è posto il logo del museo del carsismo. All'interno di ciascuna stanza sono installati, tavoli, schermi multimediali e interattivi,

pannelli retroproiettati, videoproiettori e diffusori sonori. L'attuale pavimentazione viene coperta con un pavimento galleggiante in OSB (legno riciclato). Le stanze sono separate da tende oscuranti.

La scelta dei materiali di progetto si basa sull'utilizzo di materiale eco-compatibili con il contesto, che garantiscono: applicazione dei principi di sostenibilità, impronta ambientale ad impatto zero, analisi del ciclo di vita del prodotto, uso di materiali riciclati, modularità e prefabbricazione attiva, ottimizzazione degli standard qualitativi e tecnologici, rispetto delle Norme.

Negli spazi interni ed esterni sono previste didascalie e segnaletica in linguaggio Braille.

Ciascuna delle due stanze ospita le seguenti installazioni:

- **Stanza 1 – l'interno della grotta**

La stanza è buia, sul pavimento c'è dell'acqua proiettata (con audio). All'interagire dell'essere umano inizia una serie di proiezioni di ologrammi su dei pannelli di semitrasparenti, che guidano il visitatore lungo il percorso, introducendolo ai temi trattati.

- **Stanza 2 – le lame (esterno)**

La stanza ospita una mostra fotografica permanente, curata da LAB Laboratorio di fotografia di architettura e paesaggio. La stanza ha due tavoli interattivi:

- **il primo tavolo** simula volumi e curve di livello, attraverso un sistema di realtà aumentata sulla sabbia (Augmented reality sandbox). È basato su tecnologia open source e prevede un'interazione con i visitatori tale per cui questi possono simulare situazioni geomorfologiche attraverso un'esperienza aptica / tattile.
- **il secondo tavolo** è una piattaforma di navigazione del sistema geologico delle lame, che permette ai visitatori di investigare l'ecosistema attraverso un software che georeferenzia le informazioni e le rende accessibili in maniera intuitiva. Il database di contenuti multimediali verrà ampliato e arricchito anche con il contributo di LAB Laboratorio di fotografia di architettura e paesaggio.

CONCEPT DESIGN DELLA COMUNICAZIONE E DELL'INTERAZIONE

Il progetto d'identità lavora su un "effetto di senso" tipografico, una manipolazione del testo finalizzata alla generazione di senso. La composizione è tuttavia molto semplice, si tratta

di due livelli, il primo con la dicitura in Skolar (carattere tipografico) in nero, il secondo con una texture generata con un algoritmo, fatta di una serie di sinusoidi, in colore bianco.

Il primo livello è la terra. Il secondo livello sono le infiltrazioni d'acqua dovute al fenomeno del carsismo. Questo effetto di senso verrà poi declinato nel progetto di comunicazione e allestimento del sito museale.

Per la generazione delle texture verrà utilizzato un software opensource realizzato in processing, così come per le installazioni multimediali. Questo garantisce una serie di vantaggi strategici, quali:

- la possibilità di contare sul lavoro di sviluppo di un'intera comunità di esseri umani;
- l'approccio cooperativo alla risoluzione dei problemi di software;
- il miglior rapporto possibile qualità/prezzo rispetto alla tecnologia;
- la possibilità di future implementazioni;

In particolare l'utilizzo di tecnologia open source abilita la possibilità del versioning, ovvero le applicazioni scritte evolvono e si adattano alle nuove e mutate esigenze dei committenti.

PARTNERSHIP con LAB Laboratorio di fotografia di architettura e paesaggio.

Il progetto prevede il coinvolgimento di LAB, in particolare nella figura di Michele Cera, attraverso la proposta di un workshop di fotografia paesaggistica. l'immagine fotografica rappresenta uno strumento fondamentale per comunicare la tipologia di tematiche ambientali. Inoltre, l'aspetto autoriale degli scattigarantisce un ulteriore valore qualitativo in termini d'immagine.

Rutigliano, 6 ottobre 2015

ATI MICROHABITAT

