

CHILD BE AN ARCHITECT

trasmettere l'architettura

a cura dell'Associazione Festa per l'Architettura

parte 1ª (Dicembre 2008)

Questo Progetto è stato ideato per rappresentare un primo approccio all'Architettura, tenendo conto che, fin dalla nascita, i bambini vengono condizionati da forme e archetipi che si basano su sistemi di speculazione dello spazio e che quindi inscatolano le funzioni dell'individuo in forme chiuse spesso non qualificate e non qualificanti.

Il nostro primo obiettivo, come gruppo di ricerca e lavoro, è stato quello di estrapolare gli elementi fondanti dello spazio e della architettura, come: il punto, la linea, il piano e il volume.

Poi, ci siamo posti di far entrare il ragazzo nella Storia scientifica dell'Architettura attraverso l'approccio al sistema trilitico e archivoltato.

In un secondo momento, abbiamo sentito l'esigenza di condurlo nell'analisi attraverso delle schede tecniche, in cui sono stati messi in evidenza gli stessi principi architettonici a loro consueti, come quelli della Città di L'Aquila, con altri, molto attuali, che riportano alle città europee e ad una architettura contemporanea.

Come ultima tappa del percorso si è voluto destrutturare lo spazio ortogonale, al quale i ragazzi sono ormai assuefatti per convenzione, per far loro riacquistare il senso multi direzionale dello spazio.

Tutto questo è stato proposto in forma ludica per avere una dimensione più incisiva e per ottenere risultati educativi che avvicinino, un po' di più, i giovani di oggi alla Scienza dell'Architettura.

Creazione di un "Laboratorio di Architettura per i Bambini" con i seguenti spazi ludico-architettonici e didattici:

A. Spazio video.

In questa area si terrà la proiezione di schede video animate contenenti la spiegazione dei seguenti concetti:

GLI ELEMENTI PRIMARI DELLA FORMA:

Partendo dal punto come elemento generatore primario di tutta la forma, ciascun elemento è presentato nell'ordine della sua crescita, prima come un elemento concettuale, poi come un elemento visuale nel vocabolario della progettazione architettonica.

- **PUNTO:** come primo generatore di forma, indica una posizione nello spazio;
- **LINEA:** un punto esteso diventa una linea con proprietà di: lunghezza, direzione e posizione;
- **PIANO:** una linea estesa diventa un piano con proprietà di: lunghezza e larghezza, configurazione, superficie, orientamento e posizione;
- **VOLUME:** un piano esteso diventa un volume con proprietà di: lunghezza, larghezza e profondità, forma/spazio, superficie, orientamento e posizione.

I suddetti concetti architettonici verranno illustrati attraverso un cartone animato ed ideogrammi esemplificativi e mediante l'illustrazione di n. 8 esempi architettonici tra i monumenti antichi di L'Aquila e l'architettura europea contemporanea.

PUNTO	Castello Cinquecentesco	Museo Guggenheim, Bilbao, 1992-1997, Frank O. Gehry
LINEA	Mura di cinta medioevali	Quarto Ponte sul Canal Grande a Venezia, 2008, S. Calatrava
PIANO	Campo e facciata della Basilica di Collemaggio e Chiesa di S. Bernardino	Città delle Arti e della Scienza a Valentia, Spagna, 1991-2004 di S. Calatrava
VOLUME	Cortili dei palazzi storici	Kursaal a San Sebastian, Spagna, 1995-99, Rafael Moneo

B. Spazio ludico-architettonico 1: Costruire la Storia dell'Architettura.

In questa area i bambini potranno giocare a ricostruire i sistemi architettonici fondamentali del sistema dell'architrave e dell'arco mediante l'assemblaggio di volumi in polistirolo costituenti le parti degli stessi.

I bambini verranno aiutati dalla presenza di schede illustrative esemplificative.

C. Spazio ludico-architettonico 2: Decostruire lo spazio.

In questa area i bambini potranno giocare a ricostruire un puzzle tridimensionale composto da pedane a terra di diverse sagome con un disegno continuo sulle loro superfici orizzontali.

Il disegno sottolineerà l'andamento curvilineo dei piani e avrà la funzione di coordinare il gioco nella ricerca di ricomposizione della grafica con i colori fondamentali.

D. Laboratorio di pittura e gioco:

In questa area i bambini potranno:

- ricostruire n. 4 puzzle giganti (2,00mx1,50m) in polistirolo, rappresentanti quattro immagini degli esempi di architettura contemporanea sopra citati.
- dipingere il tema di architettura che è più loro piaciuto.

Alla fine di tutto il percorso ludico-didattico verranno distribuiti dei premi in libri di Architettura per Bambini e materiali per disegnare.

arch. Lucia Proto

arch. Donatella Bisegna

arch. Domenico Angeloni

arch. Luciana Biancone