



Università degli Studi di Firenze
Facoltà di Architettura
Dipartimento di Progettazione dell'Architettura
Corso di Percezione e Comunicazione Visiva - prof. Massimiliano Masci

Workshop MUV/3

Capitolo primo

La città aleatoria

Rappresentare è comunicare un concetto proponendo una realtà alternativa a quella dell'oggetto da comunicare. Questo semplice protocollo è alla base di qualsiasi forma di linguaggio, ma prevede un'operazione preliminare di acquisizione concettuale e sensoriale del dato da mediare agli altri: l'operazione di figurazione mentale. In altre parole quando rappresentiamo qualcosa, ne rappresentiamo un'immagine che è altro rispetto a quella cosa.

Di qualsiasi tipo di linguaggio si tratti, il dato sensoriale per essere trasmesso tramite un suo surrogato linguistico deve comunque modificare la sua forma fisica secondo un doppio gioco di rimandi, in questo margine tra oggetto e la sua rappresentazione trova spazio il valore dinamico e creativo del linguaggio.

Rappresentare la città significa aggravare la complessità di questo meccanismo: la natura multidisciplinare dell'architettura impone di effettuare una selezione degli aspetti che si vogliono descrivere e poi lasciare al destinatario della comunicazione il compito di ricostruire il quadro completo dell'oggetto rappresentato.

Questa ricomposizione dell'elemento mediato avviene nell'ambito del personale campo di interessi, di aspettative e di esperienze pregresse del destinatario dell'opera ed assume un particolare senso di variabilità.

Il corso di Percezione e Comunicazione Visiva della Facoltà di Architettura di Firenze si occupa da anni proprio di questo particolare aspetto di variabilità e di sintesi nella rappresentazione dell'architettura. La multimedialità, intesa come sistema di rappresentazione che implica l'uso di espressioni sensoriali che non comportino necessariamente un solo senso o un solo sistema comunicativo, è il mezzo espressivo attraverso il quale è possibile limitare e controllare i limiti della variabilità della comunicazione.

L'audiovisivo intreccia con la percezione dello spazio un legame stretto anche se non di facile definizione: ci poniamo davanti allo schermo come ci si pone davanti ad una finestra e usiamo lo spazio che si trova al di là di questa interfaccia visiva come spazio reale. Non a caso le stesse locuzioni usate in riferimento alla multimedialità sono tratte direttamente dal linguaggio adottato per la definizione dello spazio e dell'architettura.

Si propone in questa sede una serie di workshop declinati nel tempo e legati da un unico tratto connettivo, Nel primo capitolo della serie si analizza il criterio di casualità della visione, inteso come sguardo sulla città assoluto da qualsiasi superfetazione linguistica, lasciando che l'immagine della città si costruisca da sola e renda autonomamente il racconto dello spazio.

Un successivo passaggio di rielaborazione del dato proveniente da un prelievo asettico del materiale filmato, costituirà oggetto di approfondimenti sul ruolo del linguaggio visivo nella descrizione degli eventi sociali e spaziali che caratterizzano la città globale.

La casualità, così come affermata nelle espressioni artistiche contemporanee, è intesa come tratto costitutivo della realtà ed elemento costruttore di linguaggi, ma allo stesso tempo come momento per la gestione della complessità e come momento di verifica dei possibili collegamenti tra la deriva telematica dei linguaggi e la deriva cittadina degli spazi.

Il festival di Video e Musica Digitale MUV, giunto alla sua terza edizione, sembra quindi l'alveo elettivo per ospitare questa proposta.

Modalità

Il workshop si articola durante o svolgimento del Festival di Video e Musica Digitale MUV (2 – 10 giugno 2007). La sede del festival costituirà il luogo di partenza e di arrivo, nonché l'obiettivo, di qualsiasi sessione di prelievo del materiale.

La partecipazione al workshop è gratuita ed il numero di partecipanti è limitato a 20/25 soggetti, che saranno organizzati in gruppi di lavoro ciascuno dei quali diretto da un tutor.

Il corpo docente proporrà ai partecipanti una serie di quesiti sulla percezione e sulla gestione dello spazio, che costituiranno l'oggetto per la realizzazione di più elaborati video (uno per ogni gruppo), la cui trattazione potrà essere eseguita in sequenza o in parallelo. Gli elaborati saranno quindi la risposta collegiale e aperta dei partecipanti al workshop alle tematiche, e lo stesso coordinamento delle espressioni locali sarà oggetto di una progettazione dell'intero gruppo di lavoro.

L'aspetto formale finale sarà rappresentato indicativamente da un video o da una collana di video, ma non si esclude anche la possibilità che a questi prodotti si aggiunga una proposta di performance interattiva che funga da elaborato connettivo delle diverse proposte.

Tempistica

Il workshop si articola in cinque fasi: la prima di informazione e impostazione delle richieste; una seconda di progettazione dell'elaborato (di indicazione delle linee guida); la terza di progettazione di dettaglio; la quarta di prelievo del materiale filmato secondo le modalità scelte in seno al collegio; la terza di elaborazione e pubblicazione del prodotto.

Strumentazione e ambiente

Ogni gruppo di lavoro dovrà essere dotato della strumentazione per la ripresa di immagini digitali (videocamere e fotocamere). Nell'ambito di un rapporto di patrocinato tra Dipartimento di Progettazione dell'Architettura di Firenze e MUV, si intende richiedere alla Facoltà di Architettura una sede di riferimento per il ws.

Modalità di selezione

Il corso è a numero chiuso e il corpo docente, congiuntamente con l'organizzazione di MUV, selezioneranno le iscrizioni, qualora dovessero pervenire in numero superiore al tetto stabilito. La selezione avverrà sulla base di una sorta di brevi curricula visivi che gli aspiranti partecipanti dovranno spedire congiuntamente alla domanda di iscrizione.

I curricula saranno costituiti da tre immagini in formato jpeg (non più ampio di 2048x1536 pixels), ognuna rappresentante passato, presente e futuro del candidato. Non si pone alcun limite alle tecniche e alle tematiche rappresentate.

Unitamente alle immagini dovrà essere compilata la scheda in calce al presente bando.

Le domande dovranno pervenire entro il giorno 20 maggio 2007.

Eventuali rinunce dovranno essere tempestivamente comunicate al corpo docente o all'organizzazione del MUV.

Partner

Si intende istituire un rapporto di patrocinato tra il Dipartimento di Progettazione dell'Architettura di Firenze e l'organizzazione del MUV, finalizzato alla garanzia scientifica dei contenuti e delle modalità del workshop e alla fornitura di spazi, strumentazione e opportunità per gli incontri.

Per maggiori informazioni mascimiliano@unifi.it

Scheda d'iscrizione – La città aleatoria – Firenze, 2-10 giugno 2007	
Nome	
Cognome	
Nato/a a	il
Indirizzo	
Indirizzo mail	
Titolo di studio	
Scuola, istituto, società di appartenenza	
Conoscenze informatiche - indicare i software utilizzati e la proprietà di utilizzo(sufficiente, buona o ottima)	

Il sottoscritto, con la presente intende iscriversi alla selezione per il workshop “La città aleatoria”, che si terrà presso la sede del festival MUV 03, a Firenze il 2-10 giugno 2007.

In fede

firma