il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

Family Box a Pechino di Crossboundaries Architects

Family Box è al contempo un parco giochi indoor e un asilo, rivolto a bambini fino a 12 anni. Non solo un luogo pensato per offrire all'infanzia esperienze colorate e vivaci, ma per soddisfare anche le necessità degli adulti. L'edificio, ubicato nel paesaggio tranquillo di Wang Hu Park, è un cubo di vetro bianco, realizzato in due fasi; la seconda riguarda l'estensione, di cui si stanno attualmente ultimando le decorazioni degli interni.
Dopo due anni di attività, Family Box riscontra un grande successo. Sullo sfondo della ricca e multiforme cultura cinese, riflette la tendenza di sviluppo verso un linguaggio visivo universale, adottando gli elementi della grafica contemporanea.
Il codice genetico che ha ispirato gli architetti è stata la diversità di misure e altezze tra adulti e bambini e i loro differenti angoli visuali. Entrando nell'edificio, vi sono tre tipologie di box: una inglobata nel pavimento, una fuori terra e una in alto. Le varie attività sono contenute in queste scatole indipendenti: ciò permette ai bambini di correre liberamente e rende lo spazio completamente fruibile. L'articolazione di tali volumi ha anche lo scopo di rompere la rigidità degli ambienti scanditi dai pilastri in cemento, camuffati con una serie di archi che conferiscono ritmo all'ambiente. Visivamente, le aree comuni sono trattate con finiture a basso contrasto cromatico, allo scopo di evidenziare e in parte bilanciare lo spazio e le attrezzature per i bambini.
La libertà degli schemi distributivi fa sì che lo spazio assuma un aspetto nidificato. La pelle dentro la scatola ingenera un relativo senso di «spazio negativo». Aumenta la ricchezza dello spazio interno. Le linee visuali, penetrando attraverso le aperture parziali sulle pareti, realizzano possibilità di comunicazione interno-esterno a diverse altezze. Questo, inoltre, aiuta i bambini a stabilire una percezione dei piani, veramente divertente. Anche il design di arredi e segnali è una sperimentazione. Tra le scatole, altri spazi al negativo sono stati progettati con morbide sedute. Tali spazi, di difficile fruizione per gli adulti, sono un ulteriore tentativo per guidarli alla prospettiva con cui i bambini osservano e fanno esperienza del mondo. L'interno è principalmente bianco. Ben lungi dal voler inculcare i valori tradizionali nei bambini, essi hanno possono così fare le proprie scelte e conservare la purezza della loro prospettiva. Inoltre, i progettisti hanno scelto alcuni toni vivaci per distinguere le diverse aree funzionali: il colore come guida spaziale.

Un'attenzione rivolta all'individuo nella sua umanità può essere colta dovunque nel progetto, principalmente nei particolari: le maniglie delle porte sono in materiale soffice; tutto ciò rompe con le tradizionali immagini provenienti dal mondo degli adulti e ridefinisce l'oggetto in una configurazione astratta. Anche le scelte di dettaglio, attente ad aspetti sia compositivi che funzionali, sono rivolte a proteggere i bambini: i mancorrenti delle scale sono stati disegnati secondo le differenti stature di grandi e
piccoli.
La facciata di vetro ben esemplifica l'unità tra graphic design e approccio architettonico: con due soli elementi che penetrano all'interno del perimetro regolare, essa si eleva su 9 m per due piani ed è leggermente sospesa dal suolo di 35 cm, avvolgendo le funzioni come una pelle. Il suo schema decorativo è stato ricavato da semplici disegni a linee fatti da bimbi, elaborati attraverso due differenti partiture in cui il motivo grafico viene ribaltato: lo sfondo diventa bianco traslucido e il disegno trasparente. Gli oggetti e la facciata sono visibili da lontano e segnalano una funzione dell'edificio relazionata al divertimento e alla ricreazione. Attraverso tale trattamento, l'involucro permette un effetto di chiaroscuro diffuso ma assicura anche abbondanza di luce uniformemente introdotta negli interni. La totale assenza di ossessioni stilistiche rende l'azione dei dispositivi visivi e architettonici ancora più convincente.
Nonostante molte piccole imperfezioni, tra cui l'alta spesa per entrare nel Family Box Club e la notevole distanza dalle aree residenziali a sud e ovest di Pechino, tutto in questo progetto è un gioioso esempio d'integrazione tra graphic design e tecniche creative in un meraviglioso terreno di gioco per bambini. L'evoluzione dello stile visuale fornisce evidenza della relazione del design con il suo contesto culturale, che lavora passo a passo in risposta ai cambiamenti del tempo.

Autore

hanni_wang