



Intervista a cura di Edoardo Fanteria
Foto di Edoardo Fanteria

MONOGRID

Penso possa essere interessante partire dal vostro sito, una sorta di tavola sinottica che si estende in profondità senza limitarsi alla superficie bidimensionale, diventando una raccolta ragionata delle vostre esperienze progettuali che non si limitano all'interazione con l'architettura, ma che cercano di utilizzarla come pretesto e occasione per generare nuove esperienze sensibili. Come riuscite a far convivere un percorso che cerca di tenere insieme tutte queste istanze?

Il sito di MONOGRID è concepito come una piattaforma in costante evoluzione, capace di adattarsi alle diverse esigenze e tipologie di progetti che trattiamo. Un elemento centrale è la "sfera", che rappresenta un po' il nostro approccio: cambia continuamente, riflette lo spirito che guida la nostra azienda alla continua esplorazione delle possibilità offerte dalla tecnologia e dalla creatività. Siamo degli esploratori sempre alla ricerca di nuovi orizzonti. Cerchiamo di spingerci oltre le tradizionali dimensioni del virtuale, delle concezioni di spazio e di qualsiasi standard predefinito.

La nostra passione è immaginare e poi sviluppare nuovi format e renderli abitabili e piacevolmente coinvolgenti. Per farlo, cerchiamo di anticipare le tendenze e rispondere ai desideri ancora inesplorati del pubblico, senza perdere di vista le esigenze del presente. Il segreto della nostra capacità di conciliare tutti questi aspetti sta nella nostra adattabilità e nella nostra apertura al cambiamento, per creare progetti che arricchiscano davvero l'esperienza delle persone e dell'ambiente che le circonda.

La possibilità di sperimentare in ambiti non prettamente architettonici, o per lo meno non a prima vista, come ha modificato, se lo ha fatto, il vostro approccio più tangibile, fisico, come quello delle vostre installazioni?

Il nostro approccio è profondamente influenzato da elementi provenienti da diverse discipline, che poi trasformiamo in chiave digitale. Vogliamo creare esperienze, non solo prodotti, sia nelle installazioni che in qualsiasi altro output creativo che produciamo. Cerchiamo di offrire percorsi sensoriali coinvolgenti, permettendo alle persone di esplorare nuove dimensioni dell'esperienza – digitale, fisica e ibrida. Le installazioni fisiche diventano quindi un punto di partenza, uno stimolo per il processo creativo. Reimmaginiamo lo spazio fisico per non limitarci a creare semplicemente contenuti, ma per dar vita a nuove dimensioni in cui l'interazione tra realtà fisica e digitale possa offrire al pubblico qualcosa di straordinario.





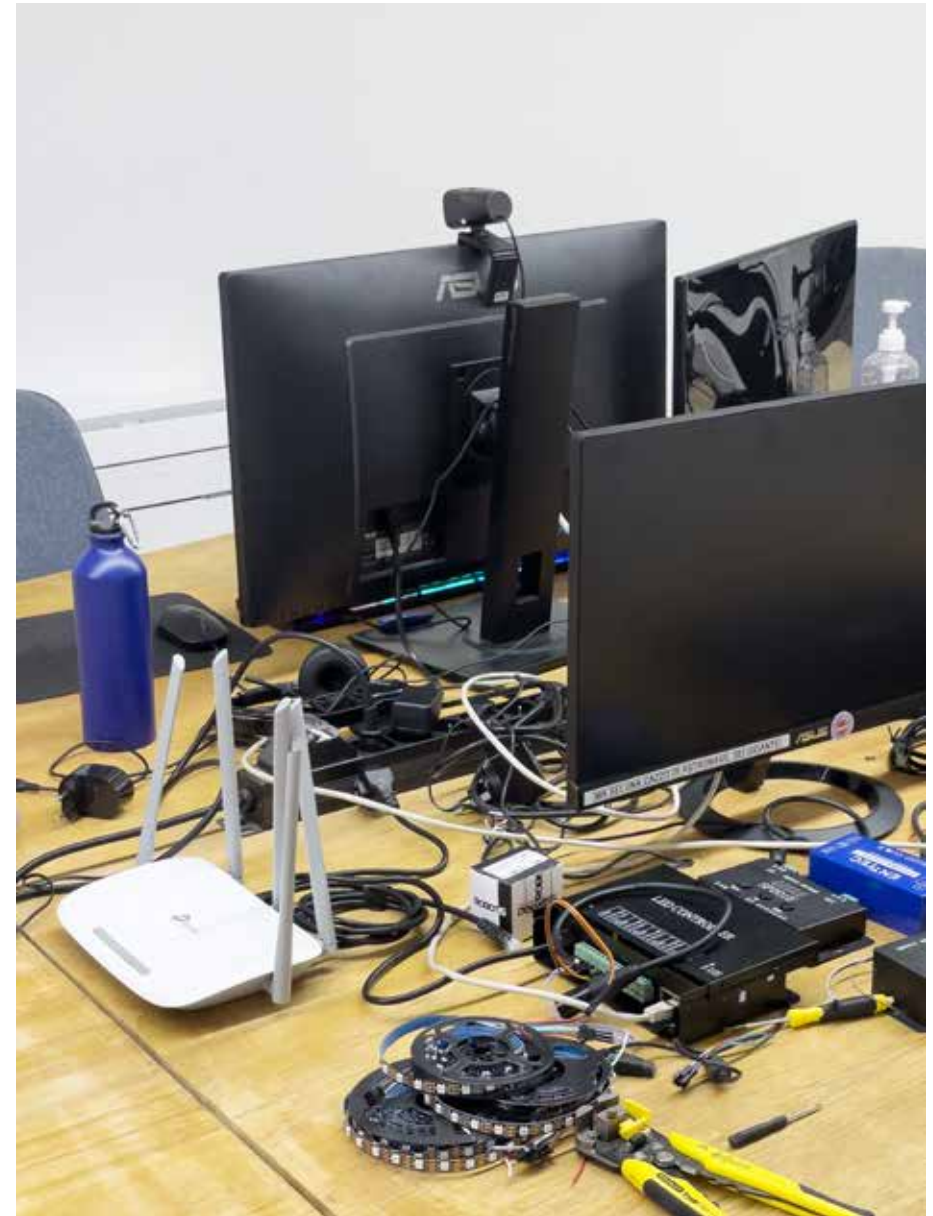
Gli elementi digitali possono essere strumenti di attivazione dello spazio, fornendo nuove chiavi di lettura o suggestioni oppure guidando l'esperienza di chi quello spazio lo vive magari per la prima volta. Emerge nei vostri progetti come una continua interazione tra due livelli di realtà, quella tangibile e quella virtuale, che non appaiono quasi più come elementi separati, bensì come caratterizzati da una forte sinergia. Come interpretate questo rapporto?

Mi piace molto il fatto che si parli del ruolo degli elementi digitali come strumenti di attivazione dello spazio. La nostra visione è che lo spazio fisico e quello digitale possano coesistere e intrecciarsi. La realtà aumentata e la realtà virtuale sono esempi di come queste dimensioni possano unirsi e creare nuove esperienze, in cui i confini tra reale e virtuale sono sempre più sfumati.

La nostra interpretazione del rapporto tra questi mondi è guidata dal concept dell'esperienza che vogliamo offrire alle persone che vivono lo spazio, fisico o digitale che sia. Ci chiediamo: qual è lo scopo dell'esperienza? Quali sono i bisogni e le esigenze del pubblico? Che tipo di emozioni vogliamo suscitare nelle persone?

Quando creiamo architetture digitali o momenti di incontro tra spazio fisico e digitale, interpretiamo e consideriamo come sarebbero questi spazi nel mondo fisico. Allo stesso tempo, consideriamo e adattiamo elementi spaziali reali nel contesto digitale, in modo che il pubblico possa percepire e riconoscere degli ambienti familiari e autentici.

Cerchiamo di far convivere armoniosamente le leggi e le caratteristiche del mondo fisico e di quello digitale in un'unione ideale, in grado di massimizzare le potenzialità creative del virtuale e il coinvolgimento dell'esperienza dal vivo.



Vorrei tornare ancora alla relazione tra reale e virtuale. Žižek sostiene che nel virtuale ci sia qualcosa “Di più” che nel reale, essendo una sua reinvenzione o certo anche estensione e amplificazione. Che valore attribuite a questa seconda realtà?

Per noi, il virtuale rappresenta un’opportunità incredibile di estensione e amplificazione delle esperienze umane. È una dimensione in cui possiamo reinventare e arricchire ciò che è possibile nel mondo fisico.

Quando portiamo elementi della realtà fisica nel contesto digitale, offriamo alle persone la possibilità di vivere esperienze uniche e innovative che altrimenti non sarebbero possibili. Allo stesso tempo, usiamo il digitale nel mondo reale per offrire esperienze completamente nuove e coinvolgenti.

Un’immagine, un libro o un amuleto che negli ultimi tempi tenete in tasca?

L’amuleto che portiamo con noi e che racchiude un significato molto speciale per il nostro studio è una pallina da ping pong. Il ping pong è una delle attività che amiamo praticare in studio, ed è un elemento che ci tiene uniti e compatti come gruppo. La pallina rappresenta l’energia, la dinamicità e il continuo scambio di prospettive che sono fondamentali nel nostro processo di creazione. Come nel ping pong, ognuno di noi contribuisce attivamente al progresso dei progetti, rimbalzando idee dall’uno all’altro in un flusso continuo di creatività.

