

TITOLO / TITULO / TITLE

GRAFICITY. Costruzione e rappresentazione di una vision

AUTORE / AUTOR / AUTHOR

Anna Terracciano

DiARC Dipartimento di Architettura "Federico II" Napoli

L'esplosione urbana costruisce ovunque paesaggi generici ed equivalenti perché riduce il territorio ad una grammatica elementare di *enclaves* l'una accostata all'altra. Ricerca dell' attrattività ed esclusione sono invece i volti dell' inarrestabile competitività tra le città. La periferia non è più un concetto geografico che si misura nella sua distanza dal centro (Boeri, 2011), ma *drosscapes* (Berger, 2007) e *brownfields* costruiscono un arcipelago (Cacciari, 1997) di spazi ormai incuneati nei tessuti della città disegnando una impreveduta porosità. Sono questi i materiali di un sistema aperto da scomporre e ricomporre all'interno di una nuova dimensione della città. **Come?** Forse ricercando un nuovo rapporto tra urbanistica ed architettura che si misuri nella capacità di attraversare le scale all'interno di una tensione positiva che produce idee e progetti; nell' importanza degli spazi aperti e della sintassi che ne regola il disegno come struttura spaziale della città; nella responsabilità dell'urbanistica di fronte alla questione urbana contemporanea. Il tema è quello di dare senso e futuro alla città e ciò implica una modifica dei metodi progettuali che consenta di recuperare la capacità di vedere, prevedere e di controllare. E' infatti dalla visione che dobbiamo cominciare. Agire sulle aree intermedie reinterpretando parti malleabili e parti dure tra cui stabilire nuove legature, nuovi punti di aggregazione e una molteplicità di progetti puntuali capaci di sostanziarla (Secchi, 1984). E per farlo dobbiamo lavorare con l'esistente alla costruzione di una nuova identità urbana. **Quali grafie?** La complessità degli attuali fenomeni, impone un ripensamento del disegno che sia più aderente allo spazio e ai materiali contemporanei. Immagini capaci di restituire una mutata condizione del territorio attraverso nuove categorie di lettura che disegnano *un altro tipo di cartografie, evidenti o latenti e, al loro interno, possibili zone di incrocio, incontro e frizione: nuove mappe, reali e mentali, grazie alle quali favorire nuovi scenari urbani* (Gausa, 2009). Tali mappe vanno oltre la descrizione geografica dello spazio, raccontando il territorio in tutte le sue dimensioni, non solo fisiche. Un primo livello di lettura riconosce la

dualità tra morfologia e modi di abitare attraverso figure che rappresentano fenomeni e cose difficilmente conoscibili o comunicabili. Un secondo livello di lettura riconosce la dualità tra forma fisica dello spazio, il suo uso e la sua percezione. La mappa diventa allora un potente strumento non solo di rappresentazione spaziale ma anche di racconto. Il linguaggio, i dati, i colori e il segno grafico raccontano il contesto e una storia ulteriore rispetto al primo livello (Lupi, 2012). Il linguaggio della rappresentazione passando dal primo al secondo livello di lettura (che è descrizione, interpretazione ma già ri-scrittura poichè lo sguardo verso l'esistente reca in nuce il potenziale del progetto) si muove con differenti gradienti lungo l'asse che va dal realismo all'astrattismo (Gabellini, 1999). **Immaginari[e] futuri?** Occorre *redefine our relationship with the city* (Polak, 1961) per costruire un nuovo senso sociale all'attività progettuale tornando a riflettere sulle relazioni tra immagini del futuro e futuro stesso. Lavorare su una struttura che già esiste nelle sue dinamiche ma non ancora come forma fisica (Calafati, 2010). Una costellazione di nodi più o meno densi, tenuti insieme da una rete fitta di relazioni fisiche e immateriali, traccia una possibile struttura geo-urbana in rete. Reti ambientali e infrastrutturali divengono i network paesaggistici che si contrappongono ad una condizione frammentaria del territorio e della sua fruizione e la natura diviene la nuova infrastruttura al servizio della città. E i disegni, attraversando le scale del progetto, racconteranno storie e costruiranno visioni.

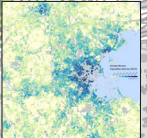
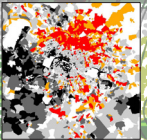
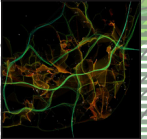
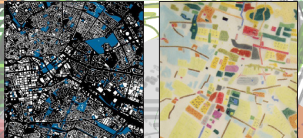
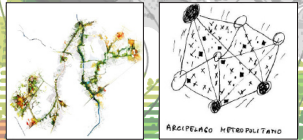
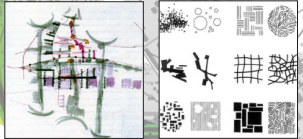
BIBLIOGRAFIA

- Boeri S. (2011), L'Anticittà, Editori Laterza
 Cacciari M. (1997), L'arcipelago, Adelphi
 Calfati G. A. (2010), Economie in cerca di città, Donzelli Editore
 Clément G. (2005), Il Manifesto del Terzo Paesaggio, Quodlibet
 Lupi G. (2012), Intercettare il futuro, Paesaggi di informazione e narrative del possibile in Tools for Culture: frontiere culturali in Italia, cosa succede, cosa succederà, a cura di Michele Trimarchi e Stefano Monti, Il Mulino, Bologna
 Gabellini P. (1999), Schizzi e schemi dell'urbanistica, CRU 11/12
 Gabellini P. (2010), Fare Urbanistica, Carocci
 Gasparrini C. (2002), Prime visioni. Attraverso le scale di piani e progetti, Clean Edizioni, Napoli
 Gasparrini C. (2012) Città da riconoscere e reti eco-paesaggistiche, in ECO-LOGICS PPC, n. 25-26, Pescara
 Gausa M. (2009), Multi-Barcelona Hyper-Catalunya, Actar, Barcelona
 Polak F. (1961), The image of the future, Elsevier, Amsterdam Londra New York
 Sassen S. (2006), Perché le città sono importanti, in Città. Architettura e Società, Catalogo della Biennale di Venezia
 Secchi B. (1984), Il racconto urbanistico, Einaudi, Torino
 Secchi B., Le condizioni sono cambiate, in Casabella: Architettura come modificazione, n° 498/9, Electa periodici, 1984
 Secchi B. (1986), Progetto di Suolo, in Casabella, n. 520/521
 Secchi B. (1988), Dispersione Normativa, in Urbanistica n°90/1988
 Secchi B. (2010), Metropoli e Piani: Roma-Parigi, Atti della XIII Conferenza Società Italiana degli Urbanisti, Roma

Allusività
 L'uso di simboli allusivi, rimandi a stili o a linguaggi preesistenti, è una pratica comune in architettura. Questo può servire a creare un senso di continuità o a riferirsi a un certo stile, ma può anche essere usato per creare un senso di mistero o di ambiguità. Non si occupano di dare un'idea definitiva, ma si alternano nello spazio della costruzione, della riflessione e della interpretazione.

Astrattismo
 Il ricorso ad forme astratte e a colori vivaci è una scelta comune in architettura. Questo può servire a creare un senso di movimento o di dinamismo, o a riferirsi a un certo stile. Non si occupano di dare un'idea definitiva, ma si alternano nello spazio della costruzione, della riflessione e della interpretazione.

Iconismo
 L'uso di icone e simboli è una pratica comune in architettura. Questo può servire a creare un senso di continuità o a riferirsi a un certo stile. Non si occupano di dare un'idea definitiva, ma si alternano nello spazio della costruzione, della riflessione e della interpretazione.



Disegni di cose



Disegni di concetti



Disegni di dati

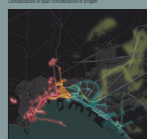
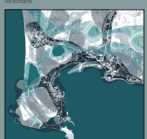
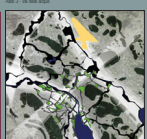
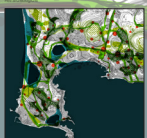
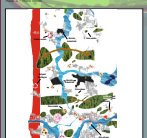
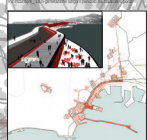
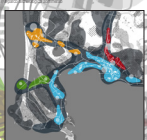
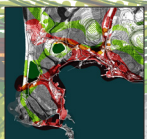
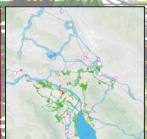
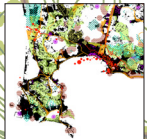
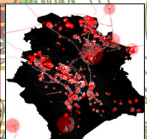
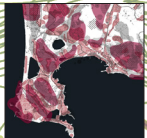
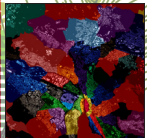
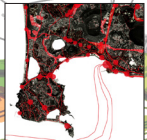
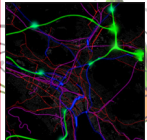
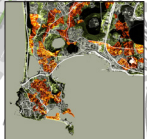
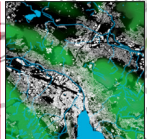
Descrizioni

Selezioni

Strategie

Progetti

Visioni



Comunicazione dati

Elaborazione dati

Raccolta dati

LINGUAGGI

L'analisi urbana non dispone di un proprio efficace linguaggio di base. (...) Se per le città si riuscirà a sviluppare un linguaggio specifico, probabilmente sarà un linguaggio grafico, perché la grafica è la migliore delle parole per descrivere modelli spaziali così complessi. [K.Lynch, 1960]

La **raffigurazione** utilizza vari canali di comunicazione: il disegno, il testo, il video, il suono, il movimento, ecc. La **raffigurazione** è un processo di comunicazione che si svolge in un contesto culturale e sociale. La **raffigurazione** è un processo di comunicazione che si svolge in un contesto culturale e sociale.

OBIETTIVI

Rappresentare il territorio è una traduzione. La traduzione, questa interpretazione, non è un calcolo, ma una costruzione. Si fa una mappa prima, poi per agire. (...) I nuovi strumenti tecnologici hanno un territorio fisico, dove l'immaginario è il reale si verificano un altro: questo territorio non è più costituito principalmente da disegni, ma da flussi, assi, nodi. [Corbo, 1983]

Obiettivi del **visioning** è aiutare a vedere da un particolare punto di vista, immaginare o separare come le cose potrebbero essere diverse da quel che sono, miscelare ad altri che non riescono vedere. [Gabellini, 2010]

STRUMENTI

1) Raccolta dati
 L'attività avviene attraverso la selezione da diverse fonti, fisici o virtuali, delle informazioni. Il processo è iterativo e coinvolge il cliente, il ricercatore e il progettista. La raccolta di dati ufficiali, la ricerca di dati e la selezione di dati costituiscono la base per la costruzione di un quadro concettuale e interpretativo del territorio che si sta studiando.

2) Elaborazione dati
 È il processo che interpreta i dati. E per costruirlo occorre estrarli e organizzarli in modo mirato, con le diverse fonti di software per elaborazione grafica per costruire un quadro concettuale di design in grado di essere utilizzato per la comunicazione e la progettazione.

3) Comunicazione dati
 È il processo che comunica i dati. E per costruirlo occorre comunicare in modo mirato, con le diverse fonti di software per elaborazione grafica per costruire un quadro concettuale di design in grado di essere utilizzato per la comunicazione e la progettazione.

