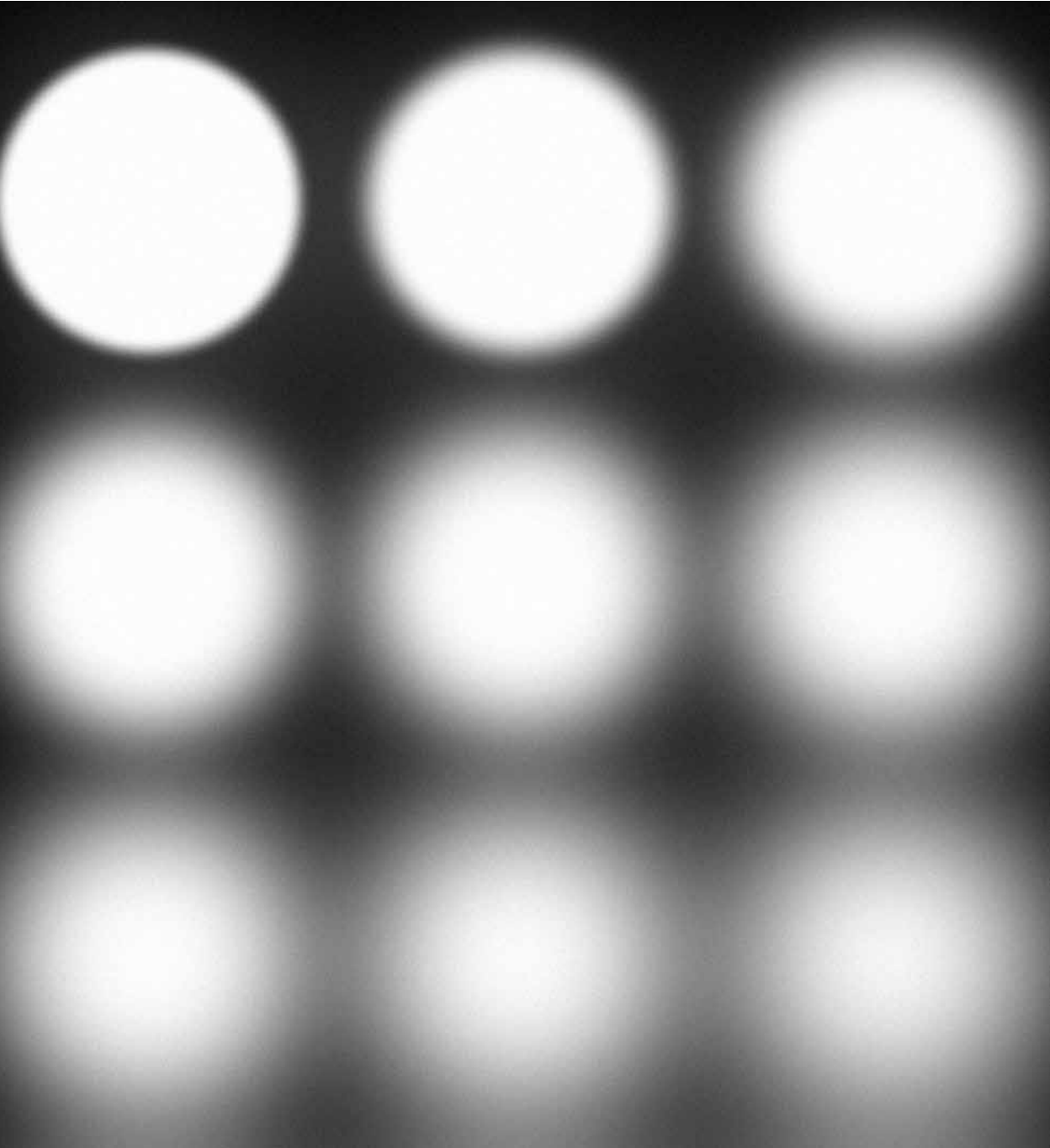


Contenuto e Forma

Lo sviluppo della comunicazione visiva
nella relazione tra ricerca e pratica progettuale

a cura di **Susanna Cerri**







Contenuto e Forma

Lo sviluppo della comunicazione visiva
nella relazione tra ricerca e pratica progettuale

a cura di
Susanna Cerri

con i contributi di
Jacopo Ammendola
Gianluca BuoncCore
Silvia Cattiodoro
Giacomo Dallatorre
Gaia Lavoratti
Vittoria Niccolini
Maddalena Rossi
Alice Trematerra



Il volume è l'esito di un progetto di ricerca condotto dal Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze.

La pubblicazione è stata oggetto di una procedura di accettazione e valutazione qualitativa basata sul giudizio tra pari affidata dal Comitato Scientifico del Dipartimento DIDA con il sistema di blind review.

Tutte le pubblicazioni del Dipartimento di Architettura DIDA sono open access sul web, favorendo una valutazione effettiva aperta a tutta la comunità scientifica internazionale.

Tutto il materiale presentato in questa pubblicazione è frutto della ricerca portata avanti dal 2012 al 2020, all'interno del Didacommunicationlab.

La pubblicazione è frutto di una riflessione comune e condivisa tra tutti coloro che a vario titolo – borsisti di ricerca, assegnisti di ricerca, tirocinanti – hanno collaborato ai progetti. Ai fini dell'attribuzione accademica sono segnalati i nomi degli autori dei singoli contributi.

Gli articoli sono illustrati oltre che dalle foto funzionali al testo, da una narrazione documentaria a cura dell'autrice.

Si ringraziano tutti coloro che a vario titolo hanno partecipato ai progetti e alla loro documentazione:

Dario Borruto, autore della quasi totalità delle foto pubblicate, Benedetta Bizzarri, Donatella Cingottini, Giulio Emanuele Fusco, Nicola Garruccio, Federica Giulivo, Alessandra Marianelli, Ambra Quercioli, Lorenzo Quercioli e Vanessa Staccioli.

L'immagine di copertina è stata gentilmente concessa per l'uso dal 35esimo premio internazionale alla miglior sceneggiatura "Sergio Amidei" (www.amidei.com) Visual identity and Graphic Design by Think Work Observe (www.t-wo.it)

La carta "Africa" pubblicata alla pagina xx appartenente alla Biblioteca Riccardiana è stata gentilmente concessa per la riproduzione dalla direttrice Francesca Gallori

Le fotografie alle pagine 446, 448 e 449 sono di Itaca Freelance tratte dal volume Lotti G., Debora Giorgi (2017), *Le cose degli altri. Racconti migranti attraverso gli oggetti*, Didapress, Firenze.

Le fotografie alle pagine 468, 470-471 sono di Maurizio Buscarino, realizzate per lo spettacolo *Eineide* della Compagnia della Fortezza di Volterra.

Tutti i contenuti del volume sono stati redatti rispettandone le fonti, che sono accuratamente citate. Nei casi in cui non è citata la fonte si tratta di immagini largamente diffuse su internet, ritenute di pubblico dominio.



Tutto il materiale scritto è disponibile sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 4.0. Significa che può essere riprodotto a patto di citare l'autore, di non usarlo per fini commerciali e di condividerlo con la stessa licenza. Le immagini utilizzate rispondono alla pratica del *fair use* (Copyright Act, 17 U.S.C., 107) essendo finalizzate al commento storico critico e all'insegnamento.

Introduzione	9
Saverio Mecca	
Presentazione	15
Giuseppe Lotti	
Didacommunicationlab	
Un cantiere di sperimentazione interdisciplinare tra teoria e pratica della comunicazione	21
Susanna Cerri	
La cultura del progetto tra comunicazione visiva e architettura	158
Jacopo Ammendola	
Fare spazio con le parole. Dalla costruzione dello spazio allestito alla sua rappresentazione in forma editoriale	208
Silvia Cattiodoro	
Sintassi del wayfinding: spazi, contenuti e nuove sfide	246
Vittoria Niccolini	
Spazio costruito/spazio percepito	296
Gianluca Buoncore	
La passeggiata nel Campus	336
Giacomo Dalltorre	
Disegno dell'architettura e grafica editoriale.	
Il disegno comunica, ma come si comunica un disegno?	373
Gaia Lavoratti	
Identità migrante	
Nuove narrazioni per territori ospitali	422
Maddalena Rossi	
La città e i segni.	
Il ruolo del design nella costruzione del linguaggio delle città	474
Alice Trematerra	

progetto grafico

didacommunicationlab

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
Susanna Cerri

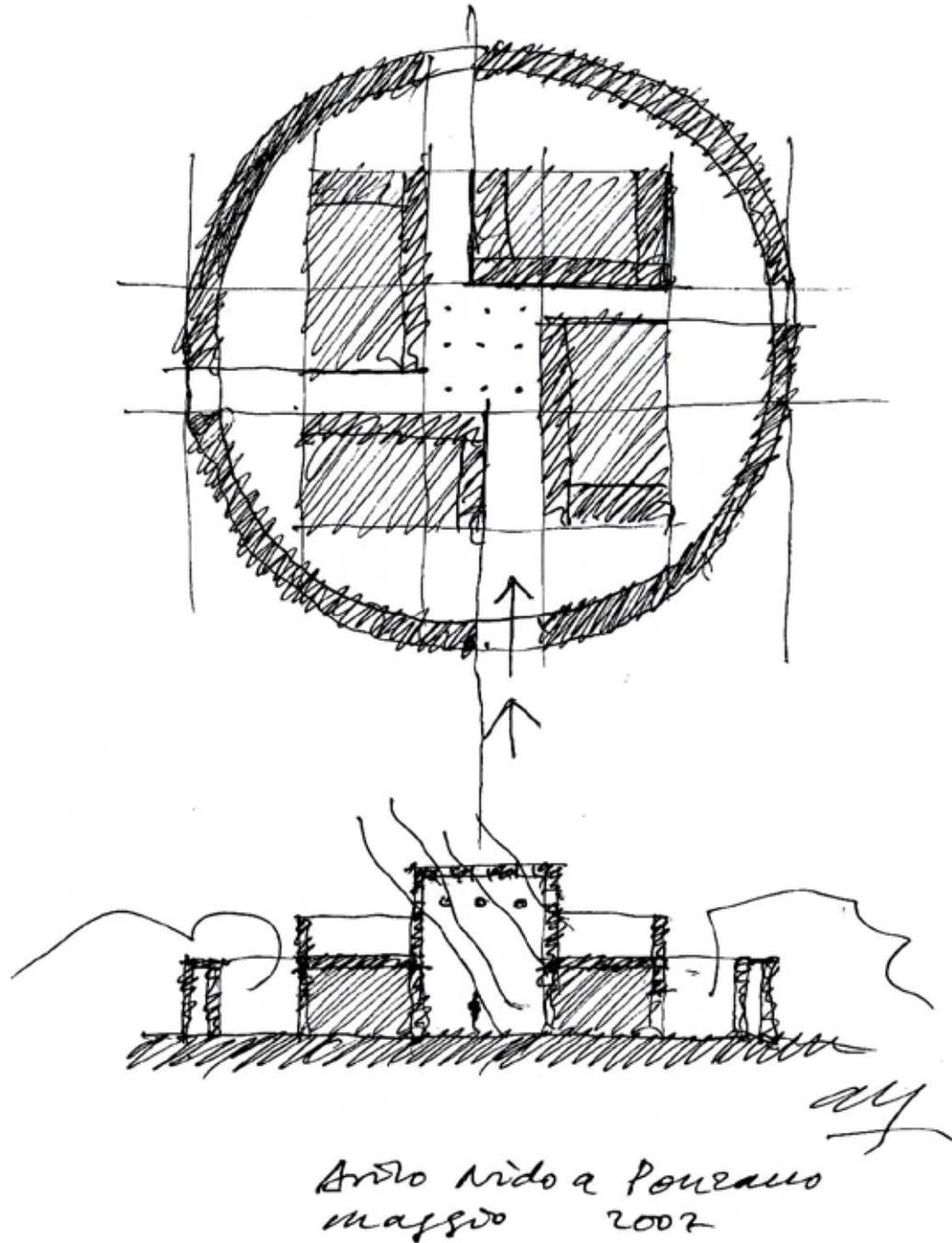


didapress

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
via della Mattonaia, 8 Firenze 50121

© 2020

ISBN ISBN 978-8833-38-104-6



Nel suo saggio *Costruire Abitare Pensare* Martin Heidegger scrive: *“il dimorare presso le cose è un carattere essenziale dell’essere uomo. (...) Il rapporto dell’uomo con i luoghi e attraverso i luoghi con gli spazi si fonda nell’abitare”*.

Il termine “abitare” di Heidegger va letto e interpretato come vivere e pensare in luoghi e all’interno di spazi²⁹. L’abitare di Heidegger è l’appropriarsi per l’uomo di luoghi e spazi pensati e costruiti. La realtà dell’architettura è quanto c’è di concreto, è la forma realizzata, la massa che si fa spazio attraverso il suo corpo. Ma il corpo costruito ha delle regole ben definite, regole che organizzano e tengono insieme le parti, che ne definiscono la fisionomia, come uno spartito fatto di note, pause e variazioni, definisce la melodia finale. Le parti singole vengono connesse e conformate in un tutt’uno dotato di senso. È in questo atto, dove la realtà costruttiva incontra il pensiero progettuale, che l’architettura pensata entra a far parte del mondo reale³⁰.

Le singole unità di cui abbiamo già detto necessitano di essere collegate per dar vita ad un organismo complesso ma allo stesso tempo unitario. Sono proprio queste connessioni che determinano la qualità dell’oggetto finito trasformandolo in un luogo. Costruire dopotutto, non è che tracciare un confine, definire un dentro e un fuori, un qui e un altrove, memori di quel gesto primitivo

²⁹ Peter Zumthor, *Pensare architettura*, p. 30

³⁰ *ibidem*, p. 9

31 Giovanni Michelucci, *Dove si incontrano gli angeli*, p. 65

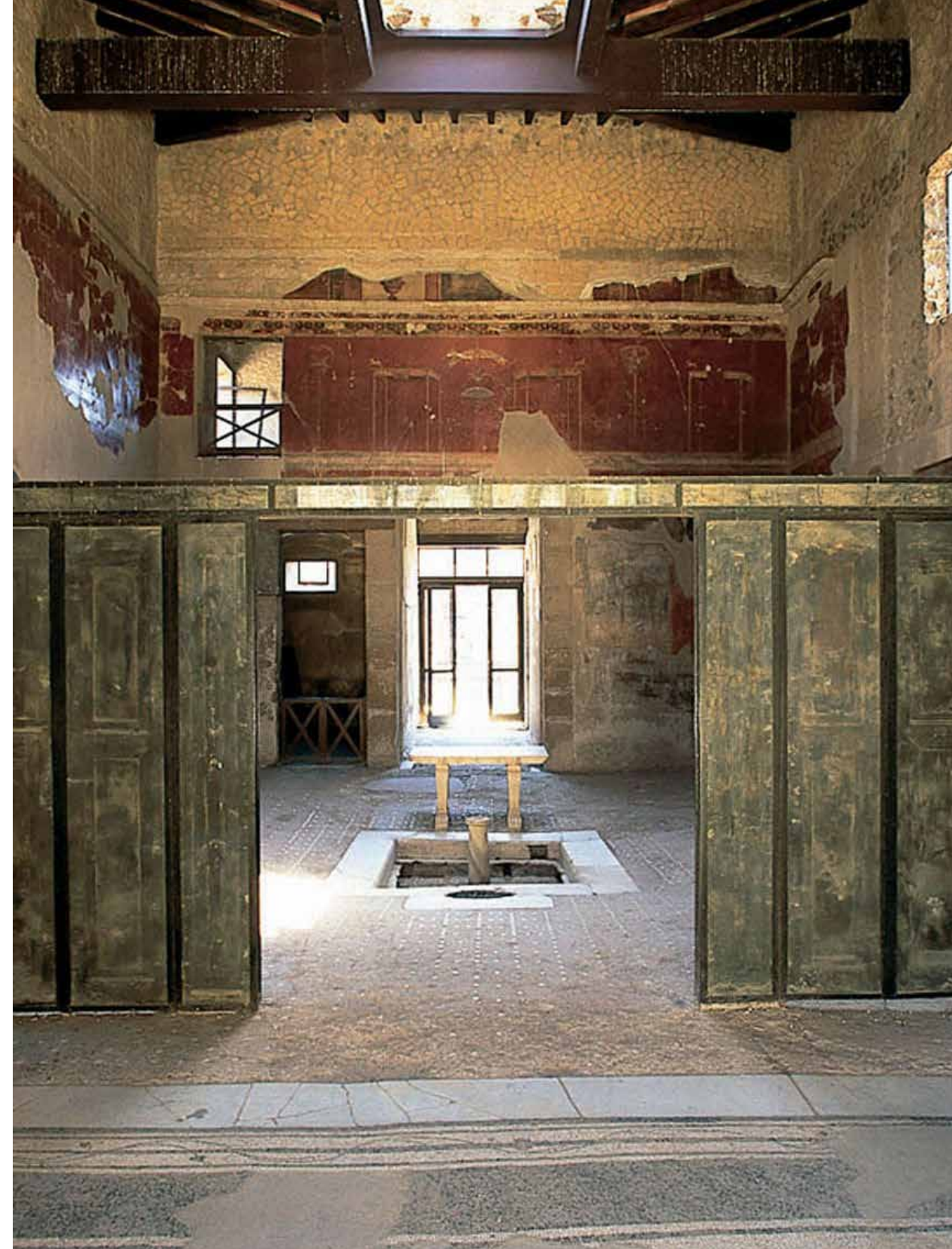
32 Francesco Venezia, *Lectio magistralis* presso l'Aula Magna "Galileo Galilei", Palazzo del Bo, Università di Padova.

e ancestrale dei nostri avi che solcavano il terreno per renderlo fertile.

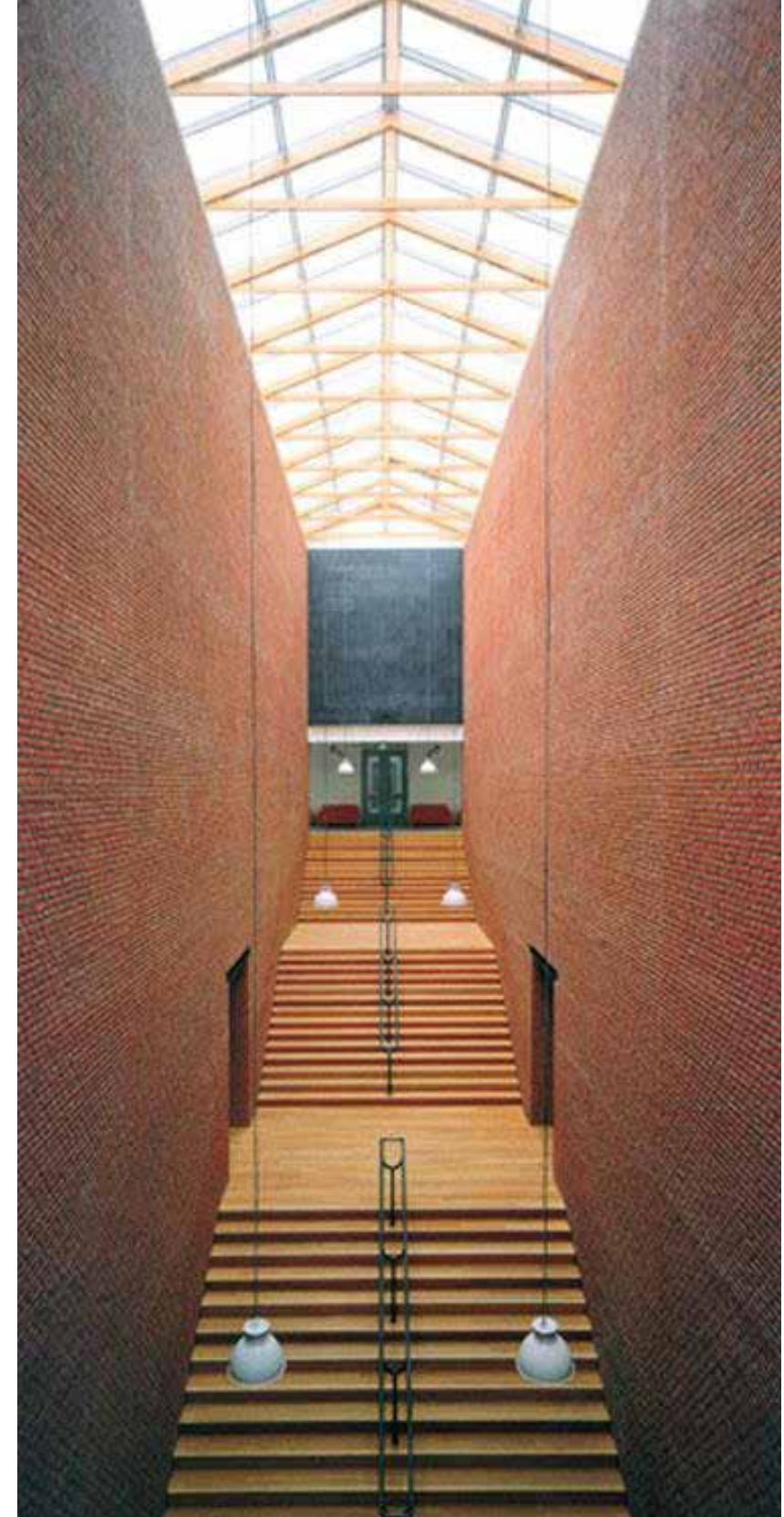
Giovanni Michelucci ci dice: *"Quando un'idea diventa "muro" fatto dalle mani dell'uomo e diventa "spazio" per gli uomini, si assiste a una cosa stupenda. Ad un certo punto si sente che ciò che nasce ha un significato particolare, che si riallaccia però a qualcosa di cui non possediamo il segreto: è come una voce sottile ed inafferrabile che viene da lontano, che si rigenera oggi per il domani e che parla di un fatto nuovo che deve ancora avvenire... passato, presente e futuro"*³¹.

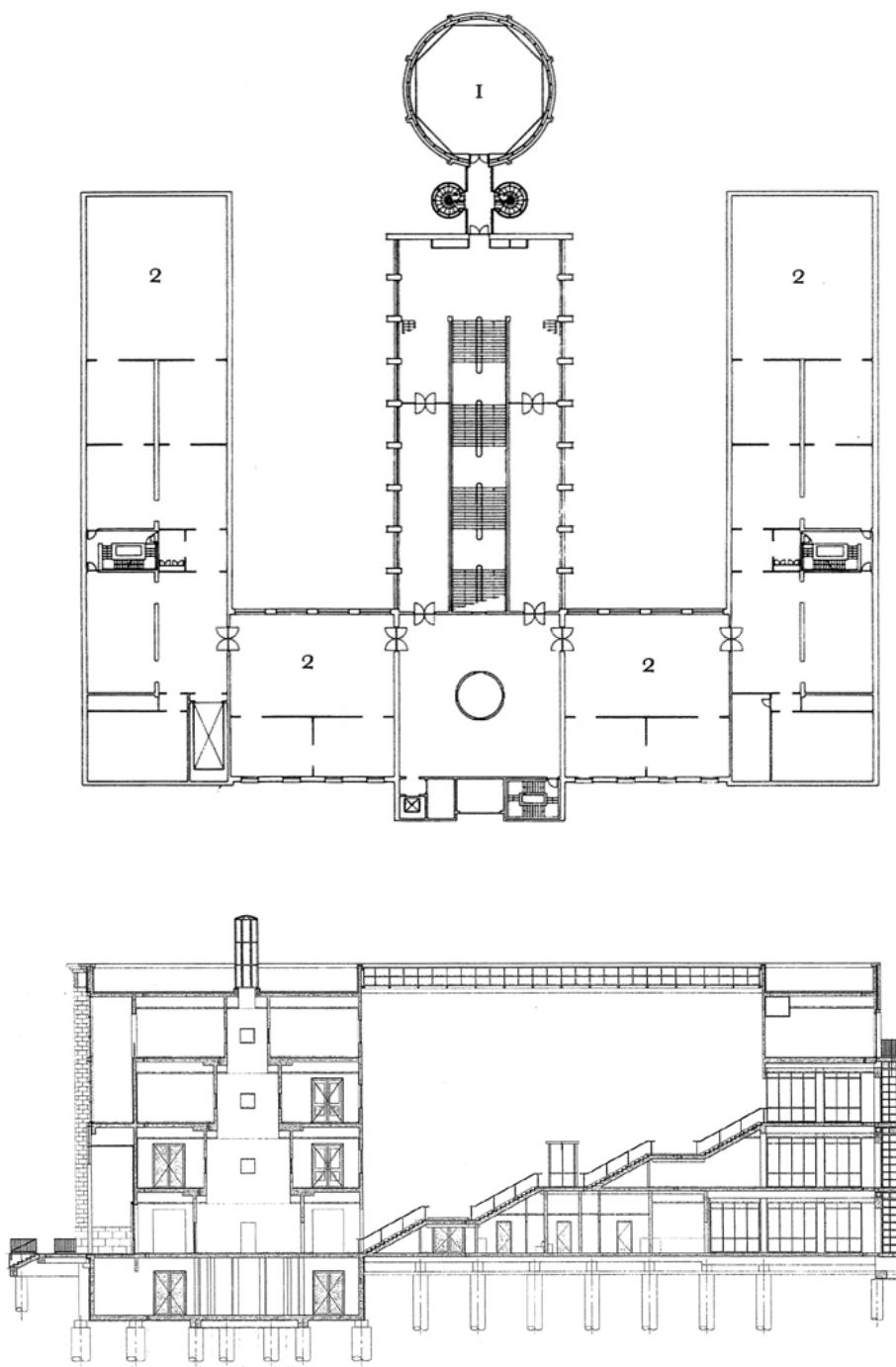
Pieni e vuoti

Se pensiamo al funzionamento di un edificio è impossibile non leggere immediatamente un parallelismo con la città. Questa si presenta formata da pieni e vuoti. I pieni a loro volta si possono suddividere in tessuto ed emergenze. I vuoti invece, possono essere genericamente suddivisi in spazi di percorrenza e spazi di sosta. I vuoti assolvono il compito di connettere le singole unità - case, isolati, emergenze - trasformando dunque le singole parti nell'organismo "città". Un edificio allo stesso modo è formato da una serie di unità/stanze con funzioni diverse che devono essere connesse tra loro. Queste connessioni danno vita all'edificio vero e proprio, trasformando unità funzionali isolate in un organismo complesso. Il vuoto dunque, inteso come spazio di collegamento e connessioni, anima l'edificio, definisce lo spazio. Potremmo addirittura affermare che il vuoto è ciò che



trasforma una costruzione in un luogo vivibile. Atrii, corti, distributivi, sono gli spazi che mettono in relazioni le parti dell'edificio ma anche le persone che lo vivono. Se prendiamo come esempio di analisi la casa, quale cellula base dell'abitare, ci rendiamo conto come già dall'antichità, le abitazioni si sviluppavano attorno a vuoti centrali. Queste corti, impluvi nella casa romana più vicina a noi tipologicamente e culturalmente, definiscono lo spazio di vita, lo spazio della comunità familiare, attorno al quale si sviluppano gli spazi di servizio (cucine, sale da pranzo, camere da letto). Se guardiamo la "Casa del tramezzo di legno" ad Ercolano, per esempio, lo spazio del vuoto, cuore e allo stesso tempo distribuzione di tutto l'edificio, si esprime nella maniera più semplice e potente allo stesso tempo. Diversamente dalla domus romana con corte tetrastila, questa si presenta con un atrio tuscanico, uno spazio libero da ingombri, con un foro del compluvium completamente libero da intralci visivi. Il vuoto si presenta come una scatola funzionale con lo scopo di distribuire i vari ambienti, ma diventa esso stesso il centro della vita domestica³². Nell'atrio assistiamo, in termini di spazio, ad un capovolgimento: il contenuto si allontana, si sposta negli spazi intorno all'atrio, e l'atrio stesso diventa rappresentazione formale della vita che vi si svolge all'interno. Con un salto temporale nel '900 possiamo guardare la Casa sperimentale a Muuratsalo di Alvar Aalto. Il grande spazio vuoto dalla forma quadrata assolve a diverse funzioni: è uno spazio esterno ma al tempo stesso è già un interno. È una soglia che prepara

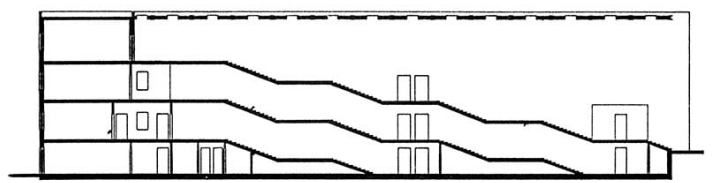




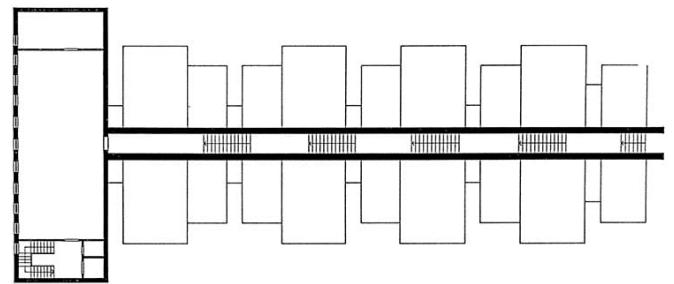
allo spazio della casa vero e proprio; ricalca al tempo stesso l'immagine del compluvium tuscanico della casa antica e chiude geometricamente e formalmente la figura quadrata generata dalla struttura a "L" della casa.

Se la casa è stata al centro di questa analisi per semplicità di lettura e assunta come cellula base dell'esperienza abitativa riprendendo la definizione di Heidegger, è indubbio che si possa rintracciare lo stesso principio anche in architetture pubbliche. L'asilo realizzato a Ponzano Veneto nel 2007 da Alberto Campo Baeza, presenta una pianta con atrio distributivo centrale il quale diventa il cuore del progetto, il vuoto attorno al quale i volumi delle aule si attestano. Ma questa lettura è possibile rintracciarla anche in sezione, dove variazioni in altezza tra distributivi di accesso, vuoto centrale, e spazi funzionali (aule), definiscono gerarchie precise, lasciando il vuoto come vero protagonista.

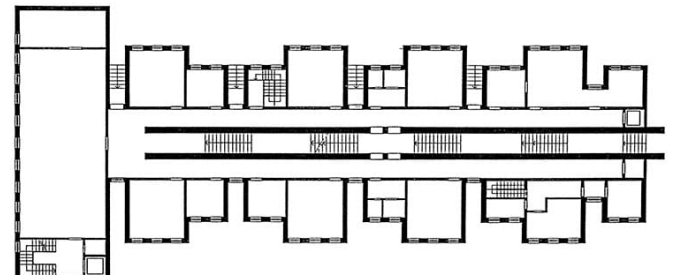
Un altro interessante esempio di come il vuoto diventi non solo il cuore del progetto ma anche l'elemento distributivo principale è il Bonnefanten Museum realizzato a Maastricht da Aldo Rossi nel 1995. Osservando la pianta si nota chiaramente il corpo centrale abitato dalla grande scala che connette il piano di ingresso con la quota di accesso alla grande torre. Questo vuoto distributivo, insieme al vuoto gradonato rintracciabile in sezione sopra l'ingresso, definiscono la natura e l'anima dell'edificio. Simile per concezione al progetto di Rossi e forse ancora più estremo nei suoi elementi formali è



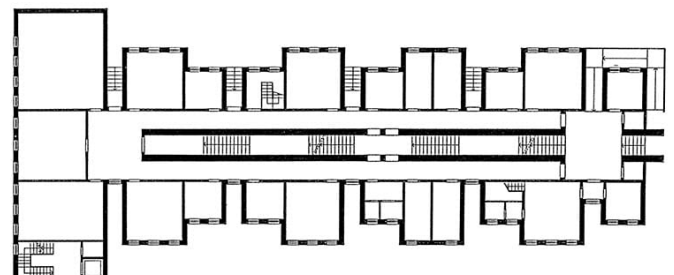
SEZIONE LONGITUDINALE



PIANO QUARTO



PIANO PRIMO



PIANO TERRA



33 Paolo Zermani, *Architettura, luogo, tempo, terra, luce, silenzio*, p. 19

il progetto di Paolo Zermani per il Municipio di Noceto. Molto più che in Rossi, dall'analisi di pianta e sezione ci si accorge di come il vuoto, già percepibile in facciata, diventi letteralmente la spina dorsale dell'edificio. La distribuzione (principale) è il grande vuoto della scala che permette di muoversi in orizzontale e in verticale, facendo attraverso essa esperienza totale dell'edificio. È proprio sulla scala che si agganciano le varie funzioni, lateralmente e in testa del corpo di fabbrica. L'edificio si presenta attraverso le figure ideali della strada, della piazza e della casa riconoscibili nell'elemento distributivo centrale, dalla sala consiliare in testa e dagli uffici modularmente posti sui lati. A tal riguardo Zermani scrive: *"la scala, spazio vuoto e animato nel corpo pieno e duro dell'edificio, come scavata al suo interno"*³³. Più genericamente possiamo definire questi vuoti, questi spazi di connessione, distribuzione. Nel processo progettuale dunque, come abbiamo avuto modo di analizzare, la distribuzione diventa il cuore dell'edificio, ciò che gli conferisce carattere. Possiamo dunque affermare che la distribuzione non è semplicemente un "corridoio" di misura e parametri rispondenti a normative precise che ci permette di muoverci da un punto all'altro dell'edificio, ma rappresenta l'ossatura stessa del progetto, i luoghi delle interazioni, i luoghi del movimento e della sosta: è ciò che con-forma, costituisce e costruisce lo spazio architettonico.

Definire e Ri-definire

Il progetto della distribuzione non solo connette e mette in relazioni le varie parti, ma aiuta nel comprendere il funzionamento dell'edificio, definendo spazi di ingresso, spazi di percorrenza e di sosta. Succede tuttavia che il tempo ci consegni edifici le cui funzioni sono mutate, o gli edifici stessi subiscano rimaneggiamenti; altri casi ancora in cui la complessità degli edifici fa sì che un buon progetto di distribuzione non sia sufficiente alla comprensione delle molteplici complessità dell'articolazione spaziale. Un progetto di Wayfinding si pone dunque come intermediario tra lo spazio costruito e lo spazio percepito dall'utente, avendo come scopo primario quello di orientare e guidare l'osservatore nelle varie parti dell'edificio. In un certo senso dunque, il progetto di wayfinding ridefinisce lo spazio architettonico potendosi porre in maniera lineare rispetto al progetto di distribuzione, o in antitesi. Edifici moderni e contemporanei, per metodologia di progetto o perché comunque più vicini al momento della realizzazione e quindi ospitanti la funzione originale, spesso trovano un processo lineare e di accordo col progetto di wayfinding dove questo, il più delle volte, va a ricalcare quello che è il tessuto e la struttura distributiva. In caso di edifici storici invece, la struttura interna difficilmente risponde alle logiche di spazi serventi e spazi serviti e la distribuzione si presenta in schemi labirintici e complessi. Occorre dunque ripensare lo spazio e attraverso un progetto mirato per ristabilire ordine e gerarchie tra i percorsi.



Predisporre un progetto di wayfinding vuol dire prima di ogni cosa conoscere, architettonicamente e a livello esperenziale, lo spazio entro il quale si opera. Una attenta analisi delle piante aiuta a comprendere la natura dell'edificio, dalle singole parti fino all'unità dell'organismo complesso. È necessario comprendere i sistemi di connessione tra le diverse funzioni andando ad indagare la struttura del vuoto che sono la distribuzione orizzontale e i sistemi di collegamento verticale. Una seconda analisi arriva dall'esperienza diretta. Spesso gli edifici vivono una vita diversa da quella che il progettista ha pensato per loro. L'uomo, autonomamente, definisce in sistemi non rigidamente schematici percorsi e utilizzi degli spazi in maniera spontanea. Ecco dunque che all'analisi architettonica dei sistemi di connessione, si sovrappone l'analisi dei flussi. Architettura e vita dell'edificio devono trovare sintesi per definire il modo migliore in cui l'utente può muoversi e vivere lo spazio.

Da questa sintesi scaturiscono delle piante dove in maniera diagrammatica vengono identificati percorsi principali e secondari. I primi sono quelli che permettono di raggiungere stanze o aree specifiche dell'edificio nel percorso più breve e più lineare possibile. I secondi sono accessi secondari o percorsi accessori.

Contemporaneamente all'organizzazione distributiva e dei flussi dell'edificio, sarà necessario conoscerne le funzioni specifiche, capire il posizionamento all'interno dell'edificio per articolare in una seconda fase lo schema dei dispositivi direzionali e identificativi.



Accanto agli schemi dei flussi si posizionano per l'appunto i dispositivi veri e propri, suddivisi tra sinottici, direzionali e identificativi.

Il dispositivo sinottico insiste in prossimità degli spazi di ingresso e dei collegamenti verticali e serve a dare un quadro generale delle funzioni ospitate all'interno dell'edificio sui vari livelli.

Gli identificativi sono forse i dispositivi più semplici a livello di informazione, poiché riportano generalmente la dicitura della funzione ospitata all'interno di una singola stanza, letteralmente identificano la presenza di una determinata attività, e possono essere letti come l'arrivo del percorso che un utente fa dall'ingresso fino a tale punto.

Ma cosa succede nel percorso tra l'accesso e la destinazione finale di un utente, qualunque essa sia? In questo tratto si svolge quello che forse può essere considerata la parte più complessa di un progetto di wayfinding. Ci troviamo di fronte ai dispositivi direzionali i quali, posti in punti strategici degli spazi distributivi, devono essere in grado di dare indicazioni tali che l'utente sia in grado di muoversi liberamente nello spazio trovando nella via più breve la sua destinazione. È proprio qui che avviene quel ripensamento dello spazio architettonico, della distribuzione, sulla quale il progetto di wayfinding interviene, andandone a rafforzare la struttura o a ripensare e ridefinirla nuovamente.





Leggere, progettare, orientare

Prendiamo come esempio il progetto di wayfinding realizzato per Palazzo Fenzi, dell'Università degli Studi di Firenze che attualmente ospita il Dipartimento di Storia, Archeologia, Geografia, Arte e Spettacolo, aule didattiche e la sezione Nordamericana della Biblioteca Umanistica. Alla varietà di funzioni si somma la struttura architettonica di un palazzo post rinascimentale rimaneggiato con interventi invasivi in alcune parti, intorno agli anni 70 del '900.

Il palazzo si presenta con una distribuzione dalla struttura complessa, labirintica con percorsi ramificati e collegamenti verticali discontinui.

La necessità era quella di definire percorsi principali per raggiungere le diverse aree. La molteplicità e la complessità di percorsi dunque è stata rimodulata andando a definire 4 direzioni principali a partire dagli spazi distributivi dell'atrio interno. La vera complessità del progetto risiedeva nella definizione dei percorsi principali a fronte di una distribuzione complessa dove un'area del palazzo poteva essere raggiunta da molteplici distribuzioni verticali e orizzontali. Sono stati così definiti 4 percorsi nati dallo studio della conformazione architettonica, ai flussi già esistenti e alla necessità di raggruppare le diverse aree funzionali: il percorso degli uffici; lo scalone monumentale legato agli spazi più pubblici come l'Aula Magna e le aule seminariali; il percorso della Biblioteca Umanistica attraverso la corte; il percorso delle aule didattiche con l'unico ascensore presente all'interno del palazzo.

aula
dottorandi e tutor
studi docenti
da 301 a 308



Sebbene queste aree siano tra loro tutte interconnesse, la definizione di percorsi principali ha permesso una ricostruzione dello spazio percepito andando a ridefinire, seppur in maniera virtuale, la distribuzione dell'intero organismo architettonico.

Una situazione analoga è stata affrontata nella sede che ospita il Rettorato in Piazza San Marco. Diversamente da Palazzo Fenzi, il palazzo del Rettorato presenta una struttura architettonica più chiara, articolata attorno a due grandi corti. A una chiarezza architettonica corrispondeva però una complessa articolazione dei percorsi, dovuta ad interruzioni distributive, mancata accessibilità di alcune aree e dalla necessità di diversificare un percorso di rappresentanza dal percorso degli uffici al pubblico. Sono stati così definiti il percorso dello scalone di Galileo, per l'accesso alla Segreteria del Rettore, gli uffici dei Prorettori e il Senato Accademico; il percorso nella corte per gli uffici ubicati al piano terra e l'accesso al secondo piano per gli uffici al personale; il percorso degli uffici tramite scala e ascensore. Alla confusione della distribuzione precedente, è stata sostituita una ordinata gerarchia di percorsi, rispettando la struttura architettonica ma ridefinendo il modo di percepire e vivere lo spazio da parte dell'utente.

Un approccio diverso invece è stato scelto per il progetto di wayfinding temporaneo per la sede di Orbatello. Sebbene si trovi all'interno di un complesso storico, l'e-

dificio è stato completamente rimaneggiato con un recente restauro, perdendo i legami costruttivi e distributivi delle preesistenze storiche. Ci troviamo in un complesso con impianto a "C", con i tre bracci organizzati attorno ad una corte centrale e collegati solamente ai piani superiori su un lato. Il progetto in questo caso non ha fatto altro che assecondare la distribuzione esistente definendo per i due lati, destro e sinistro, una diversificazione di percorsi così che l'utente potesse comprendere fin dall'atrio di ingresso, la via migliore per raggiungere la propria meta.

Unico ripetibile

Ma parlare di wayfinding non vuol dire solamente definire spazi e percorsi, ma studiare anche i dispositivi che devono accogliere le informazioni da dare. Ogni dispositivo deve essere adeguato alla trasmissibilità dell'informazione ma allo stesso tempo deve adattarsi all'architettura in cui è inserito trovando sinergia spaziale e visiva.

Il progetto di wayfinding dell'Ateneo fiorentino utilizza una serie di dispositivi realizzati su progetto del Didacommunicationlab con un duplice obiettivo: da una parte produrre una identità ben definita e riconoscibile, ma allo stesso tempo avere dei dispositivi in grado di adattarsi alle diverse conformazioni e identità architettoniche delle numerose e variegate sedi. Attraverso lo studio dei dispositivi, dei materiali, della modularità e dei colori si è arrivati ad una serie di prototipi che sono stati poi perfezionati nella fase di esecuzione. Questa serie di dispo-



←

2
1
0

MAP
LEVEL 2
LEVEL 1
LEVEL 0

→

2
1
0

MAP
LEVEL 2
LEVEL 1
LEVEL 0



studi
docenti
sala del
Consiglio
il polo 2

sitivi risulta essere unica dal punto di vista del design, poiché realizzata *ad hoc* per l'Ateneo fiorentino e in linea con la sua immagine coordinata, ma allo stesso tempo adeguata per la trasmissione delle informazioni di orientamento. Da questo studio è nato un abaco dei dispositivi in grado di raccontare il processo di progettazione suddividendo i vari dispositivi per tipologia e materiale. Alla base della progettazione vi è la figura bidimensionale del quadrato, declinata in multipli e sottomultipli tra loro componibili e nella variante tridimensionale del cubo. Ai dispositivi sono stati associati inizialmente quattro colori: bianco, nero, blu e rosso. Quest'ultimi legati rispettivamente all'Ateneo o i Dipartimenti e alle Scuole. Dopo una prima fase di sperimentazione, il colore blu è stato poi eliminato, trasferendo il rosso all'identificazione delle funzioni didattiche.

È possibile raggruppare i dispositivi in famiglie a seconda dei materiali, in grado di adattarsi alle tipologie spaziali ma anche costruttive-strutturali dell'architettura che li deve accogliere. Trovano così posto all'interno dell'abaco dispositivi in lastra composita di alluminio e lastre di materie plastiche, declinabili in pannelli, scatolari e cubi. Pannelli in mdf (Medium-density Fibreboard) in varie dimensioni utilizzabili singolarmente o in composizioni miste. Pellicole viniliche autoadesive di pvc, generalmente chiamate prespaziati, in grado di lavorare autonomamente applicandola su piani verticali come murature e vetrate, oppure con i dispositivi sopraccitati, garantendo un alto grado di aggiornabilità. Infine i dispositivi da

esterno in pietra e acciaio, i totem e le targhe in acciaio retroilluminati o semplici e le insegne in acciaio cor-ten

Le targhe in pietra, in acciaio cor-ten o in acciaio e vetro stratificato poste sulle facciate degli edifici ne identificano l'appartenenza all'Università di Firenze ridefinendo allo stesso tempo il ruolo pubblico che questa istituzione svolge all'interno della città. Ed è interessante leggere nelle stratificazioni della città storica il rapporto che questi nuovi dispositivi innescano nella complessità dei messaggi che le facciate dei palazzii storici ci trasmettono. I vari dispositivi sono pensati per adattarsi a contesti e situazioni: dalle targhe in pietra per gli edifici storici a quelle in acciaio e vetro per gli edifici moderni per legarsi all'identità architettonica dell'edificio, ma allo stesso tempo ridefinirla.

Se invece analizziamo i progetti interni, ci accorgiamo di come alcuni siano in grado di adattarsi a diversi ambienti e situazioni: il fuoriporta rosso in MDF dell'Aula Magna di Palazzo Fenzi, è il medesimo dell'Aula Magna all'interno del Campus delle Scienze Sociali. Il totem in lamiera di acciaio nero si inserisce nell'atrio distributivo di Palazzo Fenzi, misurando coi suoi 2,20 metri di altezza lo spazio voltato, ridefinendo la distribuzione e assegnando nuovi significati allo spazio. Il medesimo totem, ma di colore bianco, trova posto nei distributivi del Rettorato, accanto alla statua di Galileo Galilei così come nei percorsi dalla qualità architettonica meno pregiata. Ed è sempre il totem bianco che conquista lo spazio dei giardini all'in-



Palazzo
Fenzi

SAGAS

Dipartimento di Storia,
Archeologia, Geografia,
Arte e Spettacolo

**Biblioteca
Umanistica**

Nordamericane

34 Claudio Parmiggiani, *Una fede in niente ma totale*, p. 9

Bibliografia

Arthur P., Passini R., *Wayfinding: People, Signs and Architecture*, McGraw-Hill, 1992

Baur R., *Intégral. Anticiper, Questionner, Traduire, Distinguer, Irriter, Orienter, Inscire*, Lars Müller Publishers, 2010

Bonaiti M., *Architettura è. Louis I. Kahn, gli scritti*. Mondadori Electa, 2002

Focillon H., *Vita delle forme*, Piccola Biblioteca Einaudi, 1972

Gibson D., *The wayfinding handbook. Information design for Public Spaces*, Princeton Architectural Press, 2009

Michelucci G., *Dove si incontrano gli angeli. Pensieri fiabe e sogni*. Fondazione Michelucci/Carlo Zella Editore, 1997

Mollerup P., *Wayshowing>Wayfinding: Basic & Interactive*, Bispublishers, 2013

Parmiggiani C., *Una fede in niente ma totale*, Le Lettere, 2010

Tessenow H., *Osservazioni elementari sul costruire*, Franco Angeli, 1975

Venezia Francesco, *Che cos'è l'architettura. Lezioni, conferenze, un intervento*, Mondadori Electa, 2011

Venturi R., Scott Brown D., *Architecture as signes and systems*, Belknap Harvard, 2004

Zermani P., *Architettura: luogo, tempo, terra, luce, silenzio*, Mondadori Electa, 2015

Zermani P., *La struttura interiore*, in *Firenze Architettura 1.2018*, Firenze University Press

Zumthor P., *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Mondadori Electa, 2007

Zumthor P., *Pensare architettura*, Mondadori Electa, 2003

terno del Campus Morgagni, per orientare l'utente tra i vari padiglioni ma al tempo stesso stabilire connessioni visive tra edifici differenti.

Il dispositivo fuoriporta nero trova posto accanto agli stucchi e gli affreschi di Palazzo Fenzi e allo stesso modo nei lindi corridoi di Orbatello.

Vediamo quello che sentiamo

Se il wayfinding ha come obiettivi facilitare l'esperienza utente, connettere l'utente col funzionamento dell'edificio e orientarlo all'interno dello stesso, è necessario affermare che questo definisce altresì lo spazio architettonico intervenendo su di esso, sulla distribuzione, sul vuoto che lo conforma. In accordo o rivisitandolo, il wayfinding ricostruisce la struttura percettiva dello spazio architettonico stabilendo nuovi significati e nuove relazioni spaziali tra le parti dell'edificio e tra l'utente e l'edificio stesso.

Claudio Parmiggiani scrive: *"Noi non rappresentiamo quello che vediamo, non sappiamo e non vediamo le cose come sono. Vediamo quello che sentiamo"*³⁴.

Possiamo allora domandarci se esiste oltre lo spazio costruito, finito e perfetto del processo architettonico, uno spazio sensibile, percepito e mutevole che attraverso il progetto di wayfinding viene ri-costruito.





Palazzo Non Finito

BIO
Biosciienze e Design

SMA
Scuola di Studi Umanistici e della Formazione

Biblioteca di
Antropologia



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Via Laura

FORLILPSI

Dipartimento di
Formazione, Lingue,
Letterature, Intercultura
e Psicologia

Scuola di Studi Umanistici e della Formazione

Biblioteca di Scienze della Formazione







UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Capponi

È necessario comprendere il ruolo svolto da forma e contenuto ed essere consapevoli che la grafica è anche commento, opinione, punto di vista e responsabilità sociale. Progettare è molto più che assemblare, ordinare o modificare: significa aggiungere valore e significato, illuminare, semplificare, chiarire, cambiare, elevare, portare in scena, persuadere e perfino divertire. Il design è l'inizio e la fine, il processo e il frutto dell'immaginazione.

Paul Rand

