

POLITECNICO DI TORINO
I FACOLTA' DI ARCHITETTURA
Corso di Laurea Magistrale in Architettura (progettazione urbana e
territoriale)

Tesi meritevoli di pubblicazione

**Uno sguardo eclettico: la rappresentazione delle sequenze spaziali come
dispositivo progettuale**

Un'esperienza a Mondovì

di Giulia Guerra e Elisabetta Oggero

Relatore: Antonio De Rossi

Correlatore: Andrea Delpiano

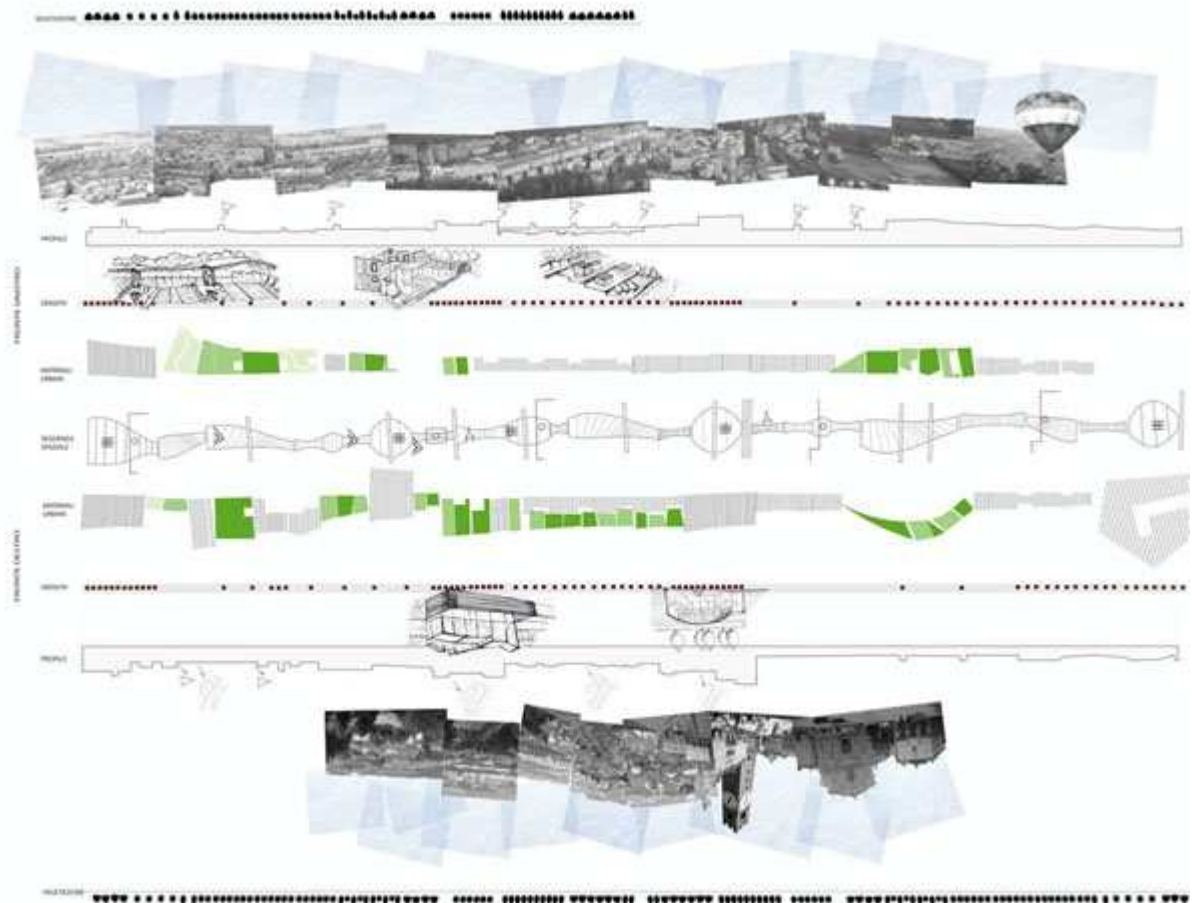
La nostra città è guardata e descritta in una moltitudine di modi differenti: la conoscenza del contesto, la sua storia e la consapevolezza dei problemi urbani fa sì che oggi la rappresentazione della città sia di interesse comune. Il territorio perciò è esso stesso il risultato della rappresentazione dell'uomo, immagine dei suoi progetti e forma della sua modificazione, attuata per conformare lo spazio alle esigenze umane.

Tuttavia poiché ogni individuo ha un'immagine propria del territorio e della città, e la sua conoscenza dello spazio è costruita da mappe mentali, dove il territorio diviene esso stesso soggetto. Si adotta una lettura immersiva, che mette in evidenza percezioni particolari dello spazio stesso. Ognuno dei progetti contemporanei analizzati durante il percorso di studio, anche se in maniera differente, coglie un aspetto della rappresentazione del paesaggio intravedendo in esso una potenzialità progettuale implicita.

Si apre così un'assoluta libertà di tema e scala. Si lavora per sistemi e sequenze, per punti o reti. Tutti i supporti utilizzati delle rappresentazioni contemporanee, come la pittura, la fotografia, il cinema, sono strumenti fondamentali per la conoscenza del luogo. Essi tendono a rivelare i caratteri più nascosti dei luoghi per mezzo dell'interpretazione, fino a crearne un'immagine, qualcosa di altro e diverso, come un'esperienza individuale che permette di cogliere i valori del luogo.

Sono paesaggi usi e cambiamenti spaziali che hanno degli aspetti fragili, temporanei, nascosti e che per tanto tutti quelli spazi che non riusciamo a vedere, lontani dal nostro modo standardizzato di vedere. Per riuscire a vederli bisogna andarci, camminarci, oppure guardarli da lontano e decodificare il significato e la funzione di ogni singolo oggetto presente nello spazio. Bisogna inoltre guardare questi spazi. Si tratta dunque di capire se le forme di rappresentazione utilizzate nella progettazione sono utili alla progettazione stessa e in quali fasi sono state utilizzate: se ex-ante, nell'iter stesso oppure ex post come ultima verifica al progetto. Si sarebbero potute utilizzare forme diverse di rappresentazione oppure le medesime sarebbero potute essere rilette in chiave differente? E ancora tali modalità di rappresentazione diventano davvero una guida alla progettazione o rimangono strumenti diacronici, ossia usati solo per spiegare il progetto?

La tabella che segue indica su quali oggetti verrà portata avanti l'operazione di feedback. Sono stati scelti quindi gli elementi considerati più rilevanti per il progetto e si andrà a controllare quindi la dimensione e il carattere, per verificare se il progetto ha saputo rispondere alle esigenze di mettere a sistema quelli esistenti integrandoli con dei nuovi.



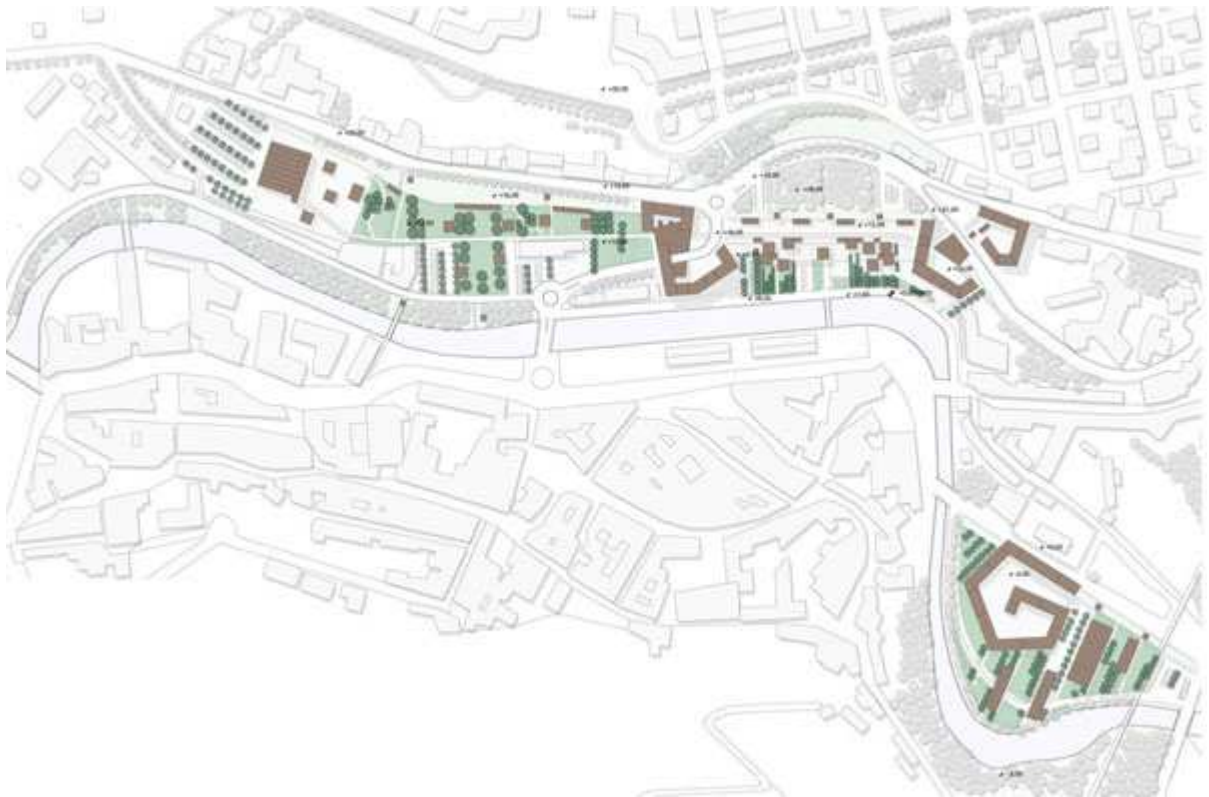
Anche il costruito è un carattere saliente del progetto, e di esso si cercherà di capire se ha saputo rapportarsi con il paesaggio circostante, sia a livello di *skyline*, sia a livello di densità proposta, considerando anche la collocazione dell'area rispetto al nucleo storico della città e alla zona di nuova espansione.



Infine un'ulteriore verifica verrà portata avanti sullo spazio aperto, per controllarne il carattere, ossia la complessità di materiali e funzioni urbane.

Nell'iter progettuale determinati gli oggetti e le variabili su cui insistere, sono state utilizzate differenti modalità di rappresentazione, come ad esempio la lettura immersiva di *Gordon Cullen* a schizzi, quella sempre immersiva di *Kevin Lynch*, dove emerge invece la sequenza spaziale del percorso, o la lettura diagrammatica funzionale di *OMA*, o ancora gli atlanti eclettici di *Stefano Boeri*, o i collage e i supporti multimediali di *Enric Miralles*.

Poiché ogni rappresentazione mette in un luce un aspetto diverso del racconto progettuale, l'ultima rappresentazione tenta di unire le diverse tendenze. Da esso traspaiono dunque quali caratteri del progetto sono stati studiati e quali invece sono stata tralasciati: tale operazione di feedback permette quindi di evidenziare le criticità del progetto e riflettere su quali altre strade si sarebbero potute percorrere a partire dalle medesime rappresentazioni utilizzate.



Poiché ogni rappresentazione mette in un luce un aspetto diverso del racconto progettuale, l'ultima rappresentazione tenta di unire le diverse tendenze. Da esso traspaiono dunque quali caratteri del progetto sono stati studiati e quali invece sono stata tralasciati: tale operazione di feedback permette quindi di evidenziare le criticità del progetto e riflettere su quali altre strade si sarebbero potute percorrere a partire dalle medesime rappresentazioni utilizzate.

Alcune modalità di rappresentazione sono state effettivamente un supporto per il progetto. Con uno sguardo critico sul percorso portato avanti fino ad ora, in un processo quindi di feedback, si può riscontrare come certi aspetti di tali linguaggi di rappresentazione siano stati evidenziati, a discapito tuttavia di altri: ad esempio si sarebbe potuto riflettere in modo più approfondito sulla densità del costruito, attraverso lo sguardo di OMA, oppure sulla caratterizzazione degli spazi aperti studiati da Lynch. Questi limiti progettuali si sarebbero potuti quindi superare con uno studio da un lato immersivo per quanto riguarda i caratteri dello spazio urbano, e dall'altro diagrammaticamente con uno studio ad esempio a layers più approfondito sui materiali urbani che compongono il progetto.

Per ulteriori informazioni, e-mail:

Giulia Guerra: giuliagi@hotmail.it

Elisabetta Oggero: elisabetta.oggero@hotmail.it