

Le città e i segni

LE SEGNALAZIONI DEL MESE

Lo spazio della grafica

«L'uomo cammina per giornate tra gli alberi e le pietre. Raramente l'occhio si ferma su una cosa, ed è quando l'ha riconosciuta per il segno d'un'altra cosa: un'impronta sulla sabbia indica il passaggio della tigre, un pantano annuncia una vena d'acqua, il fiore dell'ibisco la fine dell'inferno. Tutto il resto è muto e intercambiabile; alberi e pietre sono soltanto ciò che sono. Finalmente il viaggio conduce alla città di Tamara. Ci si addentra per vie fitte d'insegne che sporgono dai muri. L'occhio non vede cose ma figure di cose che significano altre cose». (Italo Calvino, *Le città invisibili*)

Esiste nelle città un territorio invisibile nel quale a guidarci è la traccia, qualcosa che «sta per» o che «porta verso»; ciò avviene continuamente, è sempre avvenuto, in un processo continuo di selezione e sostituzione che spinge sempre più verso l'astrattezza e l'immaterialità. E poi c'è la fretta, lo sguardo distratto, la relazione con lo spazio come passaggio veloce. La comunicazione si rende elementare, attraverso il canale grafico-visivo, per risultare immediata all'io-bambino emotivo e istintivo, diventa programma di segnaletica che esclude ambiguità evitando il visual

clutter: senza dare spazio alla complessità essa ha per obiettivo l'integrazione lineare tra segno e contesto, riassumendo in un unico input le informazioni che intorno circolano disordinatamente. Nascono interni concepiti con i criteri del packaging ed edifici come pagine web. Il tempo d'interpretare e rielaborare è un lusso non concesso agli adulti.

Il grafismo è anche forma di pensiero, espressione collettiva di una tribù che condivide oggi nuove mappe mentali, costruite preferibilmente sull'ilarità suscitata da associazioni imprevedute, sul disimpegno e sull'antiretorica. La grafica è oggi un mezzo generazionale a basso costo e basso impatto per far parlare i luoghi in un momento di crisi in cui la comunità è debole e si rifiuta di appropriarsene con coraggio, mentre l'architettura ha forse poco di nuovo e interessante da dire alla società, in una fase storica in cui gli esseri umani in cattività urbana hanno bisogno di distrarsi dalla durezza e aggressività del vivere, illudendosi di riscoprire la libertà personale nella presunta evasione infantile.

Più che dar giudizi, suggeriamo di guardare ai pro-

getti segnalati, per noi virtuosi, con in mente la lezione di Bruno Munari. Attraverso Futurismo, Movimento arte concreta, arte cinetica e industrial design, egli esplora il campo della visibilità e si focalizza sull'arte come ambiente; essa si nutre del gioco e si esprime con oggetti immaginari: libri illeggibili dove le parole lasciano spazio alla fantasia e altri universi nascono nei colori dei fogli di carta, dagli strappi, dai fori, dai fili che attraversano le pagine; fantasia che al limite tra antropologia e humour modella i rebbi di forchette parlanti creando un nuovo linguaggio di segni. Lucidità e curiosa osservazione del mondo, generosità, essenzialità, oltre le più scontate regole della comunicazione visiva, la grafica è qui assenza di elementi pesanti, di eccessi, di ogni cosa ulteriore al necessario. La sua semplificazione è «leggerezza pensosa», direbbe Calvino, il segno vero di un'intelligenza vivace, che conserva realmente l'infanzia dentro di sé per tutta la vita, stimola il desiderio di conoscere, la voglia di comunicare, il piacere di capire.

□ Caterina Pagliara e Carla Zito

I temi del 2012

Il Nord Est Gennaio
Lo spazio della grafica Febbraio

Ospedale dei bambini a Milano



Il cambio di layout e immagine dell'ospedale Buzzi s'inserisce in un progetto di riqualificazione sanitaria dell'associazione Obm onlus, che individua periodicamente aree della struttura dove è necessario un miglioramento logistico degli ambienti ospedalieri, dando priorità alla percezione dei bambini. Nell'ingresso principale (450 mq), la rigida geometria degli spazi viene ammorbidita dall'inserimento di volumi circolari, vere e proprie quinte teatrali su cui ondeggiano silhouette zoomorfe. L'ambiente caotico e dispersivo della hall (300 mq) è stato riconfigurato attraverso un elemento unitario curvilineo (con struttura in gesso prefabbricata). Il pronto soccorso (420 mq) è stato ripensato nella distribuzione, introducendo ambiti d'interazione e gioco per i più piccoli: la sala d'attesa diventa un ambiente caldo e vivace in cui il tema del bosco è rappresentato con disegni alle pareti. Grandi numeri colorati accanto all'ingresso delle stanze garantiscono un'immediata riconoscibilità per gli utenti di tutte le età. L'intervento vuole dare riconoscibilità immediata alle diverse aree e definire uno spazio rilassante e rassicurante attraverso il colore, applicato con toni pastello, e attraverso la grafica per disegnare piccoli mondi di evasione.

Progetto: O2arch (Ettore Bergamasco, Andrea Starr Stabile) **Committente:** Obm onlus, Ospedale dei bambini Milano **Cronologia:** 2009-2011 **Foto:** O2arch **Web:** <http://ec2.it/o2arch>

