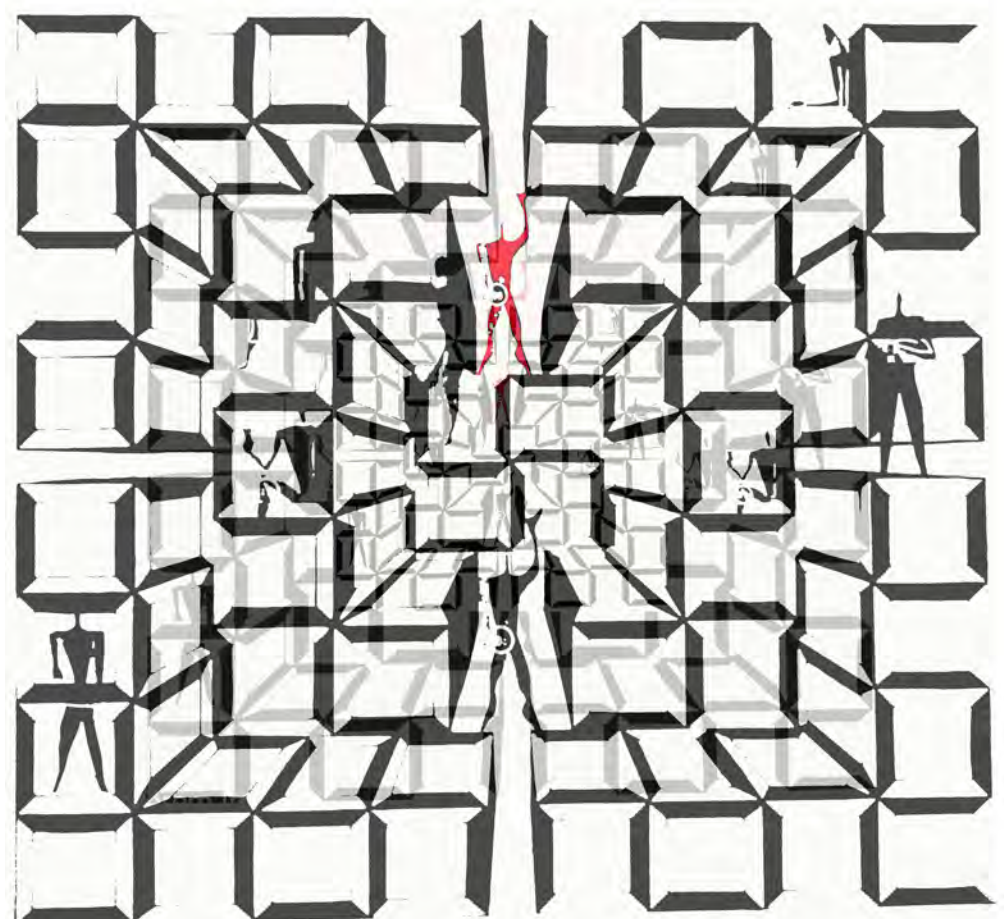


De_Sign

Environment Landscape City_2020

Abstract book

a cura di Giulia Pellegrini



Atti

De_Sign Environment Landscape City/Di_Segnare Ambiente Paesaggio Città
International Drawing Study Day/Giornata Internazionale di Studi

Genoa 21 October 2020 /Genova, 21 Ottobre 2020

Department Architecture and Design DAD/Dipartimento Architettura e Design DAD

Polytechnic School of Genoa/Scuola Politecnica dell'Università degli Studi di Genova

Scientific Director/Direttore Scientifico

Giulia Pellegrini, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Organizing Committee/Comitato Organizzatore

Sara Erliche, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Marina Jiménez Jiménez, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Michela Mazzucchelli, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Giulia Pellegrini, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Francesca Salvetti, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Michela Scaglione, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Scientific Committee/Comitato Scientifico

Marta Alonso, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Gianandrea Barreca, Architetto Studio professionale Barreca & La Varra

Enrica Bistagnino, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Paolo Clini, Università Politecnica delle Marche, Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile e Architettura, DICEA

Roberto de Rubertis, Università degli Studi di Roma Sapienza

Raffaella Fagnoni, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Maria Linda Falcidieno, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Patrizia Falzone, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Francesca Fatta, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, Dipartimento Architettura e Territorio

Massimiliano Fuksas

Marco Gaiani, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Dipartimento di Architettura

Noelia Galván Desvaux, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Carmine Gambardella, Cattedra UNESCO in Beni Culturali, Paesaggio e Governo del Territorio al Centro di Eccellenza della Regione Campania sui Beni Culturali, Ecologia, Economia e Design dei Servizi (BENECON SCaRL).

Manuel Gausa, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Adriana Ghersi, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Marco Giovine, Università di Genova, Dipartimento di Scienze della terra, dell'ambiente e della vita DISTAV

Clara Gonçalves, Università Lusíada (Portogallo)

Marina Jiménez Jiménez, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Jesus J. Lara, The Ohio State University

Adriano Magliocco, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Giovanna A. Massari, Università di Trento, Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Meccanica

Michela Mazzucchelli, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Giampiero Mele, Università degli Studi eCampus

Alessandro Melis, Università di Portsmouth (Regno Unito)

Giulia Pellegrini, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Franco Purini, Professore Emerito, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"

Maria Elisabetta Ruggiero, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Francesca Salvetti, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Michela Scaglione, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Maria Benedetta Spadolini, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Antonio Tordesillas, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Segreteria organizzativa/Local organizing office

Sara Erice, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD
tel. 010.2095570 Email. giornatadistudi@arch.unige.it

Patronage/Patrocinio

Università degli Studi di Genova, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento Architettura e Design; ADDgenova
Dottorato in Architettura e Design; Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura; Comune di Genova; A.I.T.I.V.A
Associazione Italiana Tecnici Industrie Vernici ed Affini; Cts_colorLabCts_culture technology science_Laboratory
of Colour; Unione Italiana Disegno UID;

De_*Sign*
Environment Landscape City_2020

Abstract book

a cura di Giulia Pellegrini



è il marchio editoriale dell'Università degli Studi di Genova



De_Sign Environment Landscape City

International Drawing Study Day

Genova, 21 ottobre 2020

Dipartimento Architettura e Design DAD, Scuola Politecnica dell'Università degli Studi di Genova

Questo volume contiene contributi sottoposti a blind peer review per la Giornata Internazionale di Studi De_Sign Environment Landscape City, tenuta presso il Dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova

Patrocinio:



Associazione Italiana
Tecnici Industrie Vernici ed Affini



Impaginazione grafica a cura di: Sara Eriche

In copertina:

Animated City Modulor @Giulia Pellegri su schema geometrico di Alessia Bergaglio

© 2020 GUP

I contenuti del presente volume sono pubblicati con la licenza
Creative commons 4.0 International Attribution-NonCommercial-ShareAlike.



Alcuni diritti sono riservati.

Realizzazione Editoriale
GENOVA UNIVERSITY PRESS
Via Balbi, 6 - 16126 Genova
Tel. 010 20951558 - Fax 010 20951552
e-mail: gup@unige.it
<http://gup.unige.it>

ISBN: 978-88-3618-038-7 (versione eBook)

Pubblicato ottobre 2020

CONTENTS/CONTENUTI

ARCHIVISION Federico Babina

T1. Survey and Representation of Architecture and Environment

T1. Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente

- 17 THE FORTRESS OF HVAR TVRDALJ IN CROATIA. SURVEYS AND MODELS
L. Corniello, A. De Cicco, L. Giordano
- 19 UNIFIED SURVEY AS COGNITIVE TOOL
S. Eliche, G. Pellegri
- 21 DETECT VS REVEAL. THE SURVEY AS AN INVESTIGATIVE TOOL IN THE DIDACTIC
EXPERIENCE OF THE ARCHITECTURAL PROJECT
P. Mei
- 25 THE MOSQUES OF THE CITY OF BERAT IN ALBANIA
A. Trematerra, E. Mirra

T2. Drawing for the Landscape

T2. Disegno per il Paesaggio

- 29 NEW SIGNS FOR THE URBAN LANDSCAPE. THE BUS RAPID TRANSIT REDESIGNS
THE CITY
F. Bianconi, M. Filippucci, M. Meschini, G. Pelliccia, M. Seccaroni
- 31 ORTHODOX MONASTERIES IN THE LANDSCAPE OF ISLAND GREECE
D. Carleo, L. Corniello, G. Pio Lento
- 33 THE DIGITAL SURVEY OF ARCHITECTURES AND VEGETATION SYSTEMS. CASE
STUDIES IN SPAIN AND PORTUGAL
L. Corniello, M. Gargiulo, F. Guerriero
- 35 SLOW MOBILITY-BASED REPRESENTATION OF COASTAL TERRITORY. THE COSTA
DEI TRABUCCHI CASE STUDY
D. D'Uva, F. Eugeni
- 37 REGENERATING CHIASCIO: THE FIRST GREEN COMMUNITY IN UMBRIA
A. Fancelli, F. Bianconi, M. Filippucci
- 39 THE MAP AS A LANDSCAPE IDEA
F. Luce, G. A. Massari, C. Pellegatta
- 41 COMPLEXITY, COHERENCE AND DISTINCTION: PIET OUDOLF AND THE DESIGN
OF SPONTANEITY INSPIRING BY NATURE
S. Melli
- 43 FOOD AS A MEANS OF CHANGE FOR CITIES AND LANDSCAPES
G. Tucci

T3. The drawings for the project: tracks visions and previsions

T3. I Disegni per il progetto: tracce-visioni e pre-visioni

TERRAFORMING MARS VS EARTH'S ANTHROPOCENE F. Burlando	47
THE DRAWING OF A WORKERS' VILLAGE FOR THE LITTORIALS IN 1939 A. Capanna, P.Magnaghi Delfino, G. Mele, T. Norando	49
THE DISSOLUTION OF ARCHITECTURE ACCORDING TO YONA FRIEDMAN E. Lo Giudice, M. Scaglione	51
ARTISTS IN THE FRENCH ARSENALS OF LOUIS XIV C. Tacchella	53
THE DRAWING AS A COGNITIVE PROBE FOR THE PROJECT M. Valentino	57

T4. Margins: the signs of memory and the city in progress

T4. Margini: i segni della memoria e della città in progress

OB PORTUS. LANDSCAPE AS MEDIUM AND STRATEGY IN AMERICAN PORT-CITY ARTICULATION F. Bellora	61
NEO-PRIAMÀ. NEW SHAPES FOR THE BORDER HERITAGE L. Mandraccio, B. Moretti, D. Servente	63

T5. Visual Culture and Communication: from idea to project

T5. Cultura visiva e Comunicazione: dall'idea al progetto

FROM CONFINED SPACES TO INFINITE SPACES: THE REPRESENTATION IN SCREEN-MEDIATED GAMES G. Attademo	67
ACCESSIBILITY AND INCLUSIVITY OF DESIGN RESEARCH HERITAGE M. Cavalieri	69
FROM IDEA TO LIFE: DIFFERENT DISCOURSES OF TEXTUAL AND VISUAL COMMUNICATION IN DWELLING SPACES E. Hasgul, S. Domanicli Ozgur	71
DESIGNING WITH PERSONAL DATA - A PARAMETRIC VISUAL EXPERIENCE AT TEDXGENOVA A. Vacanti	73
WHAT IS THE BEST GRAPHIC TOOL FOR CO-DESIGNING "HOME" SPACES WITHIN REFUGEE CAMPS? F. Vercellino	75

T6. Architectural Features

T6. Emergenze architettoniche

NATURAL OR ARTIFICIAL? AESTHETICS AND FUNCTIONS ON BUILDINGS GREEN ENVELOPES M. Canepa, A. Giachetta, A.Magliocco, K. Perini	79
--	----

- 81 A SENSORIAL APPROACH TO NATURAL LANDSCAPE
D. Opincariu, A. Motu, L. Vartic

T7. The colour and the environment

T7. Il colore e l'ambiente

- 85 FROM THE "SMOKEY BLUES" OF THE GRAN CARRÉ IN THE TUILERIES GARDEN TO THE ORNAMENTAL SPONTANEOUS GRASSES IN THE AEOLUS' GARDENS IN PARIS
A. Ghersi
- 87 DIGITAL CATALOGUING OF THE PAINTED FAÇADE DECORATION
G. Pellegri, F. Salvetti
- 89 THE COLOR OF THE MODERN: THE STUDY OF UNEXPECTED STATIGRAPHIES
D. Pittaluga
- 93 COLOURS FOR URBAN ARCHITECTURES: THE LUSO-BRASILEIRA AZULEJARIA (XVII-XX CENTURIES), NOTES FOR A CRITICAL SURVEY
M. Spesso, G.L. Porcile

T8. Perception and territorial identity

T8. Percezione e identità territoriale

- 97 THE 'GREEN' AS ELEMENT OF REGIONAL IDENTITY
P. Burlando, I. Vagge
- 99 TRACKS, STORYTELLING, CONTEMPORARY. DESIGN FOR THE TERRITORY
R. Fagnoni, C. Olivastri
- 101 MAPS FROM PUBLIC SPACE TO RELATIONAL SPACE
M. Gausa, N. Canessa
- 103 SLOW TOURISM LINKS HANDICRAFTS AND TELLS THE IDENTITY OF THE TERRITORIES
L. Parodi
- 105 THE PERCEPTION OF INTERMITTENT RIVERS IN URBAN AREAS
M. Pitanti
- 107 INSIDE THE SECRET GARDEN
D. Repetto

T9. Iconographic Cultural and Landscape Heritage: art, literature and design effects

T9. Patrimonio iconografico - culturale - paesaggistico: arte, letteratura e ricadute progettuali

- 111 DUAL_MIND: FROM CULTURE TO DESIGN
A. Bertirotti
- 113 SYMBOLOGY AND MYTH IN ANCIENT SHIPS: THE APLUSTRE
M. Corradi
- 117 ANIMATED REFLECTIONS: AN EVERYMAN'S GUIDE TO POSTMODERNITY
A. Canevari, G. Galli

THE DRAWING THE IMAGE THE SPACE OF THE GARCÍA SANABRIA MUNICIPAL PARK IN SANTA CRUZ DE TENERIFE 119
A. Donelli

HOW ARCHITECTURE CONSTITUTES IDENTITY: THE REPRESENTATION OF ARCHITECTURAL ELEMENTS IN LOGOS 121
H. Gönül, M. Sinan

LA RAPPRESENTAZIONE DELLO SPAZIO NELLA LETTERATURA CINEMATOGRAFICA ORIENTALE. IL RAPPORTO TRA UOMO E SPAZIO IN PARASITE 123
R. Marrocco

T10. Signs and Drawings for Design

T10. Segni e disegni per il design

THE ART OF WOVEN VEGETABLE FIBER, DECORATIVE SIGNS AND FUNCTIONAL SHAPES DERIVED FROM THE ENVIRONMENT 129
E. Carassale

SIGNS AND THICKNESSES OF THE CITY: THE ROLE OF PRE-MODERN CARTOGRAPHY 131
A. Iacomoni

DECOMPOSITION AND RECOMPOSITION OF NATURAL LANDSCAPE 133
D. Opincariu, A. Motu, L. Vartic

COMMUNICATION, ORIENTATION AND WAYFINDING ABOARD GREAT SHIPS: TOWARDS AN INTEGRATED AND USER-CENTRED SYSTEM 135
N. Sorrentino

T11. Advanced Representation

T11. Rappresentazione avanzata

BERAT (ALBANIA) DIGITAL MODELING FOR ADVANCED REPRESENTATION 139
D. Carleo, A. De Cicco, M. Gargiulo, F. Guerriero, G. P. Lento

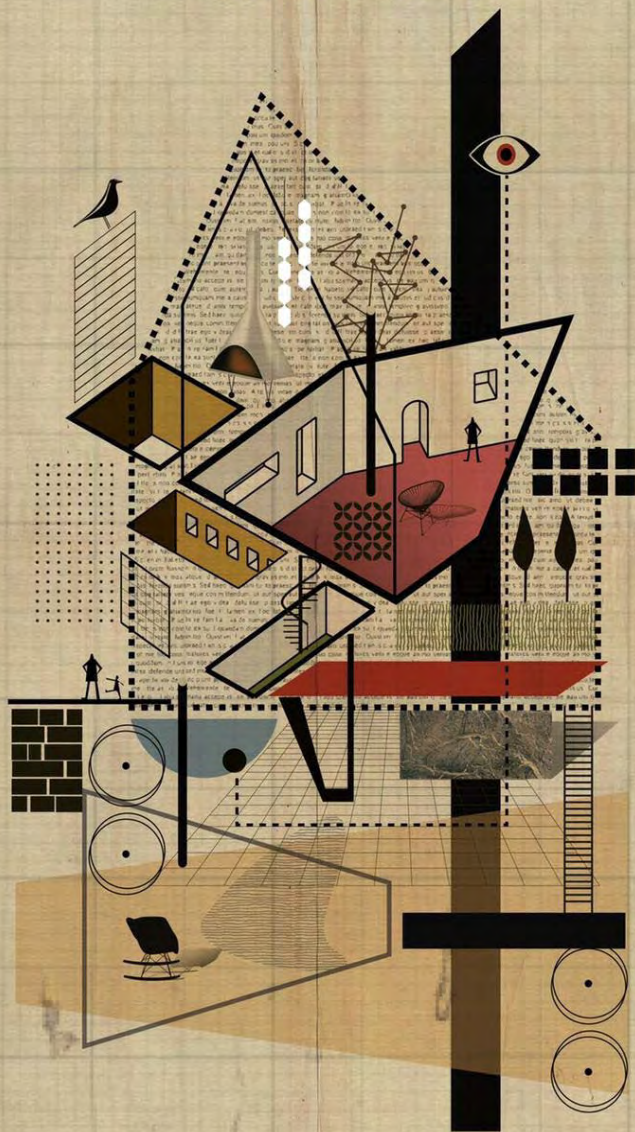
THE ROMAN FLOOR MOSAICS IN POMPEII. CONTRIBUTION TO KNOWLEDGE FOR A CULTURAL TOURISM 141
V. Cirillo, A. Acunzo, O. Zerlenga

FEATURES OF LANDSCAPE, A VISUAL INTERPRETATION 143
D. Opincariu, A. Motu, L. Vartic

Federico Babina

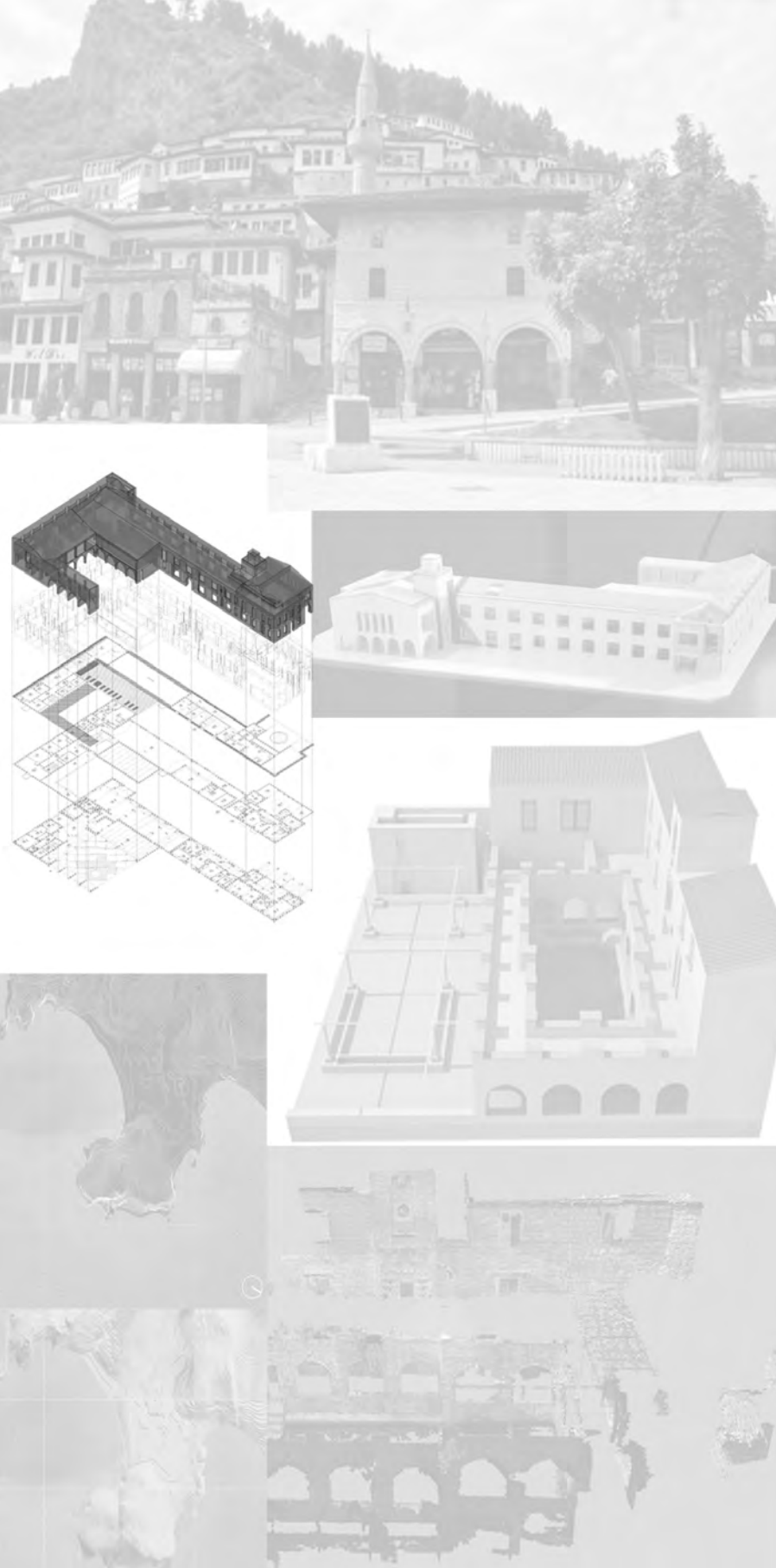
ARCHIVISION

FEDERICO BABINA



*I am an Italian (since 1969)
architect and graphic designer (since 1994)
that live and work in Barcelona (since 2007)
but mostly I'm a curious person (since ever).
Every day I try to rediscover a way to observe
the world as through the eyes of a child. Children
are able to have a vision of things totally
uninhibited and without the conditioning of the
experience. The children's drawings are always
amazing and beautiful in their spontaneous
simplicity and clarity. I like trying to explain the
world I see through different techniques of
expression. I like the richness of the language and
the diversity of its forms. I do not want to confine
me in a prison of a style or shape. Drawing and
illustration are for me one of the ways to recount
and photograph the thoughts, feelings and
emotions. Every picture has a story and every
picture is a witness of a story.*

<https://www.federicobabina.com/about-me>





THE FORTRESS OF HVAR TVRDALJ IN CROATIA. SURVEYS AND MODELS

The research is focused on the study of the Fortress of Hvar Tvrdalj, Croatia, with cognitive investigation operations that expose the ponderous geometric and structural beauty of the fortified architecture. Through a reading of the identity issues of the design, the graphic aspects and structural values of the Renaissance fortified villa on the Croatian island of Hvar, built by the humanist Petar Hektorovic (1487-1572), which includes the palace, a lush garden, a dovecote and a fishpond surrounded by arcades where fish still swim.

The representation of the architecture and the environment was set up by providing, at an early stage, the execution of a basic survey in order to define a primitive geometric model; then, digital measurements with laser instrumentation and the related processing of the collected data were carried out. Adequate photographic documentation was also carried out, in addition to the verification of the scarce sources of bibliographic, archival and iconographic material.

The study, therefore, proposes the digital survey and the relative graphic modelling in order to propose interventions for the conservation and enhancement of a fortified architecture never before subject to scientific studies and research.

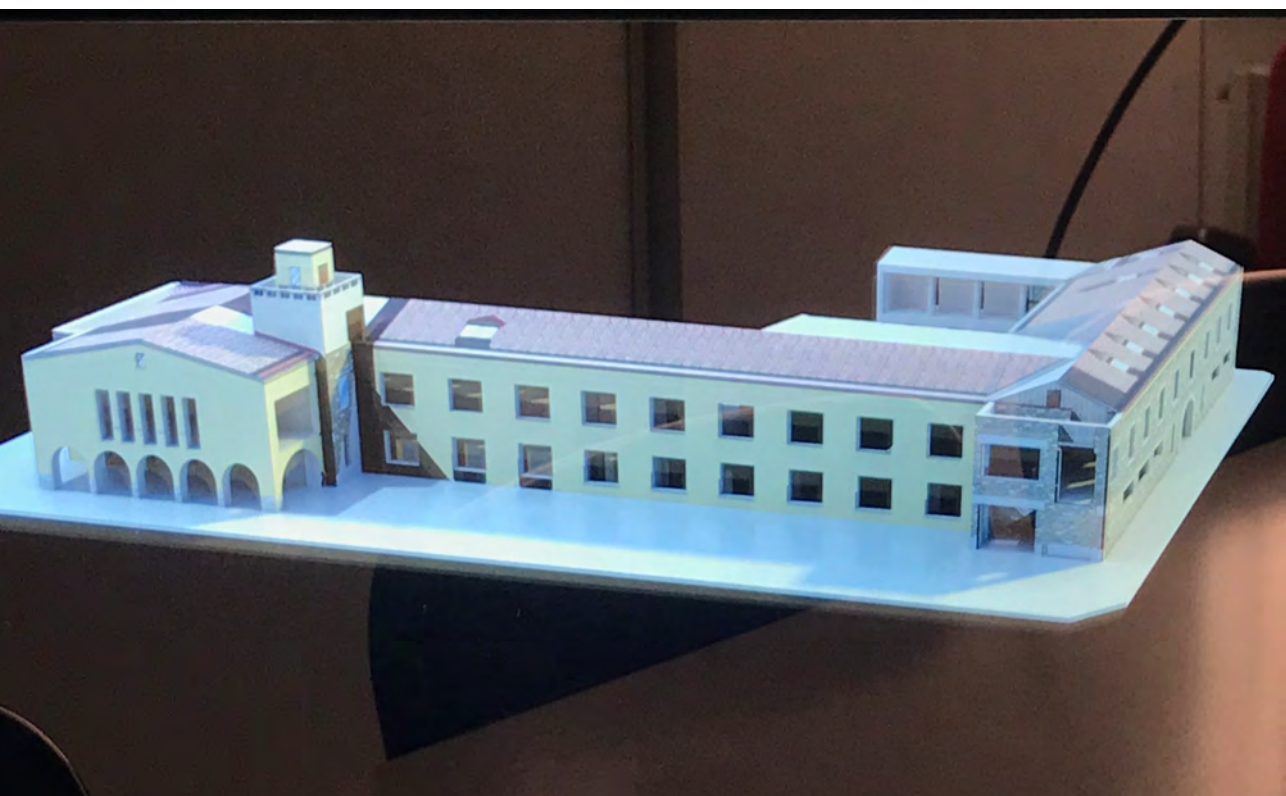
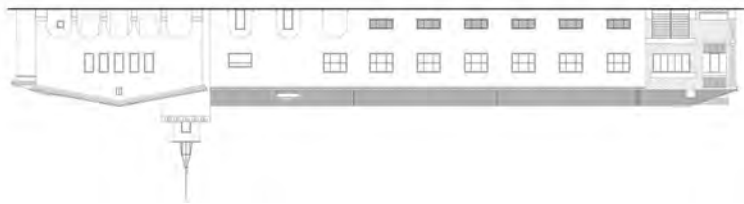
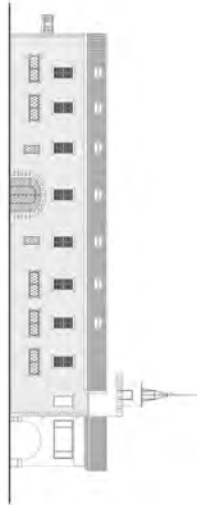
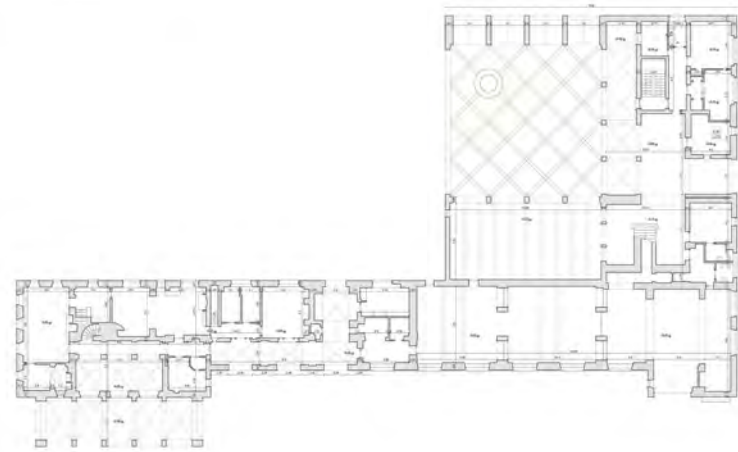
L. Corniello
A. De Cicco
L. Giordano

IL FORTINO DI HVAR TVRDALJ IN CROAZIA. RILIEVI E MODELLI

La ricerca è incentrata sullo studio del Fortino di Hvar Tvrdalj, in Croazia, con operazioni d'indagine di carattere conoscitivo le quali espongono la ponderosa bellezza geometrica e strutturale dell'architettura fortificata. Attraverso la lettura delle questioni identitarie del disegno s'individuano gli aspetti grafici e i valori strutturali della villa fortificata rinascimentale, sita sull'isola croata di Hvar, fatta costruire dall'umanista Petar Hektorovic (1487-1572), che comprende il palazzo, un rigoglioso giardino, una colombaia e una peschiera circondata da portici dove tutt'oggi nuotano i pesci.

La rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente è stata allestita prevedendo, in una fase iniziale, l'esecuzione di un rilievo di base al fine di definire un primitivo modello geometrico; successivamente, sono state effettuate le misurazioni digitali con strumentazione laser ed il relativo processing dei dati raccolti. È stata inoltre realizzata un'adeguata documentazione fotografica oltre alla verifica delle scarse fonti relative ai materiali di tipo bibliografico, archivistico, iconografico.

Lo studio, quindi, propone il rilievo digitale e la relativa modellazione grafica al fine di proporre interventi di conservazione e valorizzazione di un'architettura fortificata fino ad oggi mai soggetta a studi e ricerche di carattere scientifico.



UNIFIED SURVEY AS COGNITIVE TOOL

The objectives of the survey defined as “unified”, deduced from the research in progress, provide for a philological-critical approach for documentation, knowledge and management in the field of Cultural Heritage as recognized by the Code of Cultural Heritage and Landscape.

The digital revolution has made possible new ways of representing metric-geometric data acquired through advanced indirect survey technologies which nevertheless confirm the traditional concept of Survey as a complex cognitive act at different scales, from territorial to architectural detail.

The different operations and procedures that in a transversal approach contribute to the constitution of a complex discipline are systematized in a process that allows to implement the current methods of data processing and visualization in order to exploit and disseminate final scientific results, both in portable and slender, which in more sophisticated three-dimensional views, as well as making visible the convenience of the model and its compliance with historical sources.

The scenario that emerged from the analysis of the scientific literature shows how it is not possible to attribute to the technologies present on the market this value of comprehensive information collectors: on the contrary, this holistic approach constitutes the principle of integrated/advanced modeling, conceived within this research as a process of representation of architectural knowledge, which is configured as a complex procedure that this study has led to define a unified survey, as further step compared to integrated survey.

S. Eliche
G. Pellegrini

IL RILIEVO COME STRUMENTO CONOSCITIVO UNIFICATO

Gli obiettivi del rilievo definito “unificato”, dedotto dalla ricerca in atto, prevedono un approccio filologico-critico per la documentazione, conoscenza e gestione dei Beni Culturali così come riconosciuti dal Codice dei beni culturali e del paesaggio.

La rivoluzione digitale ha reso possibile nuove modalità di rappresentazione dei dati metrico -geometrico acquisiti tramite tecnologie avanzate di rilevamento indiretto che tuttavia confermano il concetto tradizionale del Rilievo come atto conoscitivo complesso alle diverse scale, dalla territoriale al dettaglio architettonico.

Le diverse operazioni e procedure che in un approccio trasversale concorrono alla costituzione di una disciplina complessa vengono sistematizzate in un iter che consente di implementare le modalità attuali di elaborazione e visualizzazione dei dati al fine di sfruttare e diffondere risultati scientifici finali, sia in applicazioni portatili e snelle, che in più sofisticate visualizzazioni tridimensionali, oltre a rendere visibile la convenienza del modello e la sua conformità con le fonti storiche.

Lo scenario emerso dall'analisi della letteratura scientifica mostra come non sia possibile attribuire alle tecnologie presenti sul mercato questa valenza di raccoglitori omnicomprensivi di informazione: tale approccio olistico costituisce, al contrario, il principio della modellazione integrata/avanzata, concepita nell'ambito di questa ricerca come processo di rappresentazione della conoscenza architettonica, che si configura come un procedimento complesso che la ricerca presentata ha portato a definire rilievo unificato come ulteriore passaggio rispetto al rilievo integrato.



DETECT VS REVEAL. THE SURVEY AS AN INVESTIGATIVE TOOL IN THE DIDACTIC EXPERIENCE OF THE ARCHITECTURAL PROJECT

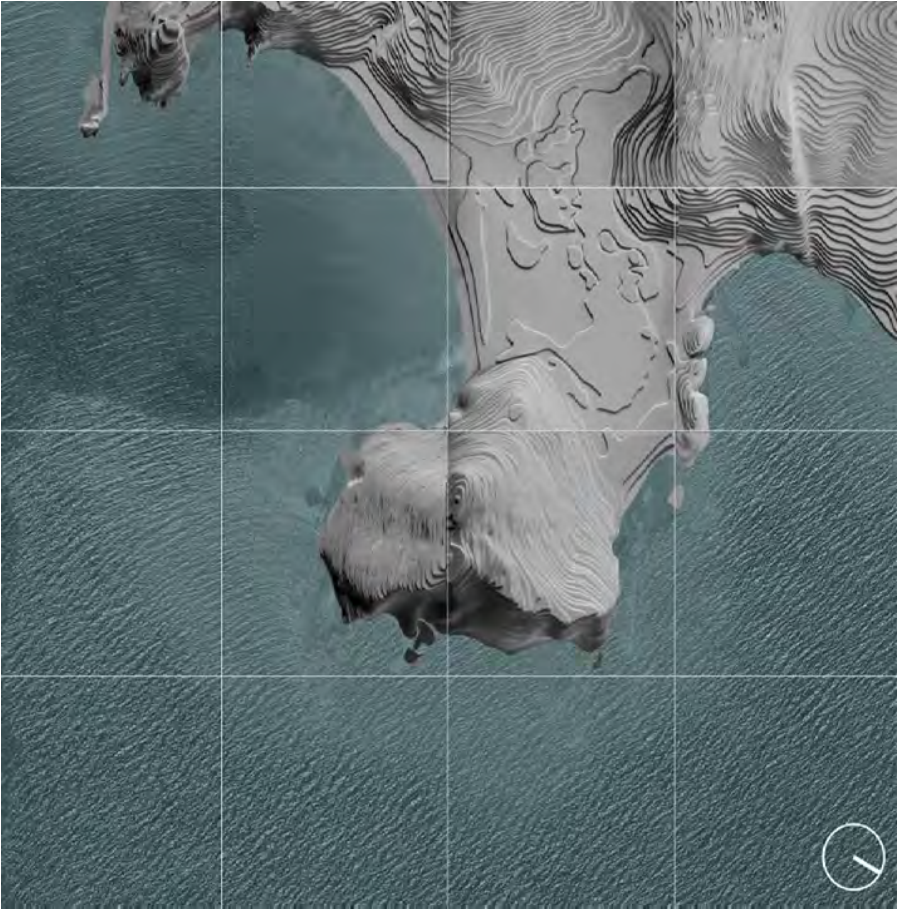
The aim of the contribution is to reflect retrospective on the experience developed within the Laboratory of Architectural Design I of the Bachelor of Architecture Design course at the School (AUIC) of the Politecnico di Milano (Campus Piacenza). The teaching structure includes, in addition to the module of Architectural and Urban Composition (8CFU) and Architectural Design (4 CFU) a further module of integrative teaching of Representation Techniques (4 CFU) of ICAR/06. The aim of the latter is to provide students with the theoretical and operational information necessary for the survey and graphic representation of the architectural work and its reference context. The Representation module recalls the important role assumed by the disciplines that form the background to the representation of the territory such as cartography, topography and photogrammetry and allows to acquire methods and tools for framing, surveying and graphic representation, providing an indispensable support to the project research work.

P. Mei

The experience reported concerns a specific context, three Mediterranean islands: Favignana, Sardinia and Menorca. The survey from above, with the drone, of the project area allows the restitution of maps, to describe some thematic reports:

- land/sea, through the threshold space of the coastline;
- topography/topology, through the geographical palimpsest of the Mediterranean context;
- typology/morphology, through the proposition of residential models according to the tradition of Mediterranean live.

The retrospective reflection questions how the new techniques of investigation and representation of architecture and the environment flow into the project design exercise of the students at their first significant training experiences.



RILEVARE VS RIVELARE. IL SOPRALLUOGO COME STRUMENTO DI INDAGINE NELL'ESPERIENZA DIDATTICA DEL PROGETTO DI ARCHITETTURA

Il contributo ha come obiettivo la riflessione a posteriori dell'esperienza sviluppata nell'ambito del Laboratorio di Progettazione Architettonica I del corso di Laurea Triennale in Progettazione dell'Architettura del Corso di Laurea Triennale, presso la Scuola (AUIC) del Politecnico di Milano (Campus Piacenza). La struttura didattica prevede, oltre al modulo di Composizione Architettonica e Urbana (8CFU) e di Progettazione Architettonica (4 CFU) un ulteriore modulo di insegnamento integrativo di Tecniche della Rappresentazione (4 CFU) di ICAR/06. Quest'ultimo ha come obiettivo quello di trasmettere agli studenti le informazioni teoriche ed operative necessarie per il rilevamento e la rappresentazione grafica dell'opera architettonica e del suo contesto di riferimento. Il modulo di Rappresentazione richiama l'importante ruolo assunto dalle discipline che fanno da sfondo alla rappresentazione del territorio quali la cartografia, la topografia e la fotogrammetria e permette di acquisire metodi e strumenti per l'inquadramento, il rilevamento e la restituzione grafica, fornendo un indispensabile supporto al lavoro di ricerca progettuale.

P. Mei

L'esperienza riportata riguarda uno specifico contesto, tre isole del Mediterraneo: Favignana, Sardegna e Minorca. L'operazione di rilievo dall'alto, con il drone, dell'area di progetto ha permesso la restituzione di mappe, e di descrivere alcune relazioni tematiche:

- terra/mare, attraverso lo spazio soglia della linea di costa;
- topografia/topologia, attraverso il palinsesto geografico del contesto del Mediterraneo;
- tipologia/morfologia, attraverso la proposizione di modelli residenziali secondo la tradizione dell'abitare mediterraneo.

La riflessione a posteriori si interroga su come le nuove tecniche di indagine e di rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente confluisce nell'esercizio progettuale degli studenti alle loro prime significative esperienze di formazione.



THE MOSQUES OF THE CITY OF BERAT IN ALBANIA

The theme of this research is the mosques of the city of Berat, in Albania, and is part of a wider knowledge path focused on the study of religious architecture in the Balkans in order to make a critical reflection on architecture and the surrounding environment with particular attention to the themes of knowledge, representation and valorization. Specifically, the city of Berat, which became a UNESCO World Heritage Site in 2008, still preserves numerous religious buildings, both Christian and Muslim, and has always been considered the landscape of the secular coexistence of different faiths: Catholic and Orthodox Christians, Muslims and Bektaschi who, over the centuries, have witnessed an extraordinary example of religious cohabitation and mutual respect. In particular, with this research, three religious architectures will be analyzed, namely the White Mosque and the Red Mosque in the Kala district and the Bachelors' Mosque in the Mangalem district, with the aim of undertaking a path aimed at spreading the knowledge of the analyzed heritage that is able to trigger deep reflections on the conservation and enhancement of religious worship, as a heritage transmitted over the centuries by different cultures, using historical-iconographic sources and consolidated methodologies of architectural survey and drawing.

A. Trematerra
E. Mirra

LE MOSCHEE DELLA CITTÀ DI BERAT IN ALBANIA

La presente ricerca ha per tema le moschee della città di Berat, in Albania, e si inserisce in un percorso di conoscenza più ampio incentrato sullo studio delle architetture religiose nei Balcani al fine di operare una riflessione critica sull'architettura e sull'ambiente circostante con particolare attenzione ai temi della conoscenza, della rappresentazione e della valorizzazione. Nello specifico, la città di Berat, divenuta nel 2008 sito UNESCO Patrimonio dell'Umanità, conserva ancora oggi numerosi edifici religiosi, cristiani e musulmani, ed è considerata da sempre come il paesaggio della secolare convivenza di diverse fedi: cristiani cattolici e ortodossi, musulmani e bektaschi che, nei secoli, hanno testimoniato uno straordinario esempio di coabitazione religiosa e di rispetto reciproco. In particolare, con la presente indagine, verranno analizzate tre architetture religiose, ovvero la Moschea Bianca e la Moschea Rossa nel quartiere Kala e la Moschea degli Scapoli nel quartiere Mangalem, con l'obiettivo di intraprendere un percorso finalizzato alla diffusione della conoscenza del patrimonio analizzato che sia in grado di innescare riflessioni profonde circa la conservazione e la valorizzazione del culto religioso, quale patrimonio trasmesso nei secoli da differenti culture, avvalendosi di fonti storico-iconografiche e delle metodologie consolidate del rilievo e del disegno architettonico.



NEW SIGNS FOR THE URBAN LANDSCAPE. THE BUS RAPID TRANSIT REDESIGNS THE CITY

The proposed research project starts with a need for the Municipality of Perugia: to rethink public mobility from a perspective of sustainability and urban identification. A proposal for Bus Rapid Transit was drawn up, an efficient system that leads to the redesign of the districts along a 12.5 km route connecting about 25000 people. The proposal is aimed at creating a more performing and sustainable offer of transport solution that has as an indirect, but not secondary, result in the regeneration of the city itself. The sustainability that is attempted to pursue does not pass only through the impact of the works and means but is also based on the ideal that sustainability is also in architecture and landscape. Among the aspects characterizing the new sustainable infrastructure, in addition to efficiency and performance, there are also visual communication aspects. In addition to the road sign, which aims to be recognizable, there is also the architectural theme inherent in the design of the bus shelters, which include seats, sunshades and accessible ramps. Each station is designed through generative algorithms in order to be recognizable and scan the route and is positioned in such a way as to connect BRT with the pedestrian and cycle paths, thus creating an integrated and widespread network.

F. Bianconi M.
Filippucci
M.Meschini
G.Pelliccia
M. Seccaroni

NUOVI SEGNI PER IL PAESAGGIO URBANO. IL CASO DEL BUS RAPID TRANSIT RIDISEGNA LA CITTÀ

Il progetto di ricerca proposto nasce da un'esigenza del Comune di Perugia: ripensare la mobilità pubblica in un'ottica di sostenibilità e identificazione urbana. È stata redatta una proposta di Bus Rapid Transit, un efficiente sistema che porta al ridisegno dei quartieri lungo un tracciato di 12.5 km che connette circa 25000 persone. La proposta è volta a creare una più prestante e sostenibile offerta di soluzioni trasportistiche che ha oltretutto come risultato indiretto, ma non secondario, la rigenerazione della città stessa. La sostenibilità che si tenta di perseguire non passa allora solamente per l'impatto delle opere e dei mezzi, ma si fonda anche sull'ideale che la sostenibilità sia anche architettonica e paesaggistica. Tra gli aspetti caratterizzanti la nuova infrastruttura sostenibile, oltre all'efficienza e alle prestazioni, ci sono anche gli aspetti di comunicazione visiva. Oltre al segno stradale, che vuole comunque essere reso riconoscibile, si delinea anche il tema architettonico insito nel progetto delle pensiline, che comprendono sedute, frangisole e rampe accessibili. Ogni stazione è progettata con l'ausilio di algoritmi generativi con lo scopo di essere riconoscibile e scandire il percorso ed è posizionata in modo da connettere BRT con i percorsi ciclopeditoni, andando a creare così una rete integrata e capillare.



ORTHODOX MONASTERIES IN THE LANDSCAPE OF ISLAND GREECE

The research presents the results of the campaigns of architectural and landscape significance of some monasteries in southern Greece, paying particular attention to the Monastery of the Spring Fountain on the island of Poros, the Monastery of the Assumption of the Virgin Mary on the island of Hydra, the Monastery of St. Nicholas in Spetses. The religious complexes are analysed in their current religious functions and in their configurations rich in interest on the analysis of their respective architectures: community buildings, churches, service structures, cells. The architectural installations display harmonious lines grafted into the urban complexes or in the natural greenery that envelops them in an aura of contemplative participation also testified by recent photographic shots of useful approach to the complexes in the landscape. Of the monasteries under examination, the dimensions, the open and closed spaces, the geographical configurations in their specific regularization of the sacred perimeter intended for the hermitage of community buildings and the pertinent church, as well as the relationship with the surrounding natural or urban landscape, have been noted. They are structures erected between the mid-seventeenth century and the second half of the following century of which few documents remain of their original spatial configuration in the context of places, proposing, today, interesting perceptions, research and analysis. Even the urban or natural environment that surrounds them is still full of charm, with visions of the cities and the sea from the chosen settlement in an emerging position with respect to the cities.

D. Carleo
L. Corniello
G. Pio Lento

MONASTERI ORTODOSI NEL PAESAGGIO DELLA GRECIA INSULARE

La ricerca presenta i risultati delle campagne di rilievo architettonico e paesaggistico di alcuni monasteri nella Grecia meridionale, ponendo particolare attenzione al Monastero della Fonte Primaveraile sull'isola di Poros, al Monastero dell'Assunzione della Vergine Maria sull'isola di Hydra, al Monastero di San Nicola a Spetses. I complessi religiosi sono analizzati nelle loro attuali funzioni religiose e nelle loro configurazioni ricche di interesse sull'analisi delle rispettive architetture: edifici comunitari, chiese, strutture di servizio, celle. Gli impianti architettonici espongono linee armoniose innestate nei complessi urbani o nel verde naturale che avvolge in un'aura di partecipazione contemplativa testimoniata anche da riprese fotografiche recenti di utile approccio di conoscenza dei complessi nel paesaggio. Dei monasteri in esame, sono state rilevate le dimensioni, gli spazi aperti e chiusi, le configurazioni geografiche nella loro specifica regolarizzazione del sacro perimetro destinato al romitaggio delle fabbriche comunitarie e della chiesa pertinenziale, nonché il rapporto con il paesaggio naturale o urbano circostante. Sono strutture erette tra la metà del seicento e la seconda metà del secolo successivo di cui restano pochi documenti della loro configurazione spaziale originale nel contesto dei luoghi, proponendo, oggi, interessanti percezioni, ricerche e analisi. Anche l'ambiente urbano o naturale che li circonda resta pur sempre carico di fascino, con visioni delle città e del mare dal prescelto insediamento in posizione emergente rispetto alle città.



THE DIGITAL SURVEY OF ARCHITECTURES AND VEGETATION SYSTEMS. CASE STUDIES IN SPAIN AND PORTUGAL

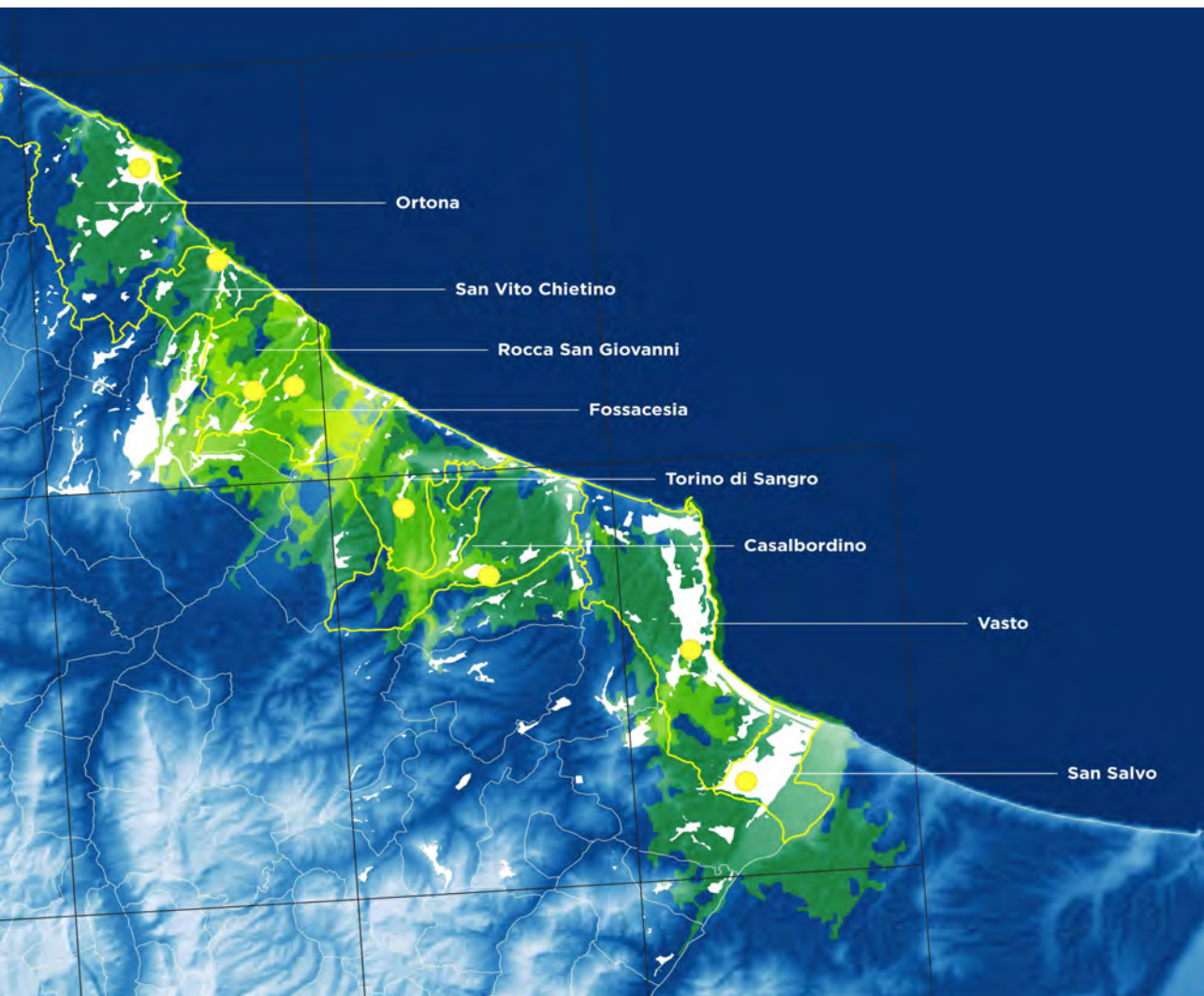
The survey of the architecture and vegetation system of the Retiro Park in Madrid (Spain) and of the Quinta de la Regaleria in Sintra (Portugal) is a process of knowledge of the artefacts inherited from the past and proposes, for the first time, a systemic study of the structures and the green system. Through a critical reflection on architecture and landscape, through a graphic investigation of the disciplinary sources of drawing, with attention to the themes of form, structure, innovation and representation, we tend to propose, with an innovative layout, the redesign of some archive documents.

For the phases of the survey, the Ryobi laser instrumentation applied on a portable computer support, both tablet and smartphone, has been taken into account, which allows an immediate vision of the data of the survey on the photographic image taken from the support, transforming it into a dynamic data. The aid of this photographic technology becomes the main surveying tool since it contains both the measurement data and the geographical coordinates connected to the device used, as well as information regarding the date and time of the survey campaign. The information collected in the experimentation has been compared with the well-known advanced 3d laser scanning technologies by superimposing the digital models realized during the study phase.

L. Corniello
M. Gargiulo
F. Guerriero

IL RILIEVO DIGITALE DELLE ARCHITETTURE E DEI SISTEMI VEGETAZIONALI. CASI STUDIO IN SPAGNA E PORTOGALLO

La ricerca presenta i risultati delle campagne di rilievo architettonico e paesaggistico di alcuni monasteri nella Grecia meridionale, ponendo particolare attenzione al Monastero della Fonte Primaveraile sull'isola di Poros, al Monastero dell'Assunzione della Vergine Maria sull'isola di Hydra, al Monastero di San Nicola a Spetses. I complessi religiosi sono analizzati nelle loro attuali funzioni religiose e nelle loro configurazioni ricche di interesse sull'analisi delle rispettive architetture: edifici comunitari, chiese, strutture di servizio, celle. Gli impianti architettonici espongono linee armoniose innestate nei complessi urbani o nel verde naturale che avvolge in un'aura di partecipazione contemplativa testimoniata anche da riprese fotografiche recenti di utile approccio di conoscenza dei complessi nel paesaggio. Dei monasteri in esame, sono state rilevate le dimensioni, gli spazi aperti e chiusi, le configurazioni geografiche nella loro specifica regolarizzazione del sacro perimetro destinato al romitaggio delle fabbriche comunitarie e della chiesa pertinenziale, nonché il rapporto con il paesaggio naturale o urbano circostante. Sono strutture erette tra la metà del seicento e la seconda metà del secolo successivo di cui restano pochi documenti della loro configurazione spaziale originale nel contesto dei luoghi, proponendo, oggi, interessanti percezioni, ricerche e analisi. Anche l'ambiente urbano o naturale che li circonda resta pur sempre carico di fascino, con visioni delle città e del mare dal prescelto insediamento in posizione emergente rispetto alle città.



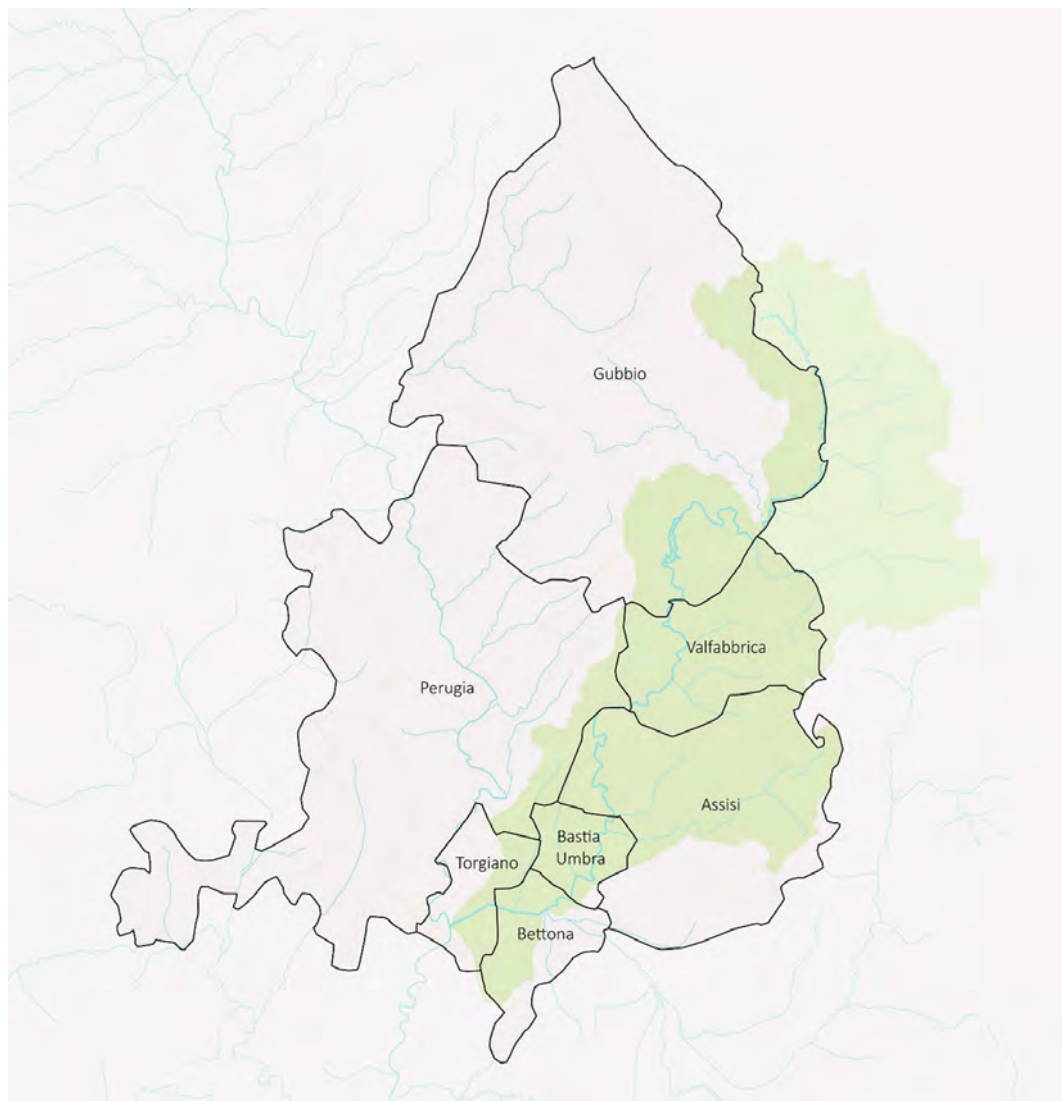
SLOW MOBILITY-BASED REPRESENTATION OF COASTAL TERRITORY. THE COSTA DEI TRABUCCHI CASE STUDY

This research explores the relationships between the representation of digital models and mobility flows related to a coastal territory. The aim is creating a synergy between travel data and their representation, in order to optimize the territorial development strategies of soft mobility. A combination of GIS and Computational design digital tools has been used to achieve this goal. The case study selected is the set of municipalities on the Abruzzo coast, ranging north to south from the territory of Ortona to San th. The choice of a case study limited to the coast was determined by the need to make different flows coexist between the summer and winter seasons. In the analysed territorial ecosystem, a useful strategy was developed to integrate private transport with an apparatus that facilitates soft mobility. To this purpose, seasonally adjusted isochrones were developed from the urban centres of the eight municipalities considered. The calibration of the isochrone was elaborated (Schantz and others, 2017) by calculating an area reachable by bike with a travel time of 25 minutes. The overlap between the isochrone of contiguous municipalities provides information about the areas where the cycling network needs to be implemented in intra-municipal and inter-municipal mobility. Finally, the studies carried out show that these overlapping areas are not localised as would be conceivable on administrative borders.

D. D'Uva
F. Eugeni

LA RAPPRESENTAZIONE DEL TERRITORIO COSTIERO BASATA SULLA MOBILITÀ LENTA. IL CASO DI STUDIO DELLA COSTA DEI TRABUCCHI

La presente ricerca esplora le relazioni tra la rappresentazione dei modelli digitali e dei flussi di mobilità relativi ad un territorio costiero. Lo scopo è creare una sinergia tra i dati relativi agli spostamenti e la loro rappresentazione, per ottimizzare le strategie di sviluppo territoriale della mobilità dolce. Per raggiungere tale scopo è stata utilizzata una combinazione di strumentazioni digitali Gis e Computational design. Il caso studio selezionato è l'insieme dei comuni della costa abruzzese limitato a nord dal territorio di Ortona a sud da quello di San Salvo. La scelta di un caso studio limitato alla costa è stata determinata dalla necessità di far coesistere dei flussi diversificati tra la stagione estiva e quella invernale. Nell'ecosistema territoriale analizzato è stata elaborata una strategia utile per integrare i trasporti privati con un apparato che agevoli la mobilità dolce. A tal fine sono state elaborate delle isocrone destagionalizzate a partire dai centri urbani degli otto comuni presi in considerazione. La calibrazione delle isocrone è stata elaborata (Schantz e altri, 2017) calcolando un'area raggiungibile in bici con un tempo di percorrenza di 25 minuti. La sovrapposizione tra le isocrone di comuni contigui fornisce informazioni relative alle aree ove la rete ciclabile ha la necessità di essere implementata nella mobilità intra comunale ed intercomunale. Dagli studi effettuati si rileva infine che queste aree di sovrapposizione non sono localizzate come sarebbe ipotizzabile sui confini amministrativi.



REGENERATING CHIASCIO: THE FIRST GREEN COMMUNITY IN UMBRIA

The definition of a connective strategy of the basin of the Chiascio, one of the most important rivers of Umbria and tributary of Tevere, has the intention to draw in a holistic and homogeneous way the development of this fulcrum in the heart of Umbria, through the enhancement of the peculiarities of the territories, re-establishing the network of physical and intangible relationships.

Our territories appear to be fragmented, unable to cooperate and create a system, thus hindering attempts at local development from which they could instead draw energy and give them added value.

The objective is a territorial project, with the foundation of a Green Community: "green", in a territory that has preserved an important natural heritage consisting mainly in water, biodiversity, ecosystems and landscape, necessarily refers to a very precise approach of a more intelligent use of the resources of the territory, while "community" represents the will to abandon the divisive idea of reasoning for portions of territory, but arrange a "communities of communes" recombining all to a valley, river delta or river.

The intention is then to construct a concerted territorial development strategy, focused on an agreement in the exploitation of existing resources and in the co-design and co-production of the future of such places.

A. Fancelli
F. Bianconi
M. Filippucci

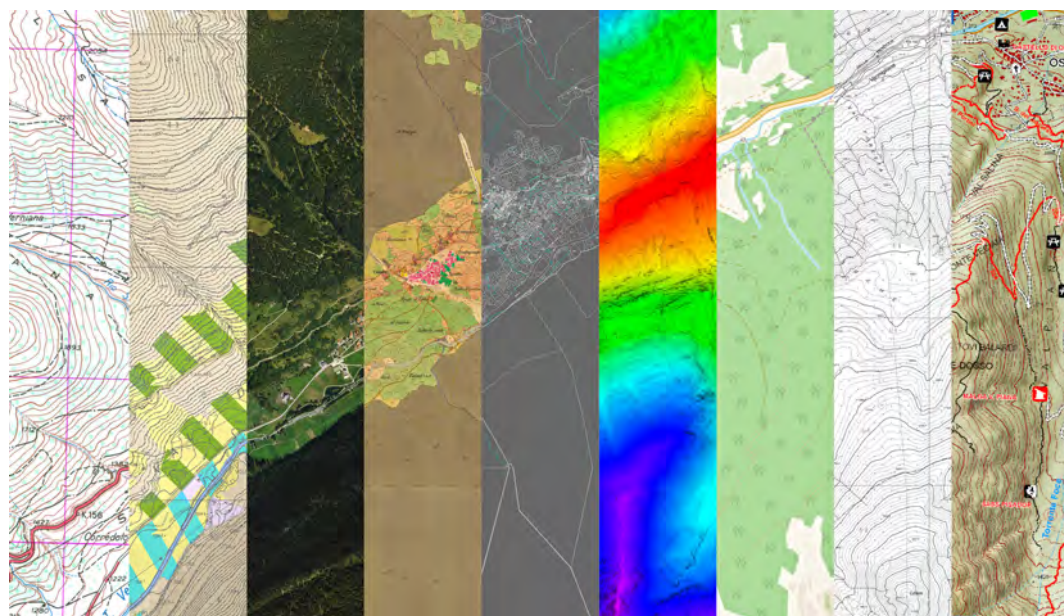
RIGENERARE IL CHIASCIO: LA PRIMA GREEN COMMUNITY IN UMBRIA

La definizione di una strategia connettiva del bacino del Chiascio, uno dei più importanti fiumi dell'Umbria e affluente del Tevere, ha l'intenzione di disegnare in modo olistico e omogeneo lo sviluppo di tale fulcro nel cuore dell'Umbria, attraverso la valorizzazione delle peculiarità dei territori, riacciando la rete di relazioni fisiche e immateriali.

I nostri territori appaiono come frammentati, incapaci di cooperare e fare sistema, ostacolando così i tentativi di sviluppo locale da cui invece potrebbero trarne energia e conferire loro un valore aggiunto.

L'obiettivo è un progetto di territorio, con la fondazione di una Green Community: il termine "green", in un territorio che ha conservato un importante patrimonio naturale consistente principalmente in acqua, biodiversità, ecosistemi e paesaggio, rimanda necessariamente ad un approccio ben preciso di un uso più intelligente delle risorse del territorio, mentre "community" rappresenta la volontà di abbandonare l'idea divisoria di ragionare per porzioni di territorio, ma disporre una "comunità di comuni" ricompattando il tutto ad una valle, a un delta fluviale o lungo un fiume.

L'intenzione è allora la costruzione di una strategia di sviluppo territoriale concertata, incentrata su un accordo nella valorizzazione delle risorse presenti e nella coprogettazione e coproduzione del futuro di tali luoghi.



THE MAP AS A LANDSCAPE IDEA

The landscape “is nature that is revealed aesthetically to those who observe and contemplate it with feeling” (J. Ritter 2001). Therefore it is primarily a sensitive experience, that is to say that it cannot be reduced to an object of mere scientific investigation. Empirical knowledge and mathematical modelling take turns in order to produce both historical memory and the physical structure of the landscape, all within continuous evolutionary processes. Cartographic drawing is, perhaps, the most powerful tool we have to study and to hand down this legacy: it is the expression of the “interactions between events and the places where they occur” (B. Bonhomme 1997). The map is “a shape connected with the shape it describes and with that of the reception that we have” (V. Ugo 1996) and, as an image, embodies in Western culture the most balanced descriptive synthesis between metric information and qualitative facts.

The map makes visible an idea of territory, of which it provides a complex not-neutral representation by means of targeted selection and abstraction operations. These operations also guide the choice and definition of the entire visual apparatus of the notations and symbols. This contribution proposes a reflection on the themes of landscape representation, well known in the scientific community, starting from some experiences of digital elaboration of cartographic models, in which conscious use of 2D and 3D numerical information merges with the instances of the production of specific graphic outcomes at different topographic scales.

F. Luce
G. A. Massari
C. Pellegatta

LA MAPPA COME IDEA DI PAESAGGIO

Il paesaggio «è natura che si rivela esteticamente a chi la osserva e la contempla con sentimento» (J. Ritter 2001). Dunque esso è, prioritariamente, un'esperienza sensibile e come tale non è riducibile a oggetto di mera indagine scientifica. Conoscenza empirica e modellazione matematica si alternano al fine di elaborare tanto la memoria storica quanto la struttura fisica del paesaggio, all'interno di continui processi evolutivi. Il disegno cartografico è, forse, lo strumento più potente che abbiamo per studiare e tramandare questa eredità: esso è la manifestazione delle «interazioni tra gli avvenimenti e i luoghi dove avvengono» (B. Bonhomme 1997). La mappa è «una forma che entra in rapporto con la forma che descrive e con quella della recezione che possiamo averne» (V. Ugo 1996) e, in quanto immagine, incarna nella cultura occidentale la più equilibrata sintesi descrittiva tra informazioni metriche e fatti qualitativi.

La carta rende visibile un'idea di territorio, del quale fornisce una raffigurazione complessa non neutrale per mezzo di operazioni mirate di selezione e astrazione. Tali operazioni presiedono anche alla scelta e alla definizione dell'intero apparato visuale delle notazioni e dei simboli. Questo contributo propone una riflessione sui temi della rappresentazione del paesaggio, ben noti nella comunità scientifica, a partire da alcune esperienze di elaborazione digitale dei modelli cartografici, nelle quali l'uso consapevole delle informazioni numeriche 2D e 3D si fonde con le istanze della produzione di specifici esiti grafici alle diverse scale topografiche.



COMPLEXITY, COHERENCE AND DISTINCTION: PIET OUDOLF AND THE DESIGN OF SPONTANEITY INSPIRING BY NATURE

In the last century, an increased attention to ecological and sustainability issues, brought to a cultural change in designing green areas, raising the differences between a more controlled design and a spontaneous one.

From observation of the so-called friche, term used by Gilles Clément to designate those liminal and residual areas, exploited by humans then abandoned - hence, regained by nature and become site of biodiversity - landscape designer achieved awareness and became fascinated by these spontaneous and unique places as well as by their ecological footprint.

In this context, Piet Oudolf, a dutch landscaper and one of the leading exponents of designing by nature, has been able to show this spontaneity in his projects, without sacrificing the intention of the design itself, finding a balance between structure and spontaneity.

How to design spontaneity? What are its rules?

After going through the most significant stages of green designing by nature, the aim is to understand - using his drawn and carried out projects - the keys used by Oudolf to mediate between order and disorder, what is managed and what cannot be controlled.

S. Melli

COMPLESSITÀ, COERENZA E DISTINZIONE: PIET OUDOLF E IL DISEGNO DELLA SPONTANEITÀ ISPIRATO ALLA NATURA

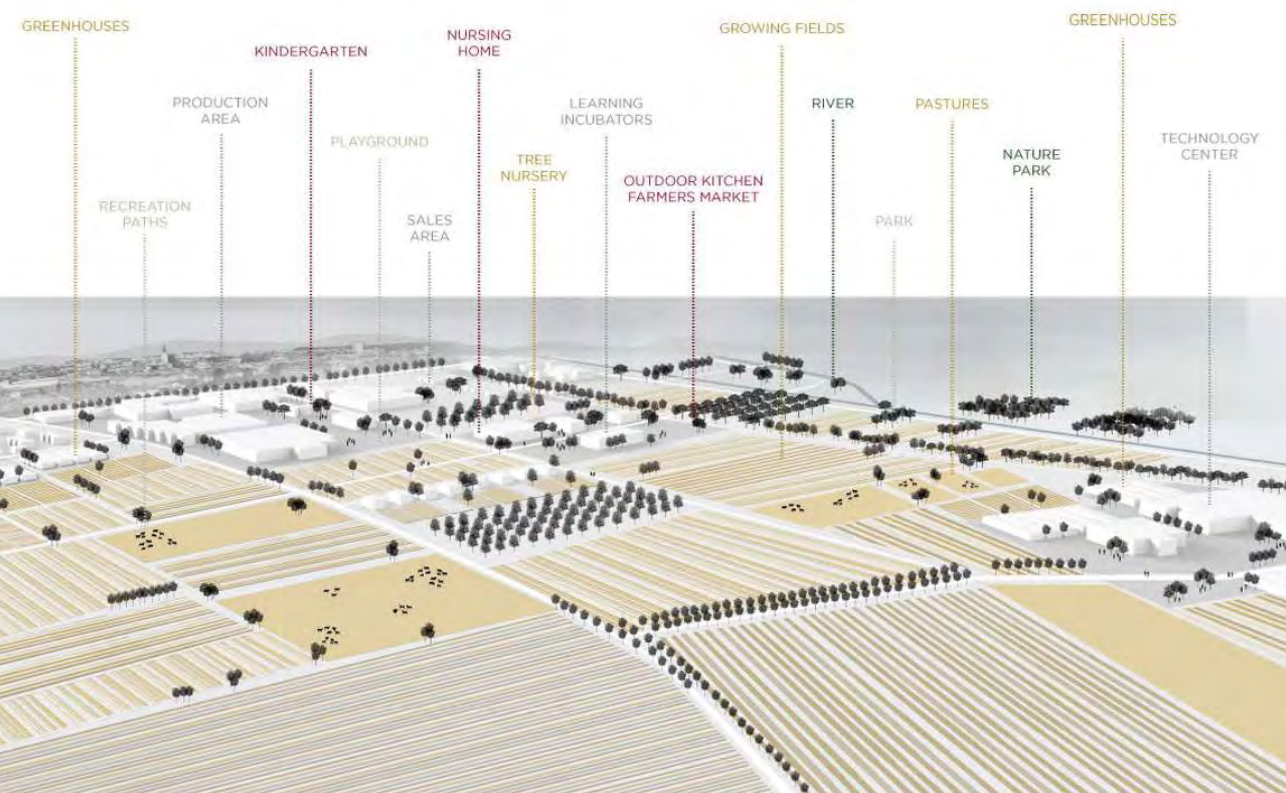
Nell'ultimo secolo, la maggiore attenzione verso i temi di ecologia e sostenibilità, ha comportato un mutamento culturale nel design delle aree verdi, alimentando le differenze tra una progettazione ordinata e controllata e la spinta verso una spontaneità naturale o apparente.

A partire dall'osservazione delle cosiddette friche, termine coniato da Gilles Clément per indicare quei luoghi liminali, residuali, utilizzati dall'uomo e poi abbandonati - riconquistati per questo dalla natura che ne ha fatto sovente dei rifugi di biodiversità - il paesaggista ha acquisito consapevolezza e fascino per la spontaneità di tali luoghi meravigliosamente unici e, soprattutto, per l'impronta ecologica che ne deriva.

In questo scenario, Piet Oudolf, paesaggista olandese tra i massimi esponenti della progettazione ispirata alla natura, ha saputo proporre nei suoi progetti una porzione di quella spontaneità, senza tuttavia rinunciare alla volontà dietro al progetto, in un perfetto equilibrio tra struttura e spontaneità.

Ma come riuscire a disegnare e progettare la spontaneità? Quali sono le sue regole? Dopo aver percorso le tappe fondamentali dell'evoluzione di un design del verde ispirato alla natura, l'obiettivo dell'articolo è quello di comprendere, attraverso i disegni e la successiva realizzazione di alcune sue opere, gli elementi chiave coi quali Oudolf ha saputo mediare tra l'ordine e il disordine, tra ciò che deve essere gestito e ciò che invece non può essere controllato.

MIXTURE OF DIFFERENT USES IN ONE PLACE



FOOD AS A MEANS OF CHANGE FOR CITIES AND LANDSCAPES

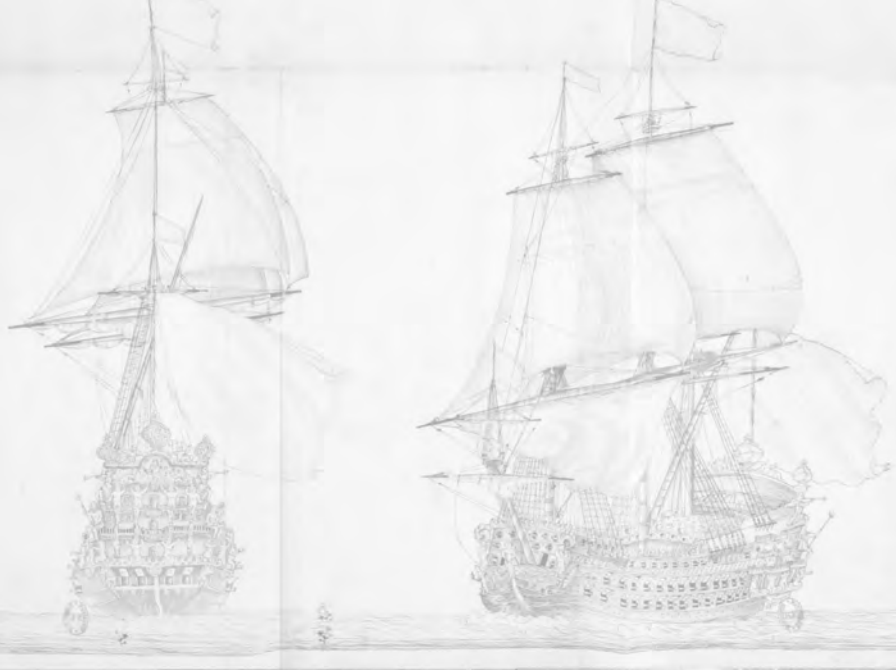
European and global policies are increasingly moving towards new frontiers of sustainability, innovation and social inclusion. Many of the same 2030 sustainable development goals (SDGs) promoted by the United Nations, to which should refer all planning for the future development of cities, focus on urban and landscape quality and land-use, agriculture, soil, food, sustainability, management waste, alternative energy, climate change, social inclusion, cultural diffusion and innovation in businesses. Although the international debate has legitimized the importance of the relationship between food, territory and city, in many countries – in particular, in the Mediterranean Area – food and nutrition (combined with heritage and patrimonial identity) are fundamental and recognized elements of culture, but also of economic development. In cities, the majority of those consumers whose individual choices are decisive in defining the evolution of the food systems – associated to the urban and territorial development – are already concentrating, and will increasingly concentrate. The next step means understanding how the holistic agro-cultural and social systems intercept spaces, actors, resources and dynamics present in a city, moving from the food system – understood as a chain of activities related to the production, processing, distribution, consumption and post-consumption, including related institutions and regulatory activities (Pothukuchi, Kaufman, 1999) – to a new kind of the agro-urban integrated system of where innovative food and multi-scalar approaches are combined.

G.Tucci

IL CIBO COME MEZZO DI CAMBIAMENTO PER LE CITTÀ E I PAESAGGI

Le politiche europee e globali si stanno muovendo sempre più verso nuove frontiere di sostenibilità, innovazione e inclusione sociale. Molti degli stessi 2030 obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS) promossi dalle Nazioni Unite, a cui dovrebbero fare riferimento tutte le pianificazioni per lo sviluppo futuro delle città, si concentrano su temi come: la qualità urbana e paesaggistica, l'uso del territorio, l'agricoltura, il consumo di suolo, il cibo, la sostenibilità, la gestione dei rifiuti, l'energia alternativa, i cambiamenti climatici, l'inclusione sociale, la diffusione culturale e l'innovazione nelle imprese. Sebbene il dibattito internazionale abbia legittimato l'importanza del rapporto tra cibo, territorio e città, in molti paesi – in particolare nell'area del Mediterraneo – il cibo e la nutrizione (combinati con il patrimonio e l'identità patrimoniale) sono elementi fondamentali e riconosciuti della cultura, ma anche di sviluppo economico. Nelle città già si concentra, e si concentrerà sempre di più, la maggior parte di quei consumatori le cui scelte individuali sono determinanti nel definire l'evoluzione dei sistemi alimentari – associati allo sviluppo urbano e territoriale.

Il passaggio successivo significa capire come il sistema del cibo intercetti e trasformi spazi, attori, risorse e dinamiche presenti in una città, muovendosi da sistema del cibo – inteso come la filiera delle attività connesse alla produzione, trasformazione, distribuzione, consumo e post consumo di cibo, incluse le istituzioni e le attività di regolamentazione correlate (Pothukuchi, Kaufman, 1999) – a sistema urbano del cibo.



t3

The drawings for the project: tracks- visions and pre-visions

I Disegni per il progetto: tracce-visioni e pre-visioni



TERRAFORMING MARS VS EARTH'S ANTHROPOCENE

Starting with the beginning of the Agricultural Revolution 15,000 years ago, it began an epoch of significant human impact on Earth, which we extremely experience nowadays. The latter has been defined as Anthropocene by several scholars in the past century.

In the last decades, with the beginning of space exploration, humans has started to impact not just the Earth, but the entire Universe and latest theories suggest that mankind should become a wandering multi-planetary species in order to survive and, eventually, to save Earth's ecosystem.

However, in every mission of planets exploration it is not directly a human to impact on the environment. Therefore, it would be incorrect to talk about a spread of Anthropocene.

Let us take the example of Mars, that seems to be the most promising planet to host a human settlement: the planet exploration has been carried out by machines and so will be for the first steps of the colonization. Therefore, we should rather talk about Anthroporobotocene, considering robot as the term to define a machine that automatically performs tasks on behalf of a man.

The present contribute provides an overview on the robots that has been used and that will be used in the space exploration. It also analyses similarities and differences between the biggest changes that Earth's landscapes faced since the starting of the Anthropocene era and the ones that will occur on Mars in the next decades.

F. Burlando

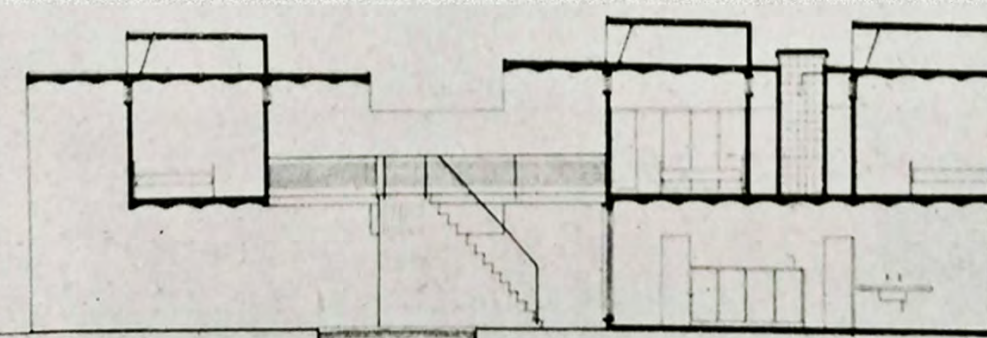
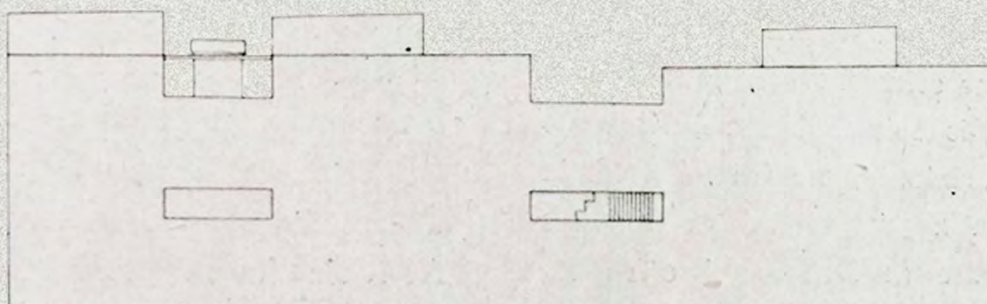
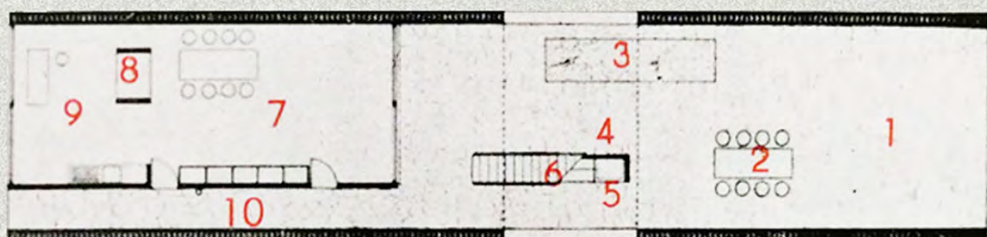
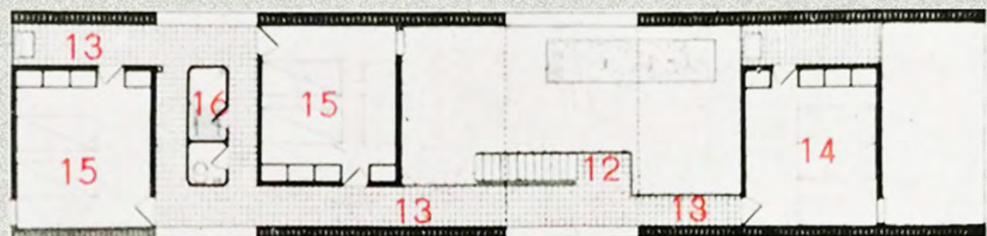
TERRAFORMAZIONE DI MARTE VS ANTROPOCENE DELLA TERRA

A partire dall'inizio della Rivoluzione Agricola, 15.000 anni fa, è iniziata l'uomo ha prodotto sulla Terra un impatto significativo di cui abbiamo preso particolare consapevolezza negli ultimi anni. Tale epoca è stata definita Antropocene da numerosi studiosi nel secolo passato.

Negli ultimi decenni, con l'inizio dell'esplorazione spaziale, gli esseri umani hanno iniziato a produrre un impatto non solo sulla Terra, ma sull'intero Universo. Inoltre, le più recenti teorie suggeriscono che l'umanità dovrebbe diventare una specie errante multi-planetaria per sopravvivere e, eventualmente, salvare l'ecosistema terrestre.

Tuttavia, durante le missioni di esplorazione planetaria condotte sino ad ora, non è stato direttamente un essere umano ad operare sui corpi celesti e sarebbe, perciò, inesatto parlare di un'espansione dell'Antropocene. Osserviamo l'esempio di Marte che sembra essere il pianeta più promettente per ospitare un insediamento umano: l'esplorazione del suolo è stata condotta da macchine particolari, i rover, e così sarà per i primi passi della colonizzazione. Perciò, dovremmo piuttosto parlare di Anthroporobotocene -o Anthrobocene- considerando il termine robot utile a definire una macchina che performa, con un grado di autonomia, un compito al posto di un essere umano.

Il presente contributo fornisce una panoramica sui robot che sono stati utilizzati e che verranno utilizzati nell'esplorazione spaziale. Inoltre, analizza le similitudini e le differenze tra i maggiori cambiamenti che il paesaggio terrestre ha subito a partire dall'inizio dell'Antropocene e quelli che avranno luogo durante la terraformazione di Marte nei prossimi decenni.



THE DRAWING OF A WORKERS' VILLAGE FOR THE LITTORIALI IN 1939

Augusto Magnaghi Delfino and Mario Terzaghi participated in 1939 in the Littoriali, whose subject was "Workers' center project in the province of Ragusa".

The Littoriali competitions began in the Thirties as cultural initiatives in the fields of sports or job, in order to find, among the participating university students, the winners in the different categories, called "Littori".

The competition had several sections: literature, social and political sciences, criticism, music, entertainment and journalism, poetic composition, drama, directing, choral singing, cinematographic subjects, architecture, fresco, sculpture, scenography, radio transmissions, advertising art.

In the 1939 edition, the new workers' centers had to follow ruralism and Mediterranean style.

The future architects Magnaghi and Terzaghi won the Littoriali in the architecture section. They proposed a village for 4000 inhabitants, including shops, a school, the "casa del fascio", a church, sport facilities and pathways.

This paper concerns some compositional aspects and the arithmetic-geometrical layout of the houses and of the streets, as well as the geometric and mathematical arrangement of the houses and the streets that surround them and the derived innovative typologies. Magnaghi and Terzaghi's drawing and project are typical of the rationalist architecture and are situated in the framework of Modern Architecture, in a peer dialogue with the cutting-edge experimentation presented in the Werkbund exhibitions.

A. Capanna
P. M. Delfino
G. Mele
T. Norando

IL DISEGNO DI UN VILLAGGIO OPERAIO PER I LITTORIALI DEL 1939

Augusto Magnaghi Delfino e Mario Terzaghi parteciparono ai Littoriali del 1939 che avevano come tema il "Progetto di un centro operaio nella provincia di Ragusa".

I Littoriali nacquero negli anni Trenta come manifestazioni culturali, sportive e del lavoro, atte ad individuare fra gli universitari partecipanti i "Littori", vincitori delle varie specialità.

Il concorso prevedeva varie sezioni fra le quali: letteratura, scienze sociali e politiche, critica, musica, spettacolo e giornalismo, composizione poetica, commedie, regia, canto corale, soggetti cinematografici, architettura, affresco, scultura, scenografia, trasmissioni radiofoniche, arte pubblicitaria.

Nell'edizione del '39, ruralismo e mediterraneità dovevano caratterizzare i nuovi centri urbani. I vincitori di questo concorso per l'architettura furono i futuri architetti Magnaghi e Terzaghi che proposero il progetto di un villaggio per 4000 abitanti che comprendeva anche negozi, scuola, casa del fascio, chiesa, impianti sportivi e passeggiate.

Questo saggio riguarda gli aspetti compositivi e di organizzazione aritmetico-geometrica delle abitazioni e delle strade che le circondano e le tipologie innovative che ne derivano. Il disegno e il progetto di Magnaghi e Terzaghi sono propri dell'architettura razionalista e si inseriscono all'interno del dibattito sui caratteri dell'architettura moderna dialogando alla pari con gli esempi sperimentali presentati ai Werkbund.



THE DISSOLUTION OF ARCHITECTURE ACCORDING TO YONA FRIEDMAN

The idea of the city and architecture, as we have always thought of them - in their spatial conception of a determined, planned and programmed place - no longer seem to respond to the social structures towards which society is evolving. From the late 1990s to the present, various intellectuals have shown the weaknesses of postmodernity, proposing new perspectives that abandon the postmodern. You may or may not agree with these positions, but in any case, they highlight the acknowledgement of the failure of postmodern promises, decreeing if not the end at least the crisis or its evolution towards a new condition yet to be defined. What seems certain is that today, at the end of modernity, the crisis of the postmodern has also been added. In the world of architecture, one of the most interesting figures of recent decades who seems to be a bridge between modernity, postmodernity and the contemporary condition, is Yona Friedman. His work, although begun in 1956, today fits perfectly into this current crisis, analyzing issues such as the dematerialization of architecture, sustainability, the relationship between new digital relationship systems with architectural and urban space, sharing and social participation of architecture and the city. His thinking shows us today more than ever new and unexpected paths that we will try to analyze, also proposing personal visions for the near future.

E. Lo Giudice
M. Scaglione

LA DISSOLUZIONE DELL'ARCHITETTURA SECONDO YONA FRIEDMAN

L'idea della città e dell'architettura, come le abbiamo sempre pensate - nella loro concezione spaziale di luogo determinato, pianificato e programmato - sembrano non rispondere più alle strutture sociali verso cui la società si sta evolvendo. Dalla fine degli anni '90 ad oggi vari intellettuali hanno mostrato le debolezze della postmodernità, proponendo nuove prospettive che abbandonano il postmoderno. Si può essere concordi o no con queste posizioni, ma in ogni caso queste mettono in evidenza la presa d'atto del fallimento delle promesse postmoderne, decretandone se non la fine quantomeno la crisi o una sua evoluzione verso una nuova condizione ancora da definire. Quel che sembra certo è che oggi, alla fine della modernità, si è affiancata anche la crisi del postmoderno. Nel mondo dell'architettura, una figura più interessante di questi ultimi decenni che sembra fare da ponte tra la modernità, la postmodernità e la condizione contemporanea, è Yona Friedman. La sua opera, sebbene iniziata nel 1956, si inserisce oggi perfettamente in questa crisi attuale, analizzando temi quali la smaterializzazione dell'architettura, la sostenibilità, il rapporto tra i nuovi sistemi di relazione digitale con lo spazio architettonico e urbano, la condivisione e la partecipazione sociale dell'architettura e della città. Il suo pensiero, ci mostra oggi più che mai nuovi e inaspettati percorsi che cercheremo di analizzare, proponendo anche visioni personali per il prossimo futuro.



LE SOLEIL ROYAL

ARTISTS IN THE FRENCH ARSENALS OF LOUIS XIV

« Je suis l'unique dessus l'onde, comme mon Roy l'est dans le Monde »
[Motto of the Royal Louis (1668)]

During the reign of Louis XIV (1638-1715), thanks in particular to the Minister of Finance, Jean-Baptiste Colbert (1619-1683), and his son Jean-Baptiste Antoine Colbert, Marquis de Seignelay (1651-1690), France experienced an important development of the Navy, ports, arsenals and shipbuilding. The world of shipyards went on to transform and new figures emerged in the evolutionary, design and construction process of the boats. Among these, mathematicians played a role of fundamental importance as they brought improvements in shipbuilding using the study of geometry, statics and more specialized disciplines such as hydrostatics and hydrodynamics, the foundations of what we call architecture naval. However, in the world of French arsenals, we compare another figure, who also carries innovations in vessels, especially on an aesthetic level: the artist.

C. Tacchella

In fact, it is true that boats are “functional objects”, to the extent that their shape is the result of changes implemented by virtue of a continuous succession of construction and nautical improvements, it is equally true that in Louis XIV's France everything had to affirm national power, both in the Kingdom and on the seas. As evidence of this desire to show and prove the riches of France, not only marvelous palaces were built, like the Palace of Versailles, but also prestigious ships; the ships of the Navy will then become a means of showing off the glory of the Sovereign. Therefore, the new fleet was not only meant to be effective in combat but it was also to affirm the French grandeur through its abundance of decoration and formal beauty. Among the figures in charge of dealing with this ambitious project, notable artists in France at the time were involved, such as Jean-Baptiste de la Rose (1612-1687), Pierre Puget (1630-1694) pupil of Charles Le Brun (1619 - 1690) and François Girardon (1627 or 1630 - 1715). The task of the artists was therefore to design the sumptuous decorations that enriched the French vessels, to take care of the interior furnishings, the realization of the works and manage the workers composed of selected minor artists and carpenters who had to deal with the realization of the decorations. From the union between artists and shipbuilders, sailing masterpieces such as Saint Philip (1663) or Royal Louis (1668) were born, both built in the arsenal of Toulon under the responsibility of the shipbuilder Rodolphe Gédéon (seventeenth century). In this way, then, the image of the France was present in what is another and not secondary variation of art: the naval art.



ARTISTI NEGLI ARSENALI FRANCESI DI LUIGI XIV

« Je suis l'unique dessus l'onde, comme mon Roy l'est dans le Monde »

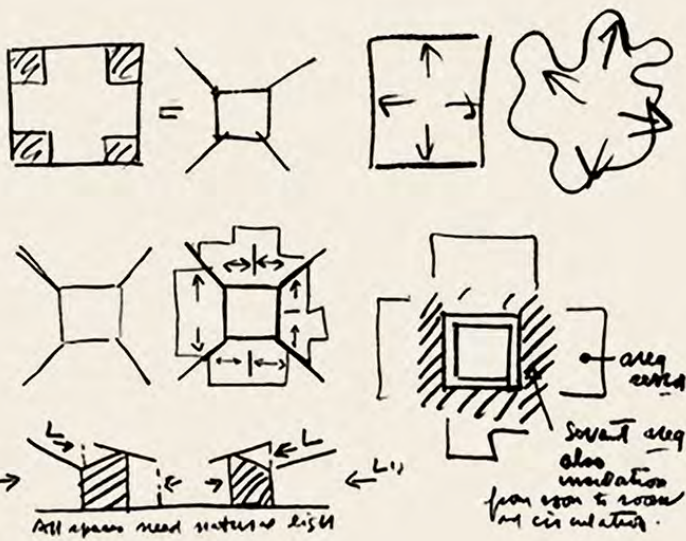
[Motto della Royal Louis (1668)]

Durante il Regno di Luigi XIV (1638-1715), grazie in particolare al ministro delle finanze, Jean-Baptiste Colbert (1619-1683), e a suo figlio Jean-Baptiste Antoine Colbert, Marquis de Seignelay (1651-1690), la Francia assistette a un importante sviluppo della Marina militare, dei porti, degli arsenali e delle costruzioni navale. Il mondo dei cantieri navali fu oggetto di importanti trasformazioni e nuove figure si delinearono nel processo evolutivo, progettuale e costruttivo delle navi, soprattutto i vascelli da guerra. In particolare, i matematici rivestirono un ruolo di fondamentale importanza, in quanto portarono migliorie nella costruzione navale tramite lo studio della geometria, della statica e di discipline più specialistiche come l'idrostatica e l'idrodinamica, i fondamenti di quella che noi oggi chiamiamo architettura navale. Tuttavia, nel mondo degli arsenali francesi, comparve un'altra figura, portatrice anch'essa di innovazioni nei vascelli, soprattutto a livello estetico: l'artista.

C. Tacchella

Infatti, se è vero che le navi sono "oggetti funzionali", nella misura in cui la loro forma è il risultato di modifiche attuate in virtù di una continua successione di migliorie costruttive e nautiche, è altrettanto vero che nella Francia di Luigi XIV ogni cosa, così nel Regno come sui mari, doveva servire ad affermare la potenza nazionale. A testimonianza di questo desiderio di mostrare e dimostrare le ricchezze della Francia, non furono realizzati solo meravigliosi palazzi, uno fra tutti la Reggia di Versailles, ma anche navi prestigiose; i vascelli della Marina divennero allora un mezzo per ostentare la gloria del Sovrano. Perciò, la nuova flotta non doveva solo essere efficace in combattimento, ma doveva anche affermare, attraverso la sua ricchezza e la sua bellezza formale, la grandeur francese.

Tra le figure incaricate di occuparsi di questo ambizioso progetto, emergono artisti di rilievo nella Francia di allora, come Jean-Baptiste de la Rose (1612-1687), Pierre Puget (1630-1694) allievo di Charles Le Brun (1619-1690) e François Girardon (1627 o 1630-1715). Compito dell'artista era quello di progettare le sontuose decorazioni che arricchivano i vascelli francesi, di occuparsi dell'arredo interno, della realizzazione dei lavori e anche di gestire le maestranze composte da selezionati artisti minori e falegnami che dovevano occuparsi della realizzazione delle decorazioni. Dall'unione tra artisti e costruttori navali nacquero opere d'arte naviganti come ad esempio la Saint Philip (1663) o la Royal Louis (1668), entrambe realizzate nell'arsenale di Tolone sotto la responsabilità del costruttore navale Rodolphe Gédéon (XVII secolo). In questo modo, l'immagine della Francia era ostentata in quella che è un'altra declinazione, non secondaria, dell'arte: l'arte navale.



THE DRAWING AS A COGNITIVE PROBE FOR THE PROJECT.

The drawing, with all its ambiguities and polysemic potential, allows for enclosing in itself the ability to design places through the act of re-signifying them. It can attribute to it as the primary tool of investigation for an organization of things, and at the same time a place that allows reading a complicated relationship made up of ontologies of relations of the elements that make up the project.

The ability to use drawing as a predictive method of the form and, at the same time, a proposal to modify reality, makes it the place of possibility.

The article aims to illustrate some project experiences that characterized the search for a graphic representation that used drawing as a field of investigation of ontological relationships between elements of architecture and the environment and the concepts related to them. Giving this value to design has allowed us to shift the discussion from contextualized architecture to contextual architecture that weaves together and weaves meanings. In this sense, the design for the project is a tool for identifying new urban relationships and has become a cognitive probe of potential realities.

The aim is to illustrate the design's ability to unfold through investigation and the definition of relationships. Resulting research passes from description of mathematical and abstract space to the spatial organization of different elements concerning each other.

M. Valentino

IL DISEGNO COME SONDA CONOSCITIVA PER IL PROGETTO

Il disegno, con tutte le sue ambiguità e potenzialità polisemiche, permette di racchiudere in sé la capacità di progettare i luoghi attraverso l'atto di ri-significarli. Si può attribuire ad esso il ruolo di strumento principale di indagine per un'organizzazione delle cose e contemporaneamente luogo che permette di leggere un rapporto complesso fatto di ontologie di relazioni degli elementi che compongono il progetto.

La capacità di usare il disegno come metodo previsionale della forma e, allo stesso tempo, proposta di modificazione della realtà, fa sì che esso sia il luogo delle possibilità.

L'articolo intende illustrare alcune esperienze di progetto che hanno caratterizzato la ricerca di una rappresentazione grafica che ha utilizzato il disegno come campo di indagine di relazioni ontologiche fra elementi dell'architettura e dell'ambiente e dei concetti ad essi legati. Attribuire al disegno questo valore, ha consentito di slittare il discorso da un'architettura contestualizzata a un'architettura contestuale che tesse insieme e intreccia significati. Il disegno per il progetto, in questo senso, è strumento per l'individuazione di nuove relazioni urbane e si è fatto sonda conoscitiva di realtà potenziali.

L'obiettivo è illustrare le capacità del disegno di dispiegarsi tramite l'investigazione e la definizione delle relazioni. La ricerca che ne consegue passa dalla descrizione di uno spazio matematico e astratto, all'organizzazione spaziale di elementi differenti in relazione fra di loro.



Stage	Symbol ○ City ● Port	Period	Characteristics
I. Primitive port/city	☉	Ancient/medieval to 19th century	Close spatial and functional association between city and port.
II. Expanding port/city	☾-----●	19th - early 20th century	Rapid commercial/industrial growth forces port to develop beyond city confines, with linear quays and break-bulk industries
III. Modern industrial port/city	☾-----●	Mid-20th century	Industrial growth (especially oil refining) and introduction of containers/ro-ro (roll-on, roll-off) require separation-space.
IV. Retreat from the waterfront	☾ ●	1960s-1980s	Changes in maritime technology induce growth of separate maritime-industrial development areas.
V. Redevelopment from the waterfront	☾ ●	1970s-1990s	Large-scale modern port consumes large areas of land/water space; urban renewal of original core.
VI. Renewal of port/city links	☾-----●	1980s-2000+	Globalization and intermodalism transform port roles; port-city associations renewed; urban redevelopment enhances port-city integration.



OB PORTUS. LANDSCAPE AS MEDIUM AND STRATEGY IN AMERICAN PORT-CITY ARTICULATION

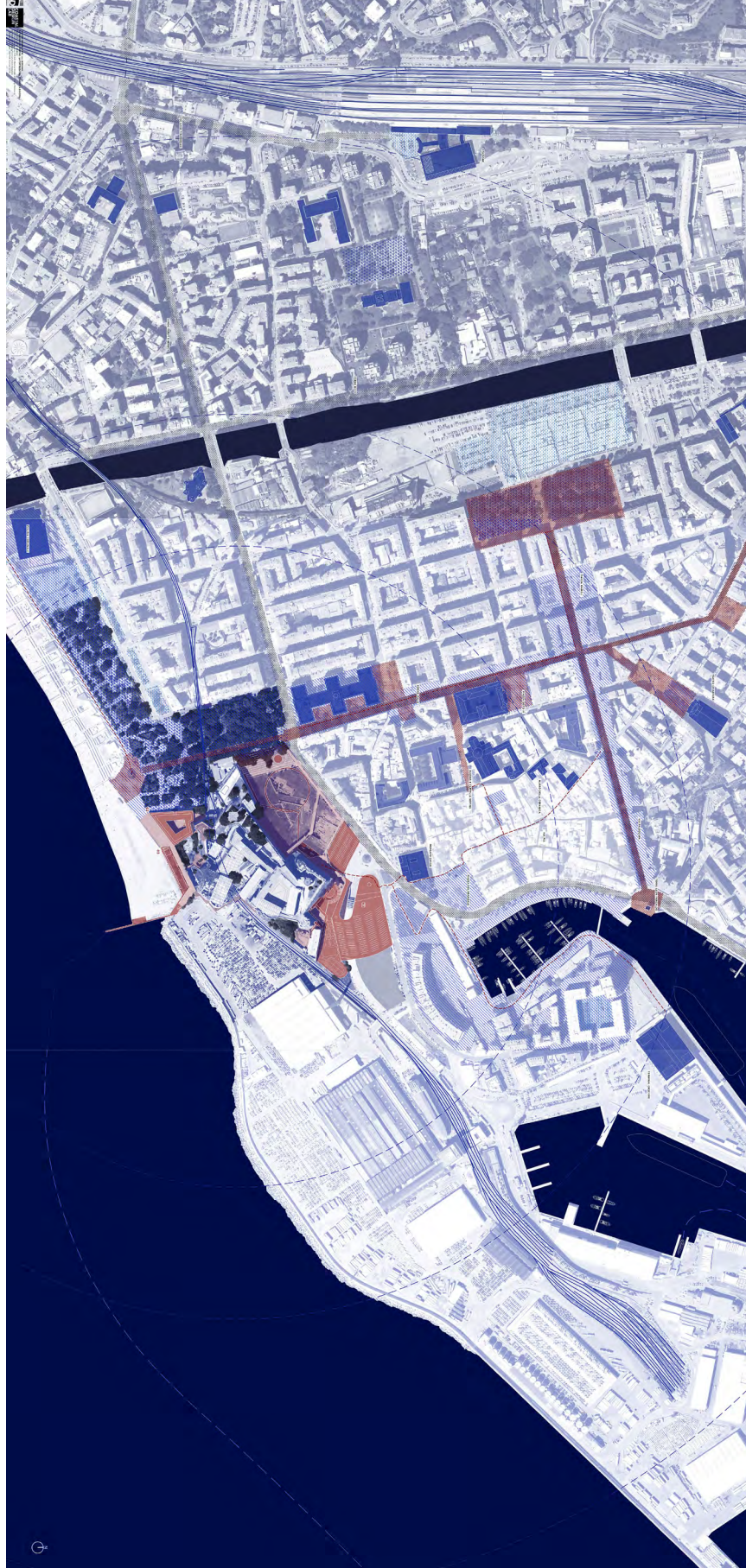
The present article, contextualized in a doctoral research , argues the relevance to reorient the view towards the port as the spatial and symbolic origin of American port cities. Therefore, the port-city interface is understood as an area of opportunity -ob portus - with the potential to activate changes at urban and metropolitan scale, replacing the current extensive metropolitan growth with an ecological vision based on the regeneration of the consolidated urban tissue. This liminal territory is interpreted from an alternative point of view: as the synergy between the port, the city, and the natural systems. In this sense, it is stated that landscape is the key element to confer continuity and legibility to the articulation between fields, particularly in American port cities due to the presence of a high naturalness. Therefore, it is argued that landscape operates as a medium to articulate the triad: port-city-nature; and as a strategy to regenerate this territory. Three American port cities are analyzed: Rosario (ARG), Barranquilla (CO) and Toronto (CA). To this aim, an adapted version of the port-city evolution phases of Hoyle´s classic diagram (1989) is proposed, through the addition of a third component: the natural landscape. Through the interpretative analysis, the structuring capacity of natural landscape is revealed. Recurrent characteristics found in the exploration of the cities are individuated as theoretical and operational keys, becoming tools for future planning considerations for urban-port regeneration.

F. Bellora

OB PORTUS. PAESAGGIO COME MEZZO E STRATEGIA NELL'ARTICOLAZIONE PORTO-CITTÀ IN AMERICA

Il presente articolo, contestualizzato in una ricerca di dottorato , sostiene l'importanza di riorientare la visione verso il porto come origine spaziale e simbolico delle città portuali americane. Pertanto, l'interfaccia porto-città è intesa come un'area di opportunità - ob portus - con il potenziale di attivare trasformazioni sulla scala urbana e metropolitana, sostituendo l'attuale crescita metropolitana con una visione ecologica basata sulla rigenerazione del tessuto urbano consolidato.

Questo territorio liminale viene interpretato da un punto di vista alternativo: come sinergia tra porto, città e sistemi naturali. In questo senso, si afferma che il paesaggio è l'elemento chiave per conferire continuità e leggibilità all'articolazione tra questi campi, in particolare nelle città portuali americane a causa della forte presenza della natura. Pertanto, si sostiene che il paesaggio opera come mezzo per articolare la triade: città-porto-natura; e come strategia per rigenerare questo territorio. Vengono analizzate tre città portuali americane: Rosario (ARG), Barranquilla (CO) e Toronto (CA). A tal fine, viene proposta una versione adattata del classico diagramma di Hoyle (1989), attraverso l'aggiunta di un terzo componente alle fasi evolutive tra città e porto: il paesaggio naturale. Attraverso l'analisi interpretativa, viene rivelata la capacità strutturante del paesaggio naturale. Le caratteristiche ricorrenti riscontrate nell'esplorazione delle città portuali sono individuate come chiavi teoriche e operative, diventando strumenti per future considerazioni di pianificazione per la rigenerazione delle città portuali.



NEO-PRIAMÀR. NEW SHAPES FOR THE BORDER HERITAGE

The continuous alterations experienced-within the border between water and land and along more than 8,000 kilometers of the Italian coast-have profoundly changed the image and use of this interface, squeezed between nature and artifice. These landscapes consist of a sequence of emerging artifacts and recurring values. Apparently inconsistent and irregular, these architectures are emblematic episodes of the urban-port condition.

Hinged between the city and the coast, the Priamàr Fortress in Savona is part of this heterogeneous but compact system. Built in 1500 as a huge military complex, it is the result of subsequent additions over centuries, until the abandonment immediately after the Second World War and its recovery in the late Nineties.

The Coastal Design Lab 6 (hereafter CDL) worked on design hypotheses aimed at triggering regeneration dynamics in the surrounding contexts and in the historic center. The CDL, divided into two parallel seminars, developed projects for both the external and internal areas of the fortress. The planned interventions proposed a unitary strategy pointed at the spatial and functional reconfiguration of the entire building. The graphic result of the overall work is an integral part of the strategic approach here adopted: the intervention actions, in fact, were coordinated from the choice of formal solutions to their graphic representation.

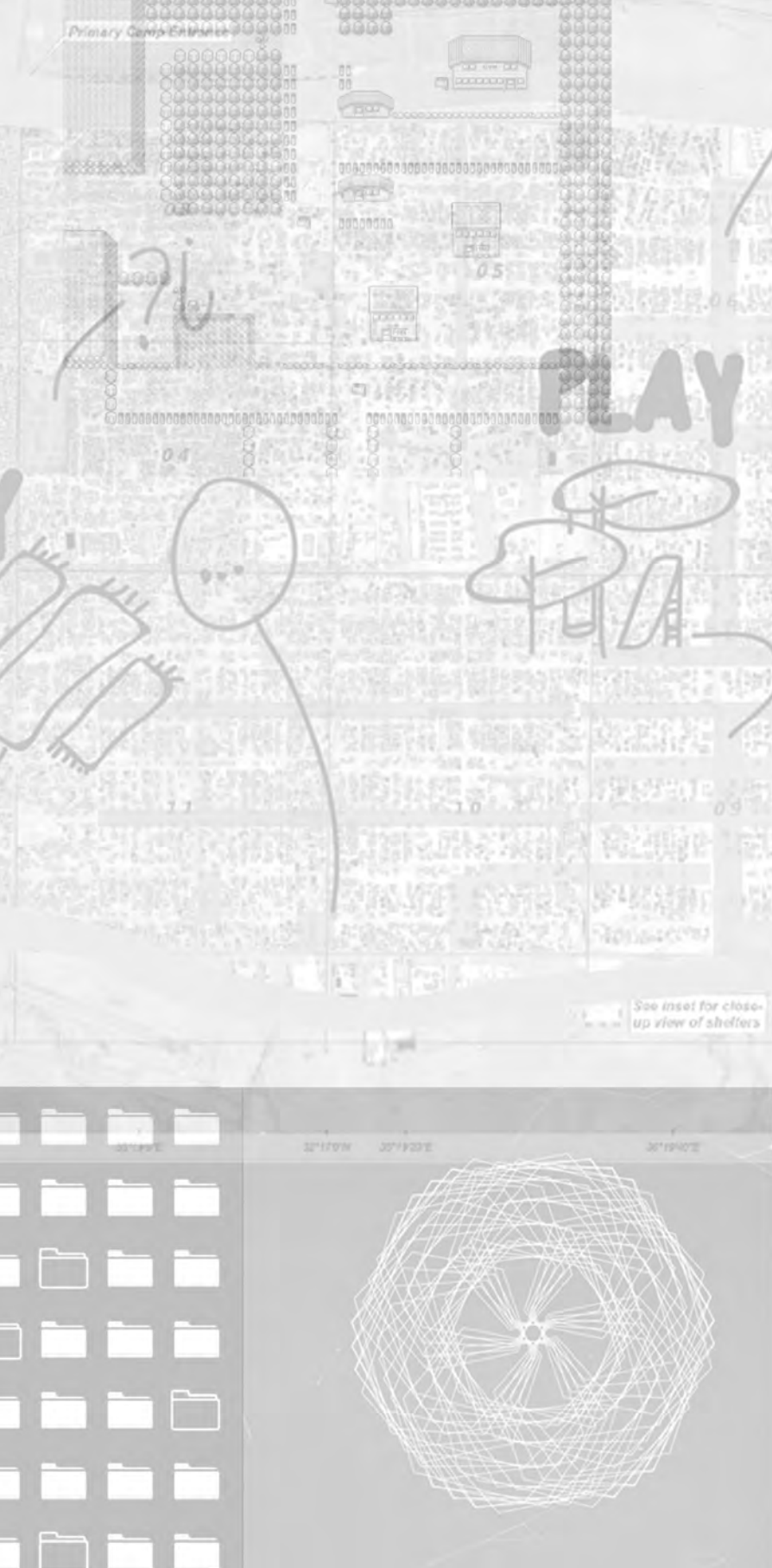
L. Mandraccio
B. Moretti
D. Servente

NEO-PRIAMÀR. NUOVE FORME PER IL PATRIMONIO DI CONFINE

I continui cambiamenti vissuti - lungo gli oltre 8.000 km delle coste italiane - dal margine tra l'acqua e la terra hanno profondamente cambiato l'immagine e l'uso di questo complesso territorio di interfaccia tra natura e artificio. Questi paesaggi presentano una sequenza di beni emergenti e di valori ricorrenti. Le architetture presenti, apparentemente incoerenti e irregolari, sono episodi emblematici della condizione urbano-portuale.

Posta a cerniera tra città e litorale, la Fortezza del Priamàr a Savona è parte di questo sistema eterogeneo ma compatto. Realizzata nel 1500 come imponente complesso a carattere militare, è il risultato di aggiunte successive nel corso dei secoli, fino all'abbandono subito dopo la Seconda Guerra Mondiale e al suo recupero alla fine degli anni Novanta.

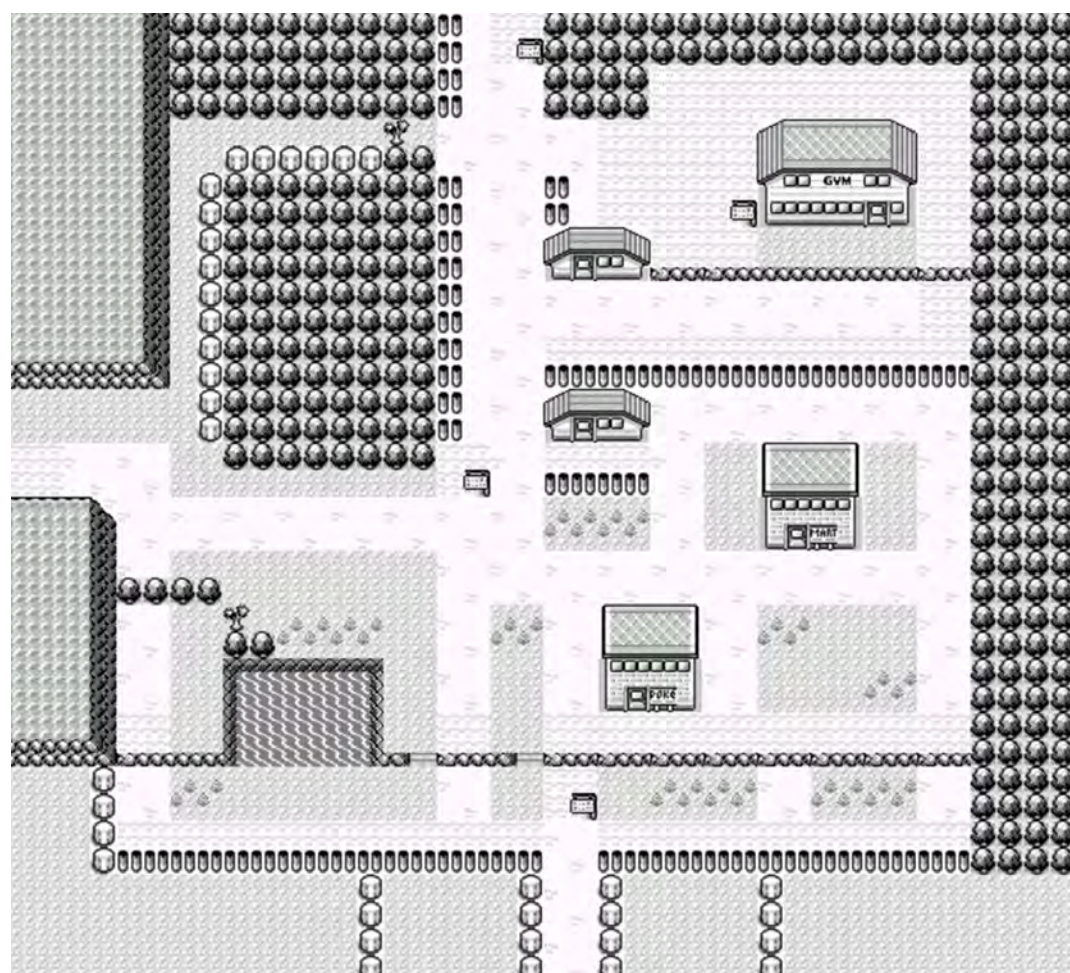
Il Coastal Design Lab 6 ha lavorato a ipotesi progettuali e azioni d'intervento finalizzate ad innescare dinamiche di rigenerazione dei contesti limitrofi e del centro storico. Il sistema rappresentativo degli esiti del lavoro costituisce parte integrante dell'approccio tenuto rispetto al tema e al percorso svolto dagli studenti. Il Laboratorio, suddiviso in due seminari, ha sviluppato progetti sia per le aree esterne che per quelle interne alla Fortezza. Gli interventi previsti, rientrando in una strategia unitaria rivolta alla riconfigurazione spaziale e funzionale dell'intero manufatto, sono stati coordinati nella loro totalità, dalla scelta delle soluzioni formali alla loro rappresentazione.



t5

Visual Culture and Communication: from idea to project

Cultura visiva e Comunicazione: dall'idea al progetto



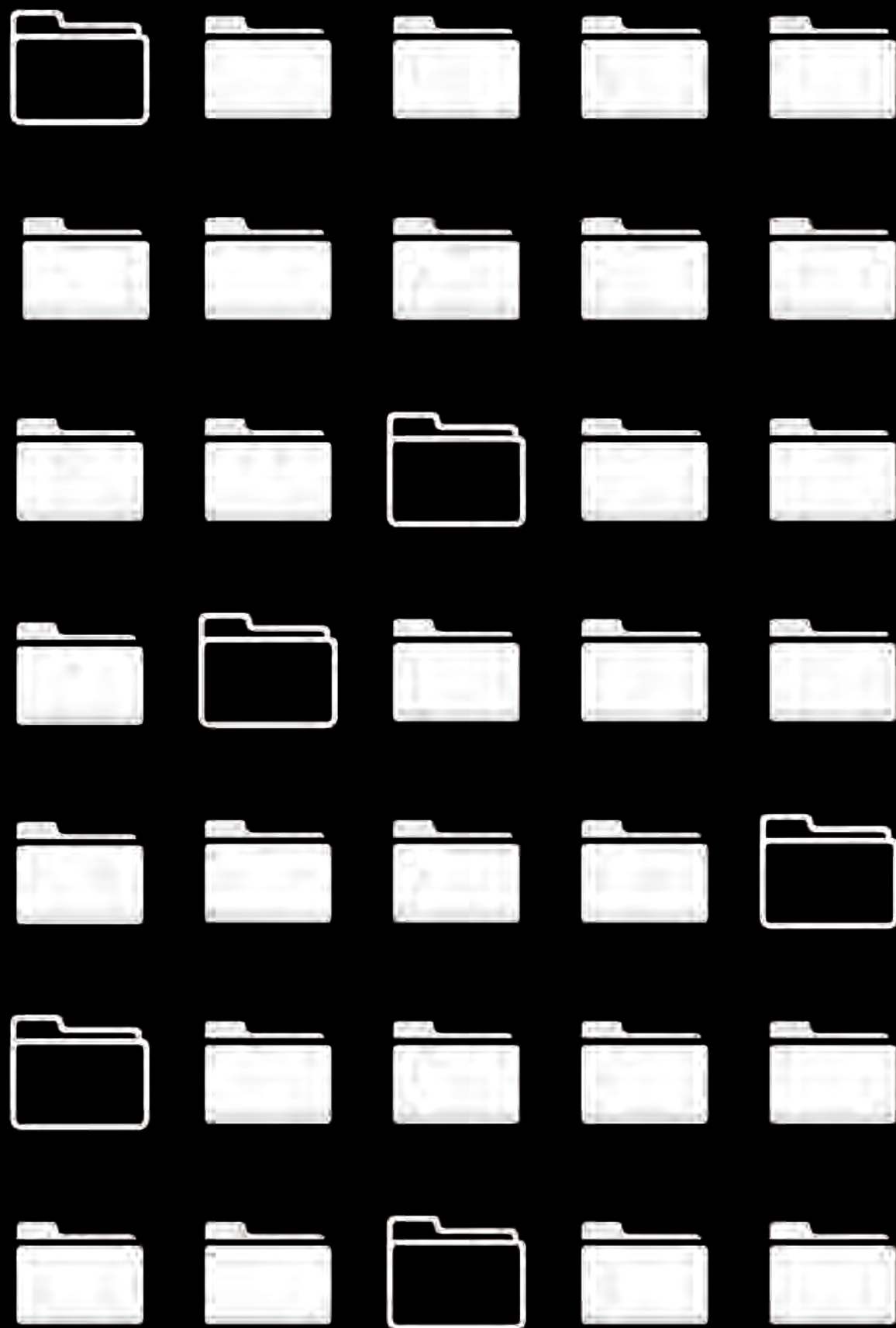
FROM CONFINED SPACES TO INFINITE SPACES: THE REPRESENTATION IN SCREEN-MEDIATED GAMES

The field of research about video games has paid a lot of attention to the issue of spatiality in the last few years. If in fact the thematic and structural categories, such as goals, genres and prizes, have remained almost unchanged, the set of environments, scenery and visual languages is rapidly changing and becoming increasingly complex: in other words, the video games innovation is taking place in their representation of the space. The spatial representation is always screen-mediated, as well as in the other visual media; the screen, in fact, is a constant of the visual culture, from the Renaissance paintings to the films of the 20th century: being in the physical space but acting on the simulated one, it is able to enclose a virtual space into a real environment, thus ensuring the coexistence of two totally different spaces. The video game screen, however, no longer contains static spatial images, but it includes explorable places that, being dynamic and interactive, have their own distinctive features. Therefore, the research sets out to investigate the specificities of the spatial representation in video game and the evolution of its relation to the screen: we will analyze games in which the screen forms both the visible and the spatial border, other games in which it coincides with the visible border but it does not match with the spatial limit, until reaching the pervasive games, in which the screen loses its peculiarity of border to fit itself into the real space.

G. Attademo

DAGLI SPAZI CONFINATI AGLI SPAZI INFINITI: LA RAPPRESENTAZIONE NEI GIOCHI MEDIATI DA SCHERMO

Negli ultimi anni, l'ambito della ricerca sui videogiochi ha dedicato grande attenzione all'analisi della spazialità. Se infatti le classi tematiche e strutturali, quali obiettivi, generi, premi, sono pressoché rimaste invariate, è l'insieme di ambientazioni, scenografie e linguaggi visivi a mutare rapidamente, divenendo sempre più complesso: l'innovazione nei videogiochi, cioè, sta avendo luogo nella loro rappresentazione spaziale. Come per gli altri media visuali, la rappresentazione dello spazio è sempre mediata da uno schermo; la cornice, infatti, dai quadri rinascimentali fino al cinema del XX secolo, è una costante della cultura visiva: esistendo nello spazio fisico ma agendo su quello simulato, essa è in grado di racchiudere uno spazio virtuale all'interno dell'ambiente reale, garantendo così la coesistenza di due spazi totalmente differenti. Lo schermo nel videogioco, tuttavia, non contiene più immagini spaziali statiche, ma luoghi esplorabili che, essendo dinamici e interattivi, hanno propri caratteri distintivi. Per questo motivo, la ricerca si propone di indagare le specificità della rappresentazione dello spazio nel videogioco e l'evoluzione del suo rapporto con lo schermo: si analizzeranno giochi in cui la cornice costituisce il confine sia visibile che spaziale, altri in cui essa coincide con il confine visibile ma non con quello spaziale, fino ad arrivare ai games pervasivi, in cui lo schermo perde la peculiarità di confine per integrarsi con lo spazio reale.



ACCESSIBILITY AND INCLUSIVITY OF DESIGN RESEARCH HERITAGE

Archives preserve the memory of our cultural background, providing considerable amounts of data from which the new generations will be able to draw from to continue producing research. The digitalization of the archives, made by technological progress, has allowed access to the information, leading scholars and others, to a greater knowledge of what is happening in other contexts thus favouring openness to new study perspectives, also in the world of design.

The difference between a physical and a digital archive lies mainly in the lack of a physical subject that acts as a link between the researcher and the data he is looking for. One of the most frequent problems encountered during navigation within these archives is that of relating to the enormous amount of information present, their organization and cataloguing and, in particular, the interface with which they are presented.

Digitizing an archive does not only mean carrying out a technical operation, but user experience must also be taken into account in order to facilitate its use and make navigation pleasant, even from an aesthetic point of view. In this article, after examining the structure and accessibility of the websites of the Italian design schools that host these archives, we will expose a possible design aimed at making the browsing experience pleasant regardless of the ability to use the access technology and/or disabilities that could characterize users.

M. Cavalieri

ACCESSIBILITÀ E INCLUSIVITÀ DEL PATRIMONIO DI RICERCA SUL DESIGN

Gli archivi conservano la memoria del nostro bagaglio culturale, fornendo importanti quantità di dati da cui le nuove generazioni potranno attingere per continuare a produrre ricerca. La digitalizzazione degli archivi, resa dal progresso tecnologico, ha permesso l'accesso alle informazioni contenuti in essi portando gli studiosi, e non solo, ad una maggior conoscenza di quello che accade in altri contesti favorendo così l'apertura a nuove prospettive di studio, anche nel mondo del design.

La differenza tra un archivio fisico e uno digitale risiede principalmente nella mancanza di un soggetto fisico che funga da tramite tra il ricercatore e il dato ricercato. Una delle problematiche più frequenti che si riscontra durante la navigazione all'interno di questi archivi è quella di rapportarsi con l'enorme quantità di informazioni presenti in essi, la loro organizzazione e catalogazione e, in particolar modo l'interfaccia con il quale vengono presentati.

Digitalizzare un archivio non significa eseguire solo un'operazione di tipo tecnico, ma si deve anche tenere conto dell'esperienza utente in modo da facilitarne l'utilizzo e rendere la navigazione piacevole, anche da un punto di vista estetico. In questo articolo, dopo aver esaminato la struttura e l'accessibilità dei siti web delle scuole italiane di design che ospitano questi archivi, verrà esposto un possibile approccio di tipo progettuale volto a rendere piacevole l'esperienza di navigazione a prescindere dalle abilità d'uso della tecnologia d'accesso e/o dalle disabilità che potrebbero caratterizzare gli utenti.

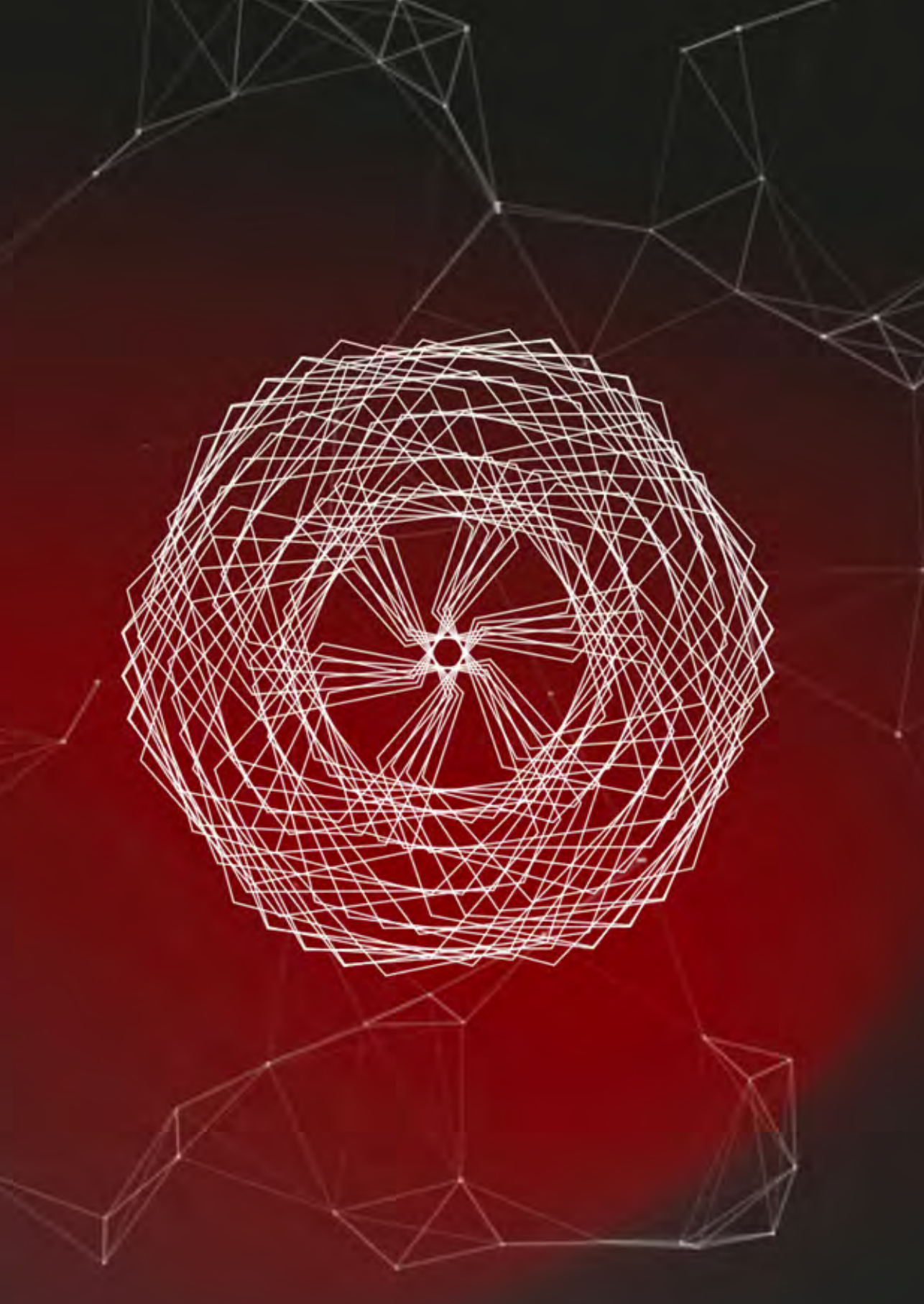
FROM IDEA TO LIFE: DIFFERENT DISCOURSES OF TEXTUAL AND VISUAL COMMUNICATION IN DWELLING SPACES

Discourse - as a matter in architectural practice - structures the method of representing the architectural projects. Projects' representation configure firstly within the visual expression where overall context and design approach is being proposed. In addition to this primary communication, there is also the textual expression in which the initial traces can be tracked. Thus; the communication is usually composed on one part through the architect's textual expression, which composes the discourse. On the other part there are visual expressions like photos, drawings, diagrams, videos, etc. since dwelling spaces compose everyday living activities, to follow the traces of interaction between the user and the place- videos can be evaluated as the supportive elements for the architect's discourse. However, it is not always possible to follow the coherence that the discourse of the architect expresses in texts and the discourse that is observed in the videos. Within this problematic, the scope of this research is to examine the difference between the discourse of the architect (in text) and the discourse observed from the video of the project within the representation of dwelling spaces. The research methodology is structured on the "discourse analysis" and the "narrative codes" methods; the selected example would be analysed through the project texts and project videos. Analysis results within the project texts and project videos would be compared in order to examine the differences between the discourse of the architect and the everyday living activities. Conclusion would compose a classification of the related titles, sub-titles and codes in the discourse while understanding the visual and textual communication from idea to project.

E. Hasgul
S. Domanicli
Ozgur

DALL'IDEA ALLA REALIZZAZIONE: DIVERSI DISCORSI DI COMUNICAZIONE TESTUALE E VISIVA NEGLI SPAZI ABITATIVI

Il discorso - come materia nella pratica architettonica-struttura il metodo di rappresentazione dei progetti architettonici. La rappresentazione dei progetti si configura innanzitutto all'interno dell'espressione visiva dove si propone il contesto generale e l'approccio progettuale. Oltre a questa comunicazione primaria, c'è anche l'espressione testuale in cui si possono rintracciare le tracce iniziali. Così, la comunicazione è solitamente composta da una parte attraverso l'espressione testuale dell'architetto, che compone il discorso. Dall'altra parte ci sono espressioni visive come foto, disegni, diagrammi, video, ecc. poiché gli spazi abitativi compongono le attività della vita quotidiana, per seguire le tracce dell'interazione tra l'utente e il luogo - i video possono essere valutati come elementi di supporto al discorso dell'architetto. Tuttavia, non sempre è possibile seguire la coerenza che il discorso dell'architetto esprime nei testi e il discorso che si osserva nei video. All'interno di questa problematica, lo scopo di questa ricerca è quello di esaminare la differenza tra il discorso dell'architetto (nel testo) e il discorso osservato dal video del progetto all'interno della rappresentazione degli spazi abitativi. La metodologia di ricerca è strutturata sulla "analisi del discorso" e sui "codici narrativi"; l'esempio selezionato sarà analizzato attraverso i testi del progetto e i video del progetto. I risultati dell'analisi all'interno dei testi e dei video del progetto saranno confrontati per esaminare le differenze tra il discorso dell'architetto e le attività quotidiane. Le conclusioni comporranno una classificazione dei relativi titoli, sottotitoli e codici nel discorso, comprendendo al contempo la comunicazione visiva e testuale dall'idea al progetto.



DESIGNING WITH PERSONAL DATA – A PARAMETRIC VISUAL EXPERIENCE AT TEDXGENOVA

As we dive deep into the so-called era of “datafication” (Mayer-Schonberger e Cukier, 2013), defined as quantification and subsequent transformation of our reality into data, we see a shift in the design discipline. Data can be used in different areas of the world of the project in order to define new meanings and highlight new perspectives on our world. Practically, they can define the value of a project by becoming parameters for algorithms whose output depends on the variation of the inputs that they receive. In this scenario, process is more important than outcome (Mau, 1998) and users’ input and participation (in the form of data) is vital to the design outcome.

The paper will discuss a case study of a parametric visual experience developed to engage participants of TEDxGenova 2019 during the event. By answering a few questions about their personal beliefs and biographical information, participants were able to generate a unique version of the event’s key visual, a geometric mandala controlled by simple mathematical operations.

A. Vacanti

PROGETTARE CON I PERSONAL DATA – UN’ESPERIENZA DI DESIGN PARAMETRICO AL TEDXGENOVA

Mentre ci immergiamo nell’era della così detta “datafication” (Mayer-Schonberger e Cukier, 2013), definita come quantificazione e conseguente trasformazione della nostra realtà in dati, vediamo un’evoluzione nella disciplina del design. I dati possono essere utilizzati in diverse aree del mondo del progetto al fine di definire nuovi significati ed evidenziare nuove prospettive sul nostro mondo. In pratica, possono definire il valore di un progetto diventando parametri per algoritmi il cui output dipende dalla variazione degli input che ricevono. In questo scenario, il processo è più importante del risultato (Mau, 1998) e l’input e la partecipazione degli utenti (sotto forma di dati) sono vitali per il risultato del progetto.

Il paper discuterà il caso studio di un’esperienza parametrica sviluppata per coinvolgere i partecipanti di TEDxGenova 2019 durante l’evento. Rispondendo ad alcune domande sulla propria ideologia personale e fornendo alcune informazioni biografiche, i partecipanti sono stati in grado di generare una versione unica del key visual dell’evento, un mandala geometrico controllato da semplici operazioni matematiche.

District Status	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Open	2,817	3,458	2,311	1,914	2,123	2,328	2,383	2,783	1,866	2,306	2,825	2,192
Closed	131	120	228	175	365	500	573	725	416	375	380	221

Primary Camp Entrance

INSET: SHELTERS IN
AL ZAATARI CAMP



PRAY



PLAY



COOK



See inset for close-up view of shelters

WHAT IS THE BEST GRAPHIC TOOL FOR CO-DESIGNING “HOME” SPACES WITHIN REFUGEE CAMPS?

“We live in the Century of the Fields.”
(Kotek J. and Rigoulot P., 2000)

The camps, to whose generic and cumulative category of camps belong: humanitarian camps, refugee camps, temporary refugee camps, up to the more discreet and very current detention camps for migrants and asylum seekers are “surrogates of impossible homelands” 2. (Arendt H., 1966, p. 394) internment facilities for a “48-hour stay” that extends over a period of years, although there is a tendency to define such facilities through sentences that accentuate their absolute temporariness: temporary emergency places, temporary protected areas, attention zones, detention/temporary reception centres.

It is with this contingent problem of individual-spatial alienation that we must confront ourselves as designers and planners, adopting effective, versatile and immediate analysis tools to give voice to the needs of individuals “confined” within these spaces, overcoming ethnic-linguistic barriers.

We must respond to this alienation in an ethical and as inclusive way as possible, putting aside our Western culture to respond to cultural needs different from our own. What tool can be versatile and customizable to allow the designer and the designer to return a graphic image to the spatial needs of the inhabitant confined in it? Which graphic tool is the most suitable to outline and then create spaces that promote processes of humanization, integration and inclusion? Can this tool be used to predict future dynamics and scenarios?

F. Vercellino

QUAL È IL MIGLIOR STRUMENTO GRAFICO PER LA CO-PROGETTAZIONE DI SPAZI “DOMESTICI” ALL’INTERNO DEI CAMPI PROFUGHI?

“Viviamo nel “Secolo dei campi”.”
(Kotek J. and Rigoulot P., 2000)

I campi, alla cui categoria generica e cumulativa di campi appartengono: campi umanitari, campi profughi, campi profughi temporanei, fino ai più discreti e molto attuali campi di detenzione per migranti e richiedenti asilo sono “surrogati di patrie impossibili” 2. (Arendt H., 1966, p. 394) strutture di internamento per una “permanenza di 48 ore” che si estende ad un periodo di anni, nonostante si tenda a definire tali strutture attraverso frasi che ne accentuano l'assoluta provvisorietà: luoghi temporanei di emergenza, aree protette temporanee, zone di attenzione, centri di detenzione/accoglienza temporanea. È con questo problema contingente di alienazione individuale-spaziale che dobbiamo confrontarci come designer e progettisti, adottando strumenti di analisi efficaci, versatili e immediati per dare voce alle esigenze degli individui “confinati” all’interno di questi spazi, superando barriere etnico-linguistiche. Dobbiamo rispondere a questa alienazione in modo etico e il più possibile inclusivo, mettendo da parte la nostra cultura occidentale per rispondere a bisogni culturali diversi dai nostri.

Quale strumento può essere versatile e personalizzabile per consentire al progettista e al disegnatore di restituire un'immagine grafica alle esigenze spaziali dell'abitante confinato in essa? Quale strumento grafico è il più adatto per delineare e poi realizzare spazi che favoriscano processi di umanizzazione, integrazione e inclusione? Tramite tale strumento si potranno prevedere dinamiche e scenari futuri?



t6 Architectural Features

Emergenze architettoniche



BRESSENDEN
PLACE SW1
CITY OF WESTMINSTER

NATURAL OR ARTIFICIAL? AESTHETICS AND FUNCTIONS ON BUILDINGS GREEN ENVELOPES

Vertical greening systems are among the recent technologies used to increase and improve the performances of building envelopes; they can be classified as green façades and living wall systems, depending on the way to used plants, climbing or potted or even growing hydroponically. The stratification that defines the system and the choice of plants determine different functional performances: mainly aesthetic, hydrothermal or for improving air quality. Also, the conceptual role given to the system can be different: it can be conceived as an “aggression” by lush greenery that tends to transfigure the building forms; or as a vegetation system that replaces, at least visually, in an orderly way, the external protective layer of the building; or, finally, as a real high tech element. This paper presents some case studies to explore links between the green envelopes functions and the message contained in their formal expression.

M. Canepa
A. Giachetta
A. Magliocco
K. Perini

NATURALE O ARTIFICIALE? ESTETICA E FUNZIONE NEGLI EDIFICI AD INVOLUCRO VERDE

Tra le più recenti tecnologie impiegate per diversificare e modificare le prestazioni degli involucri edilizi, ci sono le facciate verdi e i living wall, ove in genere la differenza tra le due è legata al modo in cui le piante sono sistemate, rampicanti, poste in contenitori e persino gestite idroponicamente. La stratificazione che definisce il sistema e la scelta delle piante determina diverse prestazioni funzionali: principalmente estetiche o anche igrotermiche e di miglioramento della qualità dell'aria. Inoltre, diverso è il ruolo concettuale dato alla facciata vegetata: può essere concepita come una “aggressione” da parte di vegetazione lussureggiante che tende a trasfigurare le forme dell'edificio; o come un sistema vegetale che sostituisce, almeno visivamente, in maniera ordinata e regolare, lo strato protettivo esterno dell'edificio; o, anche, come un vero e proprio sistema high tech. L'articolo mostra alcuni casi studio al fine di esplorare le connessioni tra le funzioni delle facciate vegetate e il messaggio implicito nell'espressione formale.



A SENSORIAL APPROACH TO NATURAL LANDSCAPE

Architecture education experiences involving first year students are constantly shifting from basic “how to” discourse towards “what if” type design processes and form finding, in relation with artistic creation conceptions. The first Design Studio project, a Sensorial Pavilion in a Natural Landscape, brings forward the subject of merging the exterior and the built environment, by integrating architecture into the natural landscape and the natural landscape in a multisensorial space. The main stages of the project emphasize creativity and personal approach: documentation through drawing; a first development of the idea through several study models followed by a number of different space-compositions stimulated by several composition-exercises at the Form Studies discipline (a complementary artistic approach). A specific characteristic of the project - its multisensorial features - generate a number of ingenious ideas that create particular scenarios of the pavilion and its environment: from a visual angle certain perspectives were firmly cut from the general context; from a hearing angle, scenarios involving the raining sound were imagined; the creation of particular paths in the proximity of certain natural features entail specific smells; while the pavilion’s materials relate to different tactile experiences.

It’s a well-known fact that people understand the environment (either built or natural) through all senses. A first contact with an architecture project and a design process that systematically emphasizes this approach highlights ideas and scenarios with very particular concepts, while the relationship with the natural environment happens in imaginative ways (from all sensory aspects involved).

D. Opincariu
A. Motu
L. Vartic

UN APPROCCIO SENSORIALE AL PAESAGGIO NATURALE

Le esperienze di educazione all’architettura che coinvolgono gli studenti del primo anno si spostano costantemente dal discorso “come fare” di base verso i processi di progettazione di tipo “what if” e il reperimento di forme, in relazione alle concezioni della creazione artistica. Il primo progetto del Design Studio, un Padiglione Sensoriale in un Paesaggio Naturale, porta avanti il tema della fusione tra l’esterno e l’ambiente costruito, integrando l’architettura nel paesaggio naturale e il paesaggio naturale in uno spazio multisensoriale. Le fasi principali del progetto sottolineano la creatività e l’approccio personale: la documentazione attraverso il disegno; un primo sviluppo dell’idea attraverso diversi modelli di studio, seguito da una serie di diverse composizioni spaziali stimulate da diversi esercizi di composizione-esercizi della disciplina Form Studies (un approccio artistico complementare). Una caratteristica specifica del progetto - le sue caratteristiche multisensoriali - generano una serie di idee geniali che creano particolari scenari del padiglione e del suo ambiente: da un angolo visivo alcune prospettive sono state saldamente tagliate dal contesto generale; da un angolo uditivo, sono stati immaginati scenari che coinvolgono il suono della pioggia; la creazione di particolari percorsi in prossimità di alcuni elementi naturali comporta specifici odori; mentre i materiali del padiglione si riferiscono a diverse esperienze tattili.

È noto che le persone comprendono l’ambiente (costruito o naturale) attraverso tutti i sensi. Un primo contatto con un progetto di architettura e un processo di progettazione che enfatizza sistematicamente questo approccio mette in evidenza idee e scenari con concetti molto particolari, mentre il rapporto con l’ambiente naturale avviene in modo fantasioso (da tutti gli aspetti sensoriali coinvolti).



t7

The colour and the environment

Il colore e l'ambiente



FROM THE “SMOKEY BLUES” OF THE GRAN CARRÉ IN THE TUILERIES GARDEN TO THE ORNAMENTAL SPONTANEOUS GRASSES IN THE AEOLUS' GARDENS IN PARIS

The care of urban greenery and the use of herbaceous plants is particularly developed in France, where the inspiration for the choice of species to be used in the flowery borders can come from a work of art.

In the spring-summer 2019, the flowerbeds of the Gran Carré in the Tuileries Garden were designed by the master gardeners of the National Estate of the Musée du Louvre and Tuileries Garden, referring to a famous painting by Leonardo da Vinci, to commemorate the 500th anniversary of the artist's death. The gardeners chose a palette of plants with flowers dominated by the blue color and dotted with white, pink and violet, to compose the “Smokey Blues”.

In the suburbs of Paris, Aeolus' Gardens, designed by the landscape architect Michel Corajoud, completely overturn the way to use the herbaceous plants, creating an innovative contemporary park, in which the gravel garden is in the centre: it focuses on the ability of spontaneous plants to self-seed, with bloomings throughout the year, creating a very different effect, of naturalness, in continuous renewal, proposing a model of ecological management of the urban public space, very distant from traditional formal gardens.

These two different approaches to plant design represent a research perspective towards a sustainable management of urban parks.

A. Gherzi

DAL “BLU SMOKEY BLUES” DEL GRAN CARRÉ NEL GIARDINO DELLE TUILERIES ALLE ERBE SPONTANEE ORNAMENTALI NEI GIARDINI DI EOLO A PARIGI

La cura del verde urbano e l'uso di piante erbacee è particolarmente sviluppata in Francia, dove addirittura nei Giardini delle Tuileries a Parigi, ci si ispira ad un'opera d'arte per la scelta delle specie da utilizzare nei bordi fioriti.

Nella primavera-estate 2019 le fioriture del Gran carré sono state concepite dai “giardinieri d'arte” del Domain national du Louvre et des Tuileries,, riferendosi ad un celebre dipinto di Leonardo da Vinci, per commemorare il cinquecentenario della sua morte. I giardinieri hanno scelto una palette di piante i cui fiori hanno il blu come colore dominante, con tocchi di bianco, rosa e violetto, per creare gli “Smokey Blues”.

Nella periferia urbana di Parigi, i giardini di Eolo, progettati dal paesaggista Michel Corajoud, capovolgono completamente il modo di usare le erbacee da fiore, disegnando un parco contemporaneo innovativo, con al centro il giardino di ghiaia: si mostra la capacità delle piante spontanee di riseminarsi in modo autonomo, con fioriture lungo tutto l'arco dell'anno, creando un ben diverso effetto, di naturalità, in continuo rinnovamento, proponendo un modello di gestione ecologica dello spazio pubblico urbano molto distante dai giardini formali tradizionali.

Due approcci differenti al progetto con le piante, che rappresentano una prospettiva di ricerca contemporanea verso la gestione sostenibile dei parchi urbani.



DIGITAL CATALOGUING OF THE PAINTED FAÇADE DECORATION

The pictorial decorations of the façade, as an expressive architectural/artistic mode, developed and continued to be enriched, according to the functional and stylistic needs of the past, with new drawing and chromatic forms from the end of the fifteenth century until the beginning of the twentieth century. The urban landscape in these five centuries has changed its appearance, through the continuous creation of shapes and compositions sought after by architects and artists and handed down in workshops and construction sites by decorators.

The decorative apparatus, an inseparable part of the architecture itself, is realized with specific intentionality and references to the classical architectural order, highlighted by the continuous relations between factory and static, structural and compositional contents. This relationship is highlighted, in its completeness with the entire urban scene, both from a perceptual/formal point of view and from a communicational point of view, through the representation of historical/cultural events and according to the decorative taste of the time.

The proposed research has as its objective the digital cataloguing by images of the pictorial decoration of the facade of the historic center of Genoa, in which they define the decorative categories for executive techniques and their possible historical evolution.

The cataloguing of this artistic and cultural heritage, so rich in decorative facade decorations, is of fundamental importance as a symbol of identity expression of the whole Liguria, to be safeguarded and protected from possible loss and as a cognitive basis for future restoration interventions.

G. Pellegrini
F. Salvetti

LA CATALOGAZIONE DIGITALE DELL'APPARATO DECORATIVO DIPINTO DI FACCIATA

Le decorazioni pittoriche di facciata, come modalità architettonico/artistica espressiva, si è sviluppata e ha continuato ad arricchirsi, secondo le esigenze funzionali e stilistiche del passato, di nuove forme disegnative e cromatiche dalla fine del Quattrocento fino agli inizi del Novecento. Il paesaggio urbano in questi cinque secoli ha modificato le sue vesti, tramite la continua creazione di forme e composizioni ricercate dagli architetti e dagli artisti e tramandate nelle botteghe e nei cantieri dai decoratori.

L'apparato decorativo, parte inscindibile dell'architettura stessa è realizzato con specifiche intenzionalità e riferimenti all'ordine architettonico classico, messo in evidenza dalle continue relazioni tra fabbrica e contenuti statici, strutturali e compositivi. Rapporto che si evidenzia, nella sua completezza con tutta la scena urbana, sia da un punto di vista percettivo/formale sia da un punto di vista comunicazionale, attraverso la rappresentazione degli avvenimenti storico/culturali e secondo il gusto decorativo dell'epoca.

La ricerca proposta ha come obiettivo la catalogazione digitale per immagini della decorazione pittorica di facciata del centro storico di Genova, in cui se ne definiscano le categorie decorative per tecniche esecutive e la loro possibile evoluzione storica.

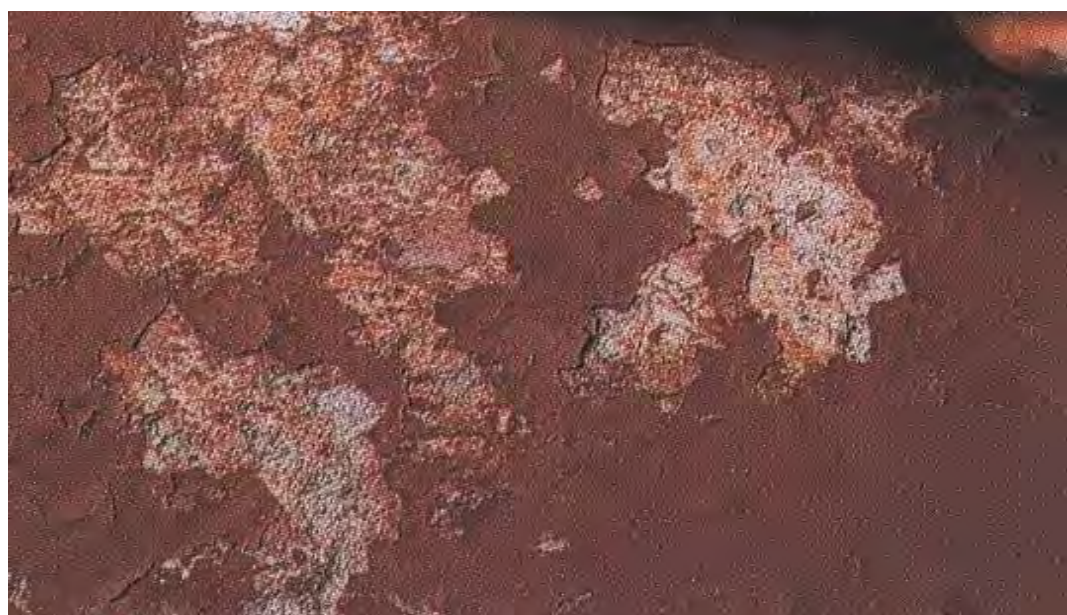
La catalogazione di questo patrimonio artistico e culturale, così ricco di apparati decorativi di facciata, risulta di fondamentale importanza in quanto espressione identitaria simbolo di tutta la Liguria, da salvaguardare e tutelare dalla possibile perdita e come base conoscitiva per i futuri interventi di recupero.



THE COLOR OF THE MODERN: THE STUDY OF UNEXPECTED STATIGRAPHIES

D. Pittaluga

Casa Malaparte, case study, represents the occasion for a wider reflection on the color of some of the most representative buildings of the Modern Movement. In the “modern” architecture of the 20th century the use of color, or renunciation, is rarely an “innocent” or intentional choice. The opposite is true. The belief that the architecture of the so-called “Modern Movement” is recognized in the use of the white color is largely denied by the facts but is a belief that hardly dies. Even at the beginning of the 1980s architects and historians were fighting over opportunity or not to prepare an exhibition-balance in the spaces of the Institut Français d’Architecture (IFA) in Paris dedicated to “L’Architecture Blanche”. The colored surfaces form an organic part of the new architecture, as an element of direct expression of their space-time relationships. Without color these relations are not even visible. The balance of architectural relationships becomes visible, first of all, through color. The task of the modern painter is to organize it into a harmonious whole (not on a plane, not in two dimensions, but in the new field: four-dimensional space time). This is the conclusion reached by some scholars, who recently confronted each other, coordinated by SUPSI (Professional University School of Italian Switzerland), precisely on the subject of the preservation of polychromy in 20th century architecture. Knowing these polychromies better and better is therefore the first step for a real conservation of them. The color of Modern architecture is a color of the layers of color but not only: it is the color of materials, sometimes traditional, wisely used, as in the case of the “Houses for artists” on the Comacina island by Pietro Lingeri. It is a color of tradition but also of innovation, it is, sometimes a combination of different materials with different characteristics and properties. It is a stratified color, of which, today, the reasons are being sought, as in the case of “Casa Malaparte” by Malaparte and Libera. The preservation of all this, in some cases, can be a problem. Some of these structures are beginning to show problems of degradation and therefore refining the tools for greater understanding is becoming a priority. Through some significant cases in this article we want to tackle the problem of direct knowledge tools that have been developed to date and how much these can help in the conservation process of these polychromies.



IL COLORE DEL MODERNO: LO STUDIO DI STRATIGRAFIE INASPETTATE

D. Pittaluga

Casa Malaparte, caso di studio, rappresenta l'occasione per una ampia riflessione sul colore di alcuni degli edifici più rappresentativi del movimento moderno. Nell'architettura "moderna" del 20esimo secolo l'uso o la rinuncia del colore è raramente una scelta "innocente", non intenzionale. Spesso, invece, è vero il contrario. La convinzione che l'architettura del cosiddetto "Movimento moderno" sia caratterizzata dall'uso diffuso del colore bianco è ampiamente negata dai fatti, ma è, ancora oggi, un pregiudizio difficile da rimuovere. Le superfici colorate, formano una parte organica della nuova architettura, come elemento di espressione diretta delle proprie relazioni spazio-temporali. Senza il colore tali relazioni non sono visibili. L'equilibrio dei rapporti architettonici diventa realtà visibile, in primo luogo, attraverso il colore. Compito del pittore moderno è di organizzarlo in un tutto armonico (non su un piano, non in due dimensioni, ma nel nuovo campo: tempo spazio a quattro dimensioni). In questo modo si esprimevano alcuni studiosi che di recente si sono confrontati, coordinati dalla SUPSI (Scuola Universitaria professionale della Svizzera Italiana), proprio sul tema della conservazione delle policromie nell'architettura del XX secolo. Conoscere queste policromie è quindi il primo passo per una reale conservazione delle stesse. Il colore dell'architettura Moderna è un colore degli strati di tinta ma non solo: è il colore di materiali, talora tradizionali, sapientemente utilizzati (es. case Lingeri sull'isola Comacina) E' un colore della tradizione ma anche dell'innovazione, è, talvolta un abbinamento di materiali diversi con caratteristiche e proprietà differenti. E' un colore stratificato, di cui, oggi, si stanno cercando le ragioni, come nel caso di "Casa Malaparte" di Malaparte e Libera. La conservazione di tutto ciò, in alcuni casi, può rappresentare un problema. Alcune di queste strutture cominciano a manifestare problemi di degrado e quindi l'affinare gli strumenti per una maggiore comprensione sta diventando una priorità. Attraverso alcuni casi significativi nel presente articolo si vuole affrontare il problema degli strumenti di conoscenza diretta che sino ad oggi sono stati messi a punto e quanto questi possano aiutare nel processo di conservazione di queste policromie.



COLOURS FOR URBAN ARCHITECTURES: THE LUSO-BRASILEIRA AZULEJARIA (XVII-XX CENTURIES), NOTES FOR A CRITICAL SURVEY

The use of azulejos in Lusitanian architecture, from the baroque to the post-Modern age, discloses a unique and uniform architectural identity between Portugal and Brazilian Atlantic coast. In the first section, the survey focuses on three towns of Brazilian Nordeste (São Salvador de Bahia, Recife, Olinda) and in five Portuguese historical urban contexts (Lisboa, Óbidos, Nazaré, Coimbra, Porto), concerning four topics that go beyond the simple decorative functions of the typical and traditional polychrome glazed tiles: reparation of gaps, interior design, architectural composition, and environmental quality. The second part is focused on the revival of azulejaria during the decades from the '40s to the '60s of the 20th century, notable examples can be found in some important buildings in Rio de Janeiro, Brasília, Belo Horizonte, and Cataguases.

M. Spesso
G. L. Porcile

COLORE E ARCHITECTURE URBANE: L'AZULEJARIA LUSO-BRASILIANA (SECOLI XVII-XX), ANNOTAZIONI PER UN'INDAGINE CRITICA

L'impiego degli azulejos nelle strutture edilizie – dal XVII secolo fino alla seconda metà del XX – costituiscono un'identità particolare dell'architettura lusitana che accomuna il Portogallo con l'intera costa atlantica brasiliana. L'indagine relativa alla prima sezione è stata direttamente condotta in tre città del Nordeste brasileiro (São Salvador de Bahia, Recife, Olinda) e in altre cinque del Portogallo di diversa caratura (Lisboa, Óbidos, Nazaré, Coimbra, Porto), contemplando quattro aspetti non limitati alla tradizionale funzione decorativa delle mattonelle policrome invetriate: risarcimento delle lacune; progettazione degli interni; composizione dell'organismo architettonico; relazioni con l'ambiente urbano. La seconda sezione è invece dedicata al revival degli azulejos nei decenni centrali del Novecento, con una serie di importanti edifici a Rio de Janeiro, Brasília, Belo Horizonte e Cataguases.



t8 Perception and territorial identity

Percezione e identità territoriale



THE 'GREEN' AS ELEMENT OF REGIONAL IDENTITY

A green area, a public park should always represent the genius loci of the locality in which they are located, in many cases they represented the element of change of a place until it became its most important, if not the pro-tagonist, the development engine of that site.

This is valid not only for public spaces built in the past, but also in the present, among the ancient examples the transformation of historic walls into important public avenues or coastal walks with palm and other exotic trees, in the contemporary the High Line is the pivot of a new cool neighborhood in New York.

Very often the plants used have given the character of the new public space, to the point that in many cases the getting sick or even the loss of a plant species has caused the transformation, up to the loss of identity of that landscape (the historic walls of Lucca, the Riviera delle Palme in western Liguria, ...).

In this study we want to demonstrate the importance of using autochthonous 'plants' in creating a green area. Through examples of successful applications and not, the in-depth analysis will be mainly on herbaceous plants starting from Oudolf theory on the chromatic, formal and dimensional alternation of them. The intent is to provide guidelines, also through case studies, for a sustainable architectural composition of herbaceous plants, with the use of native species easily available in situ.

P. Burlando
I. Vagge

IL "VERDE" COME ELEMENTO DI IDENTITÀ REGIONALE

Un'area verde, un parco pubblico dovrebbero sempre rappresentare il genius loci della località in cui si trovano, in molti casi hanno rappresentato l'elemento di cambiamento di un luogo fino a diventarne la caratteristica più importante, se non addirittura il protagonista, il motore di sviluppo di quel sito. Questo è valido non solo per spazi pubblici realizzati nel passato, ma anche nel presente, tra gli esempi antichi la trasformazione di antiche mura in importanti viali pubblici o passeggiate rivierasche con palme ed altri alberi esotici, nel contemporaneo la High Line cardine di un nuovo quartiere cool di New York.

Molto spesso le piante utilizzate hanno conferito il carattere del nuovo spazio pubblico, a tal punto che in molti casi l'ammalarsi o addirittura il venir meno di una specie vegetale ha causato il trasformarsi, fino alla perdita di identità di quel paesaggio (le mura di Lucca, la riviera ligure di ponente, ...).

In questo studio si vuole dimostrare l'importanza dell'utilizzo di 'piante' autoctone nella realizzazione di un'area verde. Attraverso esempi di applicazioni riuscite e non, l'approfondimento sarà soprattutto sulle piante erbacee a partire dalla teoria di Oudolf sulla alternanza cromatica, formale e dimensionale di esse. L'intento è quello di fornire delle linee guida, anche attraverso casi studio, per una composizione architettonica sostenibile delle piante erbacee, con l'utilizzo di specie autoctone facilmente reperibili in sito.

CamBio
VIA



TRACKS, STORYTELLING, CONTEMPORARY. DESIGN FOR THE TERRITORY

On 11 December 2019, the UNESCO World Heritage Committee proclaimed the transhumance intangible cultural heritage of humanity. A tradition that has its roots since prehistoric times, an important recognition that confirms the social, economic, historical and environmental value of pastoralism in Italy. An immaterial heritage, which materializes through heterogeneous traces and objective evidence of tools, clothing, iconographic, photographic, biological and archival sources.

In this paper, we intend to focus on the role of design in the narration of this material heritage, which becomes a story and testimony of a Ligurian territorial tradition through the project and the setting up of an exhibition at the State Archives of Genoa. The role of design is to mend relationships and contrasts with the traces that have overlapped in the history of our territory, through sensitive storytelling that can also become a stimulus for a revival of tradition in a contemporary key.

The exhibition was created as the first opportunity to spread and raise awareness of a heritage that is often underestimated and then became a valorisation strategy within the Interreg Italy-France Maritime Programme, led by Regione Liguria, in the project Cambio Via- Cammini Biodiversità Valorizzazione Itinerari e Accessibilità della Transumanza.

The aim is to use the project as a tool for interpreting the values of the territory through communication, products and services that can promote land policies capable of supporting resilient communities that operate and live in fragile areas.

R. Fagnoni
C. Olivastrì

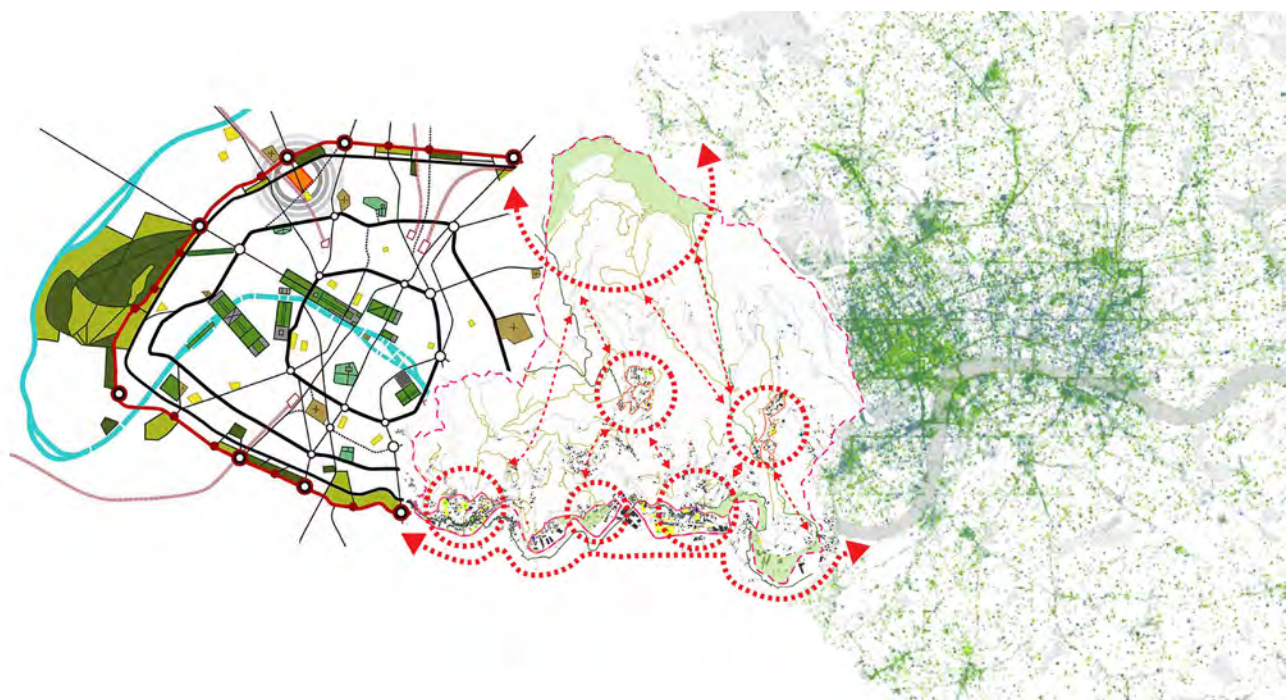
TRACCE, STORYTELLING, CONTEMPORANEO. IL DESIGN PER IL TERRITORIO

L'11 dicembre 2019 il comitato del patrimonio mondiale dell'Unesco, ha proclamato la transumanza patrimonio culturale immateriale dell'umanità. Una tradizione che affonda le sue radici sin dalla preistoria, un riconoscimento importante che conferma il valore sociale, economico, storico e ambientale della pastorizia nel territorio italiano. Un patrimonio immateriale, che si materializza attraverso tracce e testimonianze eterogenee di carattere oggettivo riguardanti utensili, abiti, fonti iconografiche, fotografiche, biologiche e archivistiche.

In questo paper si intende approfondire il ruolo del design nella narrazione di questo patrimonio materico e materiale, che diviene racconto e testimonianza di una tradizione territoriale ligure attraverso il progetto e l'allestimento di una mostra presso l'Archivio di Stato di Genova. Il ruolo del design è quello di ricucire relazioni e contrasti con le tracce che si sono sovrapposte nella storia del nostro territorio, attraverso uno storytelling sensibile che possa divenire anche stimolo per un rilancio della tradizione in chiave contemporanea.

L'esposizione nasce come prima occasione di diffusione e sensibilizzazione di un patrimonio spesso sottovalutato, per poi divenire strategia di valorizzazione all'interno del Programma Interreg Italia-Francia Marittimo, con capofila Regione Liguria, nel progetto Cambio Via-Cammini Biodiversità Valorizzazione Itinerari e Accessibilità della Transumanza.

L'obiettivo è quello di utilizzare il progetto come uno strumento di interpretazione dei valori del territorio attraverso comunicazione, prodotti e servizi che possano favorire politiche territoriali capaci di sostenere le comunità resilienti che operano e vivono su aree fragili.



MAPS FROM PUBLIC SPACE TO RELATIONAL SPACE

In the last 30 years the contemporary city has experienced fundamental changes associated with technological evolution and the digital/informational revolution. The approach to a new conception of public space synthesizes this paradigm shift towards a new, more complex condition -multiple and multilevel- of the city. From the traditional public space we have moved to a new relational space. From the ancient representative dimension (figurative or evocative) to an interactive dimension. From one-dimensional drawing to a multidimensional conception. From the ancient vocation of public space as a fund for action to a new vocation of relational space as a virtual interface, active device and activator. The growing development of new information technologies brings us exponentially closer to a reality recorded in a precise and immediate way, opening an immense repertoire of possibilities in the field of the combination of materiality, sociality and spatiality and information (tional)ity, from a more efficient, responsible, convivial and qualitative mutual collaboration (in and with urban landscapes).

M. Gausa
N. Canessa

MAPPE DALLO SPAZIO PUBBLICO ALLO SPAZIO RELAZIONALE

Negli ultimi 30 anni la città contemporanea ha sperimentato cambiamenti fondamentali associati all'evoluzione tecnologica e la rivoluzione digitale/informazionale.

L'approccio ad una nuova concezione dello spazio pubblico sintetizza questo cambiamento di paradigmi verso una nuova condizione più complessa -multipla e multilivello- della città.

Dello spazio pubblico tradizionale siamo passati a un nuovo spazio relazionale. Dell'antica dimensione rappresentativa (figurativa o evocativa) a una dimensione interattiva. Dal disegno unidimensionale a una concezione multidimensionale. Dell'antica vocazione dello spazio pubblico come un fondo per l'azione ad una nuova vocazione dello spazio relazionale come virtuale interface, dispositivo attivo e attivatore.

Il crescente sviluppo delle nuove tecnologie dell'informazione ci avvicina esponenzialmente a una realtà registrata in modo preciso e immediato, aprendo un immenso repertorio di possibilità nel campo della combinazione tra materialità, socialità e spazialità e informa(tional)ità, da una collaborazione reciproca (in e con i paesaggi urbani) più efficiente, responsabile, conviviale e qualitativa.

Alcuni "casi di studi" condotti tra il 2000 e il 2019 dagli autori e "progetti chiave" del panorama internazionale illustrano questo cambio di logica e la sua evoluzione nell'entrata del nuovo secolo.



SLOW TOURISM LINKS HANDICRAFTS AND TELLS THE IDENTITY OF THE TERRITORIES

The contribution aims to analyze the contribution that design can give to the promotion of territorial identities related to the current theme of slow tourism. Italy, in fact, in addition to the great routes that every year register thousands of tourists, boasts a large network of minor itineraries that cross almost unknown territories and embrace semi-forgotten traditions and crafts. These are unique realities, not contaminated by tourism, imbued with a cultural heritage ready to be discovered and enhanced. In this panorama, designers play a role of fundamental importance for the creation of new opportunities aimed at enhancing the stories, traditions and areas by creating concrete opportunities and experiences aimed at changing user behavior. Stefano Follesa in his text "Design & identity. Designing for places" hopes for the development of a strategy focused on returning to places and promoting all those differences that represent an element of recognition for our country worldwide. To make this happen it is attractive to invest in the cultural and artistic background which often appears hidden and difficult to grasp, but which has a lot to tell and allows the development of new languages and expressions of doing. To this end, in the final part of the content, some strategic lines are outlined in terms of design and enhancement, aimed at meeting today's challenges through the creation of collaborative and strategic networks between institutions, designers and territorial realities.

L. Parodi

IL TURISMO LENTO INTRECCIA L'ARTIGIANATO E RACCONTA L'IDENTITÀ DEI TERRITORI

Il contributo mira ad analizzare l'apporto che il design può dare alla promozione delle identità territoriali poste in relazione con l'attuale tema del turismo lento. L'Italia, infatti, oltre alle grandi vie che ogni anno registrano migliaia di turisti, vanta un'ampia rete di itinerari minori che attraversano territori quasi sconosciuti e abbracciano tradizioni e mestieri semi-dimenticati. Si tratta di realtà uniche, non contaminate dal turismo, intrise di un patrimonio culturale pronto ad essere scoperto e valorizzato. In questo panorama i designer esercitano un ruolo di fondamentale importanza per la creazione di nuove opportunità tese a valorizzare le storie, le tradizioni e gli ambiti creando opportunità concrete ed esperienze mirate a cambiare il comportamento degli utenti. Stefano Follesa nel suo testo "Design & identità. Progettare per i luoghi" auspica allo sviluppo di una strategia incentrata sul ritorno ai luoghi e sulla promozione di tutte quelle diversità che rappresentano per il nostro Paese un elemento di riconoscibilità in tutto il mondo. Per far sì che ciò accada risulta attraente investire nel background culturale ed artistico che spesso appare celato e difficile da afferrare, ma che ha molto da raccontare e consente lo sviluppo di nuovi linguaggi ed espressioni del fare. A tale fine, nella parte finale del contenuto sono tracciate alcune linee strategiche in tema di progettazione e valorizzazione, volte a raccogliere le sfide odierne attraverso la creazione di reti collaborative e strategiche tra Istituzioni, progettisti e realtà territoriali.



THE PERCEPTION OF INTERMITTENT RIVERS IN URBAN AREAS

The relationship between city and water, especially between city and river is often a frontal, dialectical, relationship along the bank. City on one side, river on the other. Dry land versus water, anthropic world versus nature.

It is relatively frequent practice to highlight the need for a less rigidly protective transition space, which undermines the stability of the banks, in favor of greater flexibility of border spaces and greater dynamism. These operations are successfully carried out in delta cities such as Rotterdam, with the development, for example, of programs such as "The river as a tidal park". These strategies are not always possible, especially in highly urbanized contexts, where the integration of river and urban systems must often start again from the educational and perceptive aspect. The contribution proposes a reflection on the perception of watercourses within urban areas, focusing on the need for greater awareness of citizenship of the presence of the river ecological system.

The anthropocentric interpretation of connectivity between city and river, and how cities interact with waterways, does not coincide with the values of ecological and hydrological connectivity. There is therefore the need to find a new way of communicating and understanding these values too. This attention helps inhabitants to be aware of the presence of the river as a complex ecological system; to be aware of both the human impact on the ecosystem and the risks associated with the presence of the river itself.

M. Pitanti

LA PERCEZIONE DI FIUMI DISCONTINUI NELLE AREE URBANE

La relazione fra città e acqua, soprattutto fra città e fiume, è spesso ridotta a un confronto frontale, dialettico, lungo la linea d'argine. Città da un lato, fiume dall'altra. Terra ferma versus acqua, mondo antropico versus natura.

È ormai pratica relativamente frequente evidenziare la necessità di uno spazio di transizione meno rigidamente protettivo, che metta in crisi la stabilità degli argini, a favore di una maggiore flessibilità degli spazi di confine e di un maggiore dinamismo. Tali operazioni sono portate avanti con successo in città-delta come Rotterdam, con lo sviluppo, ad esempio, di programmi quali "The river as a tidal park". Non sempre queste strategie sono applicabili, soprattutto in contesti fortemente urbanizzati, dove l'integrazione dei sistemi fluviale ed urbano deve spesso ripartire dall'aspetto educativo, e percettivo.

Il contributo propone una riflessione sulla percezione dei corsi d'acqua all'interno delle aree urbane, focalizzandosi sulla necessità di maggiore consapevolezza della cittadinanza della presenza del sistema ecologico fluviale.

L'interpretazione antropocentrica della connettività fra città e fiume, e di come le città interagiscano con i corsi d'acqua, non coincide con i valori di connettività ecologica e idrologica. Vi è allora la necessità di trovare un nuovo modo di comunicare e comprendere anche questi valori, perché gli abitanti siano coscienti della presenza del fiume come complesso sistema ecologico; siano consapevoli sia dell'impatto umano sull'ecosistema, sia dei rischi legati alla presenza del fiume stesso.



INSIDE THE SECRET GARDEN

From 2015, for three days a year, from sunset to late at night, in Rome the Cultural Association Luci Ombre, through the first urban festival of light installations and video installations in the capital (the RGB Light Experience festival), allows the public to immerse themselves in hidden and unconventional corners of the city, creating an artistic path dedicated to sharing experiences and exploring the material and immaterial heritage of the urban periphery.

The event in 2019 saw the participation of more than 22 international artists and took place in the triangle of territory with the Pigneto pedestrian precinct, the Alessandrino Aqueduct of Parco Sangalli and Piazza Malatesta, on the eastern outskirts of Rome.

The site-specific installations, specially designed by the artists for the places that hosted them, created a strong union with the environment: the works for three days became part of the neighborhoods and the neighborhoods participated in the works, exalting each other in an innate symbiosis.

In this scenario, the work "Inside the secret garden" was created inside an abandoned underground garage, in which the various languages of land art, light art and experiential sound created a dreamlike and interactive garden by architect Diego Repetto and sound designer Enzo Cimino.

D. Repetto

ALL'INTERNO DEL GIARDINO SEGRETO

Dal 2015, per tre giorni all'anno, dal tramonto a notte fonda, a Roma l'Associazione Culturale Luci Ombre, attraverso il primo festival urbano di installazioni luminose e videoinstallazioni della capitale (il festival RGB Light Experience), permette al pubblico di immergersi in angoli nascosti e non convenzionali della città, creando un percorso artistico dedicato alla condivisione di esperienze e all'esplorazione del patrimonio materiale ed immateriale della periferia urbana.

L'evento nel 2019 ha visto la partecipazione di oltre 22 artisti internazionali e si è svolto nel triangolo di territorio che ha per vertici l'isola pedonale del Pigneto, l'Acquedotto Alessandrino di Parco Sangalli e piazza Malatesta, nella periferia est romana.

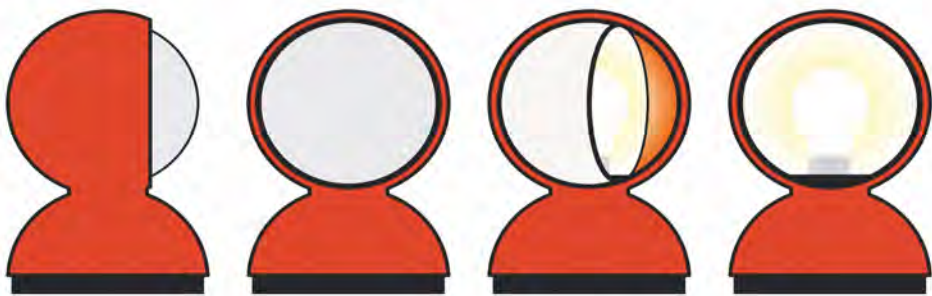
Le installazioni site-specific, appositamente ideate dagli artisti per i luoghi che le hanno ospitate, hanno creato un forte connubio con l'ambiente: le opere per tre giorni sono entrate a far parte del quartiere e i quartieri sono stati partecipi alle opere, esaltandosi reciprocamente in un'innata simbiosi.

In questo scenario si è realizzato all'interno di un'autorimessa sotterranea abbandonata l'opera "Inside the secret garden", in cui i vari linguaggi della land art, della light art e della sonorizzazione esperienziale hanno dato vita a un giardino onirico e interattivo ad opera dell'architetto Diego Repetto e del sound designer Enzo Cimino.



UNIV
DEGL
DI BE





ECLISSE / VICO MAGISTRETTI / ARTEMIDE
1965

Designed by Annalisa Rossi

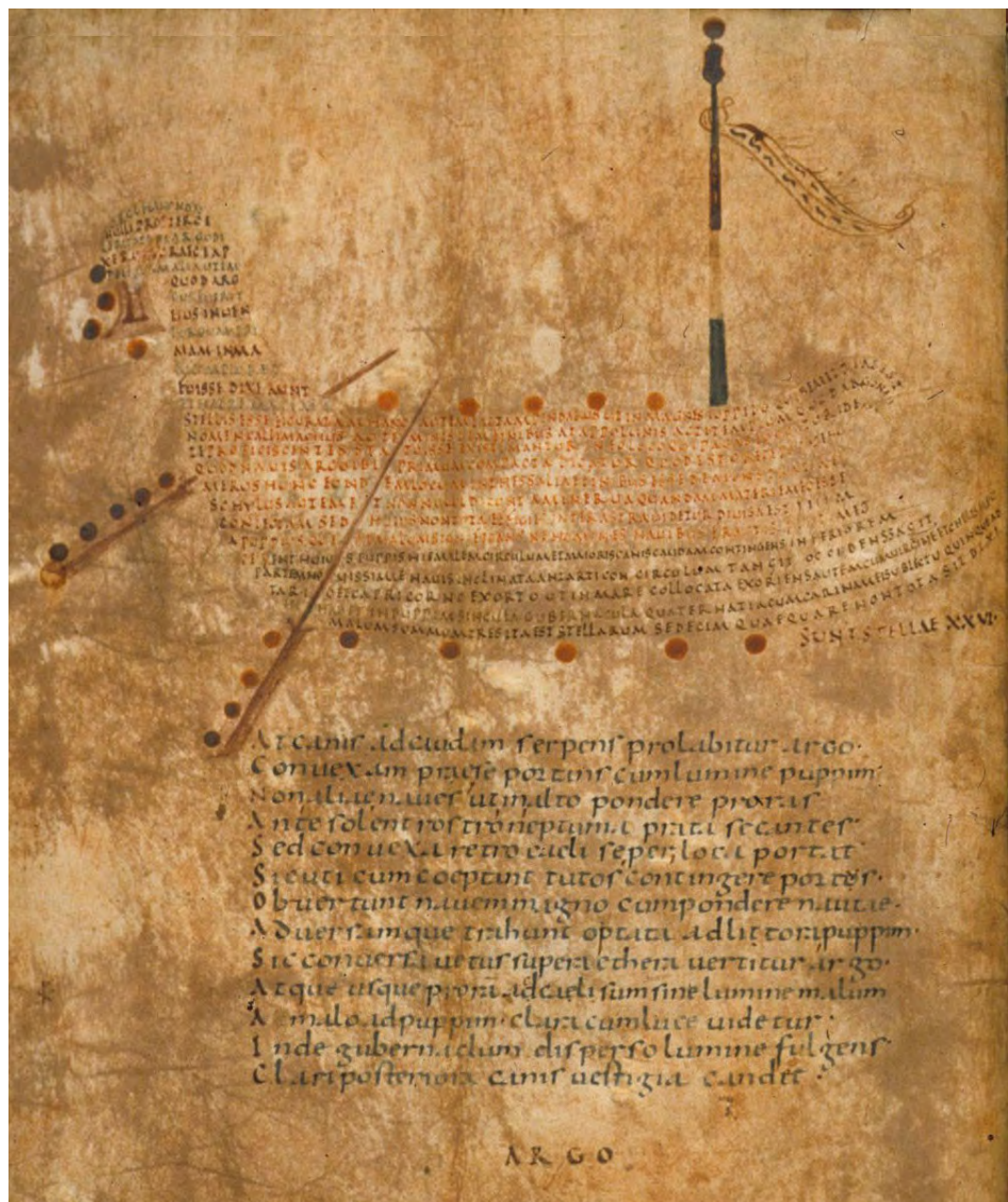
DUAL_MIND: FROM CULTURE TO DESIGN

We often believe to think with our mind, but it is not true in reality. We are human beings, and we grow up in a dual mode, at minimum. During our nine months of live, we feel like our mother, we hear her bit heart and we walk together. We are dual, and during our future life, outside of her womb, we will try to find a partner, to remain dual. In this way, our mind learns to think in a social, cultural way, because we came to life not alone, with emotions and thoughts coming from our mother. We are programmed to live in a social way, and when we are alone, or we fell alone, we become suffering. In the same way, our world, objects and situations experiences, with their products, are the outcome of a mentality, the culture results we share. Design, and all its products, are the work of this way of thinking, that is a real-world vision, where persons and objects live together, and where Design becomes expressions of our mentality. Forms, colours, materials of Design are all culture and mind expressions, and in this article we find to understand how we can utilize some cultural and mind categories to encourage a design, that highlights cultural specificities and, at the same time, promotes them in the global market.

A. Bertirotti

DUAL_MENTE: DALLA CULTURA AL DESIGN

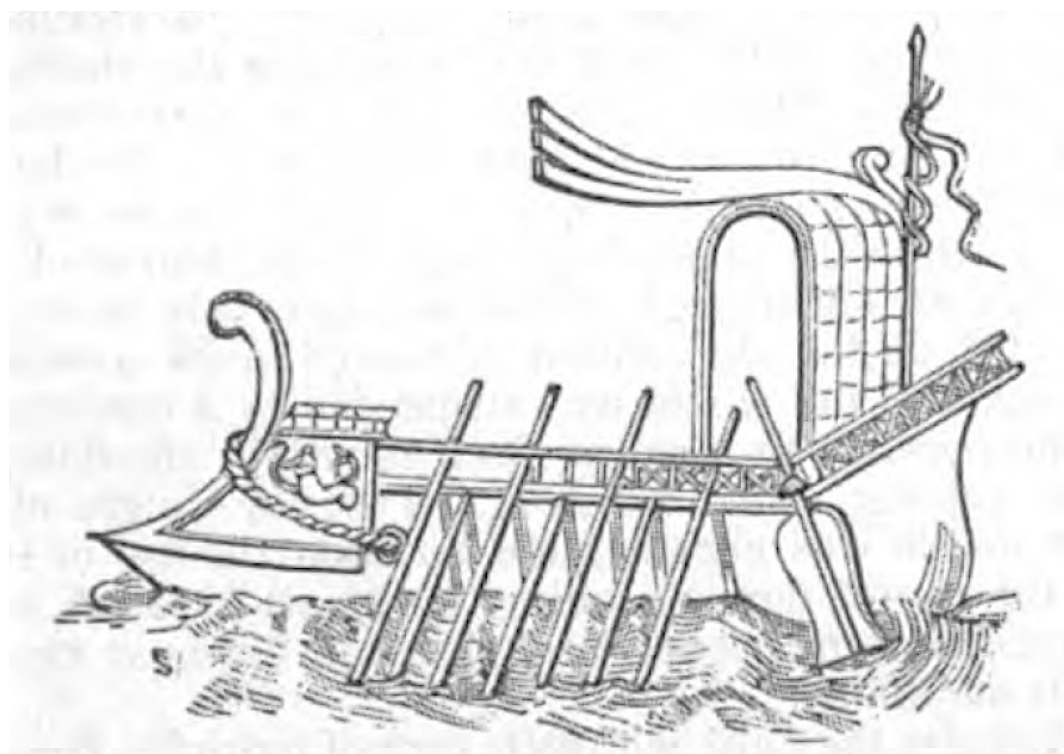
Molto spesso crediamo di pensare solo con la nostra mente, ma in realtà non è così. Come esseri umani, specie Homo Sapiens sapiens, cresciamo dualmente, ossia in una dimensione biologica e mentale binaria. Durante i nostri mesi di vita intrauterina, infatti sentiamo nostra madre, in tutte le sue manifestazioni mentali, fisiologiche e psicologiche. E nella nostra vita futura, usciti dal grembo materno, cercheremo, con il nostro partner, di ripercorrere il benessere affettivo che abbiamo sperimentato con nostra madre. Siamo programmati per vivere socialmente, e quando ci sentiamo soli, andiamo in sofferenza. Questa abitudine, biologicamente determinata, alla relazione sociale si manifesta culturalmente come mentalità, con la quale interpretiamo oggetti, situazioni, eventi e, dunque, anche il Design. Ecco perché nel Design è rinvenibile una visione del mondo che appartiene a quella cultura all'interno della quale il Design stesso si esprime. In questo contributo, si cercherà di comprendere come sia possibile utilizzare i contenuti della cultura nella progettazione di Design, per evidenziare le specificità culturali che il prodotto contiene e proporre una ulteriore dimensione globale.



SYMBOLOLOGY AND MYTH IN ANCIENT SHIPS: THE APLUSTRE

The ancient ships have always been equipped with ornaments both in the bow and in the stern, the latter generally raised above the other parts of the deck and placed above the point where the helmsman had his seat. The purpose of these ornaments was to flaunt the power of a people, but also to intimidate and drive away both evil spirits and enemies. At the bow, in addition to the animal-shaped rostrum, there was a decoration on the top of the bow wheel, called acrostolium (ἄκροστόλιον). That is the archetype of what has become the figurehead from the 16th century; moreover above the rostrum, where the bow wheel “sees” the sea, there were the apotropaic eyes. In the stern, differently, an element emerged, which anticipates the symbol par excellence of ancient ships: the aplustre (ἄφλαστον), flanked internally by the cheniscus (χηνίσκος) ornament in the top of a ship's stern post in the form of a goose's head and neck. The ornament we want to deal with in this short note is exactly what decorated the top of the stern wheel like a plume: the aplustre. It is an ornament formed of wooden planks, an extension of the planking, which constituted the highest part of the stern of a ship. The aplustre was a plume with one or more volutes, otherwise a twisted-necked animal or simply a fan like a bird's tail, a sign of recognition of the ship but also an image of the ship's tutelary deity. The aplustre represented the heart and soul of warship and it had to flaunt the strength and power of a navy; it was endowed with magical powers capable of protecting the ship during combat and of being a guide and protection for the helmsman during navigation. The myth of the aplustre as protection of the ship means that its destruction - as Lucretius and Cicero wrote - had to be to teach seafarers to admonish them in facing the pitfalls and dangers of navigation with the right respect for Poseidon. Not only that, the importance of this object was such that the aplustre was a sought after spoil of war at the end of a naval battle, for this reason, it was animatedly defended by sailors and furiously coveted by opponents. The strong symbolic value assigned to this constructive-decorative part of the ship also made it a kind of symbol-trophy, which was to be torn from the enemy ship and carried in triumph, otherwise exhibited as an emblem of a naval victory. Vice versa, the loss of the aplustre was translated into the image of a tragedy for a defeat suffered; it was a void that had to be filled with a victory at sea to snatch the coveted trophy to the enemy again. The aplustre was therefore the representative ornament par excellence of ships, with a great symbolic value on which « fulgent Argoæ stellis », as Julius Caesar Germanicus wrote in the *Aratea* phenomena.

M. Corradi



SIMBOLOGIA E MITO NELLE NAVI ANTICHE: L'APLUSTRE

Le imbarcazioni antiche sono sempre state dotate di ornamenti sia a prua sia a poppa, questi ultimi generalmente sopraelevati rispetto alle altre parti del ponte e posti superiormente al punto dove il timoniere aveva il suo sedile. Il fine di questi ornamenti era di ostentare potenza, ma anche intimorire e allontanare sia gli spiriti maligni sia i nemici. A prua oltre al rostro a forma di testa di animale, c'era una decorazione sulla sommità della ruota di prora, l'acrostolio (ἄκροστόλιον), archetipo di quella che diventerà dal XVI secolo la polena, e sopra il rostro, dove la ruota di prua "vede" il mare, gli occhi apotropaici. Nella poppa emergeva invece per importanza un elemento, che anticipa il simbolo per eccellenza delle navi antiche: l'aplustre (ἄφλαστον), affiancato internamente dal chenisco (χηνίσκος) ornamento a forma di oca o più in generale di testa di uccello. L'ornamento di cui vogliamo trattare in questa breve nota è proprio quello che decorava la sommità della ruota di poppa come un pennacchio: l'aplustre. Si tratta di un ornamento formato di assi di legno, prolungamento del fasciame, che costituiva la parte più alta della poppa di una nave. L'aplustre era un pennacchio a una o più volute, altrimenti un animale a collo ritorto o semplicemente un ventaglio come la coda di un uccello, segnale di riconoscimento della nave ma anche immagine della divinità tutelare della nave stessa. L'aplustre rappresentava il cuore e l'anima della nave da guerra e doveva ostentare la forza e la potenza di una marineria; era dotato di poteri magici in grado di proteggere la nave durante il combattimento e di essere guida e protezione per il timoniere durante la navigazione. Il mito dell'aplustre come tutela dell'imbarcazione fa sì che la sua distruzione – come scrivono Lucrezio e Cicerone – doveva essere di insegnamento agli uomini di mare per ammonirli nell'affrontare le insidie e i pericoli della navigazione con il giusto rispetto verso Poseidone. Non solo, l'importanza di questo oggetto era tale che l'aplustre era un ricercato bottino di guerra alla fine di uno scontro navale, per questo motivo era animosamente difeso dai marinai e furiosamente ambito dagli avversari. La forte valenza simbolica assegnata a questa parte costruttivo-decorativa della nave ne fece anche una specie di simbolo-trofeo, che doveva essere strappato alla nave nemica, e portato in trionfo, altrimenti esibito come emblema di una vittoria navale. Viceversa, la sua perdita si traduceva nell'immagine di una tragedia per una sconfitta patita, un vuoto che doveva essere colmato con una vittoria in mare per strappare nuovamente l'ambito trofeo al nemico. L'aplustre era dunque l'ornamento rappresentativo per eccellenza della nave, di grande valore simbolico sul quale « fulgent Argoæ stellis », come scrisse Giulio Cesare Germanico negli *Aratea phaenomena*.

M. Corradi



Dröste®

HOLLAND



cocoa

NET WT 250g  8.8 oz.

Kosher 

ANIMATED REFLECTIONS: AN EVERYMAN'S GUIDE TO POSTMODERNITY

According to architects, Postmodernism was a movement that lasted about a decade, from its official birth (1977, christened by Charles Jencks in *The Language of Postmodern Architecture*), through its peak (1980, along Paolo Portoghesi's "Via Novissima" at the Venice Biennale), to its death (1988, killed by the new game in town, Philip Johnson's "Deconstructivist Architecture" exhibition at MoMA New York). The relative brevity of its life is generally what allows to think of it more as a fad than as a proper movement, moreover fad remembered with a bit of embarrassment. "Good riddance" could sum up fairly well the general, architectural sentiment towards Postmodernism. Yet this kind of statements could depend on a too narrow definition of the term "Postmodernity" within the field of architecture. Several reasons suggest that, enlarging that field to other disciplinary domains, mostly linguistics and philosophy, the overall picture could change dramatically.

The problem is, philosophical and linguistic definitions tend to be hard to digest, what with the auto-referential character of Postmodernity, and the aporetic consequences that this implies; what with the difficult concepts - like "extra-diegetic", or "mise-en-abyme", or "wordmaking" (to name just a few) - put in place to tackle such difficulties.

In this paper, we will try to illustrate these categories by evidencing their action within a popular medium: the animated cartoons. From there we will argue that Postmodernity is far from dead and that architecture, with all the other arts, is doing its job to keep it thriving.

A. Canevari
G. Galli

RIFLESSIONI ANIMATE: UNA GUIDA ALLA POSTMODERNITÀ PER TUTTI GLI UOMINI

Secondo gli architetti, il Postmodern è stato un movimento durato circa un decennio, dalla sua nascita ufficiale (1977, battezzato da Charles Jencks in *The Language of Postmodern Architecture*), alla vetta della sua popolarità (1980, lungo la "Via Novissima" di Paolo Portoghesi alla Biennale di Venezia), fino alla sua morte (1988, ucciso dalla nuova vague, quella esibita come "Deconstructivist Architecture", da Philip Johnson al MoMA di New York). La relativa brevità della sua vita è ciò che generalmente permette di pensarlo più come una moda che come un movimento vero e proprio, per di più una moda spesso ricordata con un certo imbarazzo. Il generale sentimento architettonico nei confronti del Postmodern è, di fatto, quello di sollievo nei confronti di una dipartita mai abbastanza tempestiva. Tuttavia questa convinzione potrebbe dipendere da una definizione troppo ristretta del termine "postmodernità" nell'ambito dell'architettura. Diverse ragioni suggeriscono che, allargando questo campo ad altri settori disciplinari, come la linguistica e la filosofia, il quadro generale potrebbe cambiare radicalmente.

Il problema è che le definizioni filosofiche e linguistiche tendono ad essere piuttosto ostiche, sia in ragione delle aporie che il carattere autoreferenziale della Postmodernità di per sé comporta; sia per i concetti impervi - come "extra-diegetico", o "mise-en-abyme", o "wordmaking" (per citarne solo alcuni) - normalmente messi in atto per affrontare tali difficoltà.

In questo scritto proveremo a illustrare questo genere di categorie evidenziandone l'azione nell'ambito di un medium popolare come i cartoni animati. Di lì cercheremo di dimostrare come, in realtà, la postmodernità è tutt'altro che morta. E come l'architettura, assieme a tutte le altre arti, stia tutt'oggi facendo la sua parte per farla prosperare.



THE DRAWING THE IMAGE THE SPACE OF THE GARCÍA SANABRIA MUNICIPAL PARK IN SANTA CRUZ DE TENERIFE

Studying and to draw the García Sanabria municipal park in Santa Cruz de Tenerife means examining and considering a set of links and constituent elements that contribute to understanding different figurative, spatial and temporal registers, but also referring to measurement. This extraordinary set of facts is manifested, in a particular way, through the dimension of time and color that makes the city changeable in the various seasons, especially during the passing of the hours, since the fantastic images that it evokes appear now clear, now opaque now transparent as in an ideal sentimental story. But the city of Santa Cruz de Tenerife is a witness not only of its typical hot season but also of a poetic culture that is cloaked in a scientific character that integrates well and is completed with that sense of apparent abstraction and imagery that surrounds it. The recognition of the role and essence of the city is manifested within its main park by a garden on the Atlantic, as the Sanabria park is called. The park is the expression of a sensitive refinement in which the community, also for a customary habit, has established a relationship with space and with the richness and variety of vegetation in a relationship that is determined by the geometry of the environment that forms a sort of unequal duality between the sensory perception and the metric data that merges into the characteristics of the grounds. These facts allow in their meaning to be placed within a dimension that intervenes as a frontier that oscillates between the perceived and the measured, between the ideal and the lived.

A. Donelli

IL DISEGNO L'IMMAGINE LO SPAZIO DEL PARCO MUNICIPALE GARCÍA SANABRIA A SANTA CRUZ DE TENERIFE

Studiare e disegnare il parco Municipale García Sanabria a Santa Cruz de Tenerife significa prendere in esame e considerare un insieme di legami e di elementi costitutivi che concorrono a comprendere differenti registri di carattere figurativo, spaziale, temporale, ma anche riferiti alla misura. Questo straordinario insieme di fatti si manifesta, in modo particolare, attraverso la dimensione del tempo e del colore che rende mutevole la città nelle varie stagioni specie durante il trascorrere delle ore, poiché le immagini fantastiche che essa evoca appaiono ora nitide, ora opache ora trasparenti come in una ideale vicenda sentimentale. Ma la città di Santa Cruz di Tenerife è testimone oltre che della sua tipica stagione calda anche di una cultura poetica che si ammanta di un carattere di scientificità che bene si integra e si completa con quel senso di apparente astrazione e di immaginario che la avvolge. La riconoscibilità del ruolo e dell'essenza della città si manifesta all'interno del suo principale parco un giardino sull'Atlantico, così come viene definito il parco Sanabria. Il parco è l'espressione di una sensibile ricercatezza in cui la collettività anche per una consueta abitudine ha stabilito un rapporto con lo spazio e con la ricchezza e la varietà della vegetazione in una relazione che è determinata dalla geometria dell'ambiente che forma una sorta di dualità disuguale tra la percezione sensoriale e il dato metrico che si fonde nelle caratteristiche del sedime. Tali fatti consentono nel loro significato di collocarsi all'interno di una dimensione che si interpone quale frontiera che oscilla tra il percepito e il misurato, tra l'ideale e il vissuto.

BORUSAN
CON·TEM-
PO·RAR·Y



HOW ARCHITECTURE CONSTITUTES IDENTITY: THE REPRESENTATION OF ARCHITECTURAL ELEMENTS IN LOGOS

There are a good amount of logos which comprise buildings in their visual compositions. These kind of logos can be listed as those of cities, museums, churches, monuments, municipalities, universities or companies.

The usage of buildings in these visual communication tools are not surprising as architecture speaks for the institution it harbors and stone is the manifestation of culture. Furthermore, buildings or symbolic architectural elements also constitute a kind of identity, stability and cultural sustainability.

The representation of architectural features in the logos have some common characteristics; which are, abstraction, symbolic elements such as domes or towers, and the dislocation of architectural features. Abstraction is a common feature, which allows the viewer to recognize the buildings, yet erases the unnecessary details to make it a comprehensible logo. Abstraction usually emphasizes the symbolic details, for example domes, which have symbolic meaning, or towers as seen in the logo of a museum in Fig 1. This logo has both abstraction and symbolic elements. Finally, the dislocation of buildings and the disruption of scale are very common. In the university logo in Fig 2, different architectural features are brought together which do not exist side by side in reality.

In this context, this paper aims to discuss the symbolism and meaning behind the usage of buildings in logos, and the ways of representation of these architectural elements through examples.

H. Gönül
M. Sinan

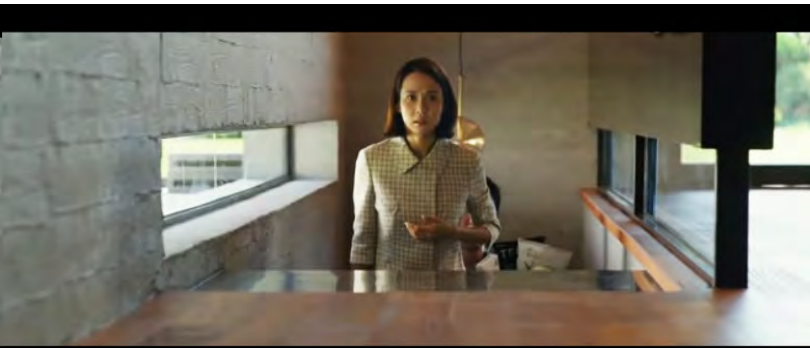
COME L'ARCHITETTURA COSTITUISCE L'IDENTITÀ: LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI ELEMENTI ARCHITETTONICI NEI LOGHI

Ci sono una buona quantità di loghi che comprendono gli edifici nelle loro composizioni visive. Questo tipo di loghi possono essere elencati come quelli di città, musei, chiese, monumenti, comuni, università o aziende.

L'uso degli edifici in questi strumenti di comunicazione visiva non è sorprendente, poiché l'architettura parla per l'istituzione che ospita e la pietra è la manifestazione della cultura. Inoltre, gli edifici o gli elementi architettonici simbolici costituiscono anche una sorta di identità, stabilità e sostenibilità culturale.

La rappresentazione delle caratteristiche architettoniche nei loghi ha alcune caratteristiche comuni; che sono, l'astrazione, elementi simbolici come cupole o torri, e la dislocazione delle caratteristiche architettoniche. L'astrazione è una caratteristica comune, che permette allo spettatore di riconoscere gli edifici, ma cancella i dettagli inutili per renderlo un logo comprensibile. L'astrazione di solito enfatizza i dettagli simbolici, per esempio le cupole, che hanno un significato simbolico, o le torri, come si vede nel logo di un museo nella Fig 1. Questo logo ha sia l'astrazione che elementi simbolici. Infine, la dislocazione degli edifici e la perturbazione della scala sono molto comuni. Nel logo dell'università di Fig 2 sono riuniti diversi elementi architettonici che nella realtà non esistono uno accanto all'altro.

In questo contesto, il presente documento si propone di discutere il simbolismo e il significato che sta dietro all'uso degli edifici nei loghi, e le modalità di rappresentazione di questi elementi architettonici attraverso esempi.



THE REPRESENTATION OF THE SPACE IN ORIENTAL CINEMATOGRAPHIC LITERATURE. THE RELATIONSHIP BETWEEN MAN AND SPACE IN PARASITE

R. Marrocco

Almost a hundred years ago Fritz Lang drew an exasperated and conflicting 2026 where power, obsessed with production, dominated masses of oppressed men locked in the background. In Germany in 1927, *Metropolis* prophesied a world divided into two, represented by a science fiction space, a world that condemned poverty downward, crushing it from above with wealth, machines and skyscrapers. A relationship between man and tragically universal space and an inexorably eternal human condition, narrated today in the Korean *Parasite*, where space becomes an image of man's condition. Bong Joon-Ho draws, in 2019, a vertical space with medieval and Dante tones, full of stairs, climbs and descents, where the rich are at the top and the poor, simply, are at the bottom. Contemporary society is represented through a spatial and architectural narrative in which the world does not extend horizontally but vertically, exactly like the man who inhabits it. Thus, space becomes a condensation of social and cultural metaphors embedded in and based on urban and domestic spatiality. Metaphors of a human under and above, through which the limits and inability of the poor to rise and the rich to come down are represented. All within dark and sometimes bright landscapes, but still always dramatic. Those at the top are empty and silent, those at the bottom are full, crowded and noisy (fig. 1). The city, in the background, produces and contains an overflowing humanity, stacked in a precarious and suffocating space, as opposed to an empty and seemingly perfect space above (fig. 2). A human existence all miserably confined within spaces. Empty houses and rooms, underground bunkers and flooded landscapes. Thus the space becomes an immense container of many spaces where the lives of men take place and are theatrically represented between light and darkness. A physical space that has a profound effect on man's mental space, such as in the home of *The Housemaid* or in the houses of *Ferro 3* or in the room of *2046*. In oriental film literature, space becomes the place of relationships and tragedies, the beginning and end of human experience. This contribution presents a study on the representation of space in oriental cinematographic literature, a contemporary and universal representation of space and the relationship between man and space (fig. 3).



LA RAPPRESENTAZIONE DELLO SPAZIO NELLA LETTERATURA CINEMATOGRAFICA ORIENTALE. IL RAPPORTO TRA UOMO E SPAZIO IN PARASITE

R. Marrocco

Quasi cento anni fa Fritz Lang disegnava un 2026 esasperato e conflittuale dove il potere, ossessionato dalla produzione, sovrastava masse di uomini oppressi e rinchiusi nei sottofondi. Nella Germania del 1927, Metropolis profetizzava un mondo diviso in due, rappresentato da uno spazio fantascientifico, un mondo che condannava la povertà verso il basso, schiacciandola dall'alto con la ricchezza, le macchine e i grattacieli. Un rapporto tra uomo e spazio tragicamente universale e una condizione umana inesorabilmente eterna, narrata oggi nel coreano Parasite, dove lo spazio diventa immagine della condizione dell'uomo. Bong Joon-Ho disegna, nel 2019, uno spazio verticale dai toni medievali e danteschi, ricco di scale, di salite e di discese, dove i ricchi sono in alto e i poveri, semplicemente, sono in basso. La società contemporanea si rappresenta attraverso una narrazione spaziale e architettonica in cui il mondo non si estende in orizzontale ma in verticale, esattamente come l'uomo che lo abita. Così, lo spazio diventa un condensato di metafore sociali e culturali incastrate e poggiate su spazialità urbane e domestiche. Metafore di un sotto e di un sopra umano, attraverso le quali si rappresentano i limiti e le incapacità dei poveri di salire e dei ricchi di scendere. Tutto all'interno di paesaggi scuri e a volte luminosi, ma comunque sempre drammatici. Vuoti e silenziosi quelli in alto, pieni, affollati e rumorosi quelli in basso (fig. 1). La città, nel bassofondo, produce e contiene un'umanità straripante, accatastata in uno spazio precario e asfissiante, contrapposto allo spazio sovrastante, vuoto e apparentemente perfetto (fig. 2). Un'esistenza umana tutta miseramente confinata dentro gli spazi. Case e camere vuote, bunker sotterranei e paesaggi inondati. Così lo spazio diventa un immenso contenitore di tanti spazi dove si svolgono e si rappresentano teatralmente le vite degli uomini tra luce e oscurità. Uno spazio fisico che incide profondamente sullo spazio mentale dell'uomo, come nella casa di The Housemaid o nelle case di Ferro 3 o nella stanza di 2046. Nella letteratura cinematografica orientale lo spazio diventa il luogo delle relazioni e delle tragedie, l'inizio e la fine del vissuto umano. Questo contributo presenta uno studio sulla rappresentazione dello spazio nella letteratura cinematografica orientale, una rappresentazione contemporanea e universale dello spazio e del rapporto tra uomo e spazio (fig. 3).



t10 Signs and Drawings for Design

Segni e disegni per il design



THE ART OF WOVEN VEGETABLE FIBER, DECORATIVE SIGNS AND FUNCTIONAL SHAPES DERIVED FROM THE ENVIRONMENT

The continuity of an archaic model that contributes to define, even today, the coastal landscape through a productive settlement based on fish farming: the traces of which are still evident, as well as in the traditional practices of a secular activity, also in the use of materials and in construction techniques for the realization of professional equipment.

The reference scenario is the Sinis Peninsula, on the western Sardinian coast, partly characterized by a lake-like nature, in which a settlement pattern persists, definable, by peculiarity, a unicum: the relationship between man and sea, in the varied expressions of the vernacular wisdom, he moved to a material work perpetuated in tradition through numerous generations.

In fact, the fishing activity that has been taking place there for centuries, focuses on procedures, methods and tools still unchanged. Starting from the instrumental artefacts: boats, containers, stowage warehouses, typical for the essentiality of the construction technique adopted and for the type of material coming from the lush marsh vegetation.

From the stems and foliage the fibers are obtained which - dried, intertwined and bound with different techniques - generate shapes and textures designed directly in the work; a decorative and functional warp at the same time that supports the specific purposes for which these objects, strongly linked to water, are designed: navigation in protected waters, fishing, storage and coastal shelter.

The texture also represents the metaphor of a subtle balance historically generated between the environment, which supplies the raw material - and regaining it at the end of the use of the artefact - and the human intervention, deliberately limited in the slight and erasable traces of his presence.

E. Carassale

L'ARTE DELLA FIBRA VEGETALE INTRECCIATA, DEI SEGNI DECORATIVI E DELLE FORME FUNZIONALI DERIVATE DALL'AMBIENTE

La continuità di un modello arcaico che concorre a definire, ancora oggi, il paesaggio costiero attraverso un insediamento produttivo fondato sull'itticoltura: le cui tracce sono tuttora evidenti, oltretutto nelle pratiche tradizionali di un'attività secolare, anche nell'uso di materiali e nelle tecniche costruttive per la realizzazione delle attrezzature professionali. Lo scenario di riferimento è la Penisola del Sinis, nella costa occidentale sarda, in parte caratterizzata da una natura di tipo lacustre, nella quale persiste un modello insediativo definibile, per peculiarità, un unicum: il rapporto tra uomo e mare, nelle varieghe espressioni della sapienza vernacolare, si trasferisce in un'opera materiale perpetuata nella tradizione attraverso numerose generazioni.

Infatti, l'attività ittica che ivi si svolge da secoli, verte su procedure, modalità e utensili tuttora immutati. A partire dai manufatti strumentali: imbarcazioni, contenitori, magazzini di stivaggio, tipici per l'essenzialità della tecnica costruttiva adottata e per la tipologia del materiale proveniente dalla ricca vegetazione palustre. Dai fusti e dal fogliame si ottengono le fibre che -essiccate, intrecciate e rilegate con tecniche differenti- generano forme e trame disegnate direttamente nell'opera; un ordito decorativo e funzionale allo stesso tempo che asseconda le finalità specifiche per le quali tali oggetti, fortemente legati all'acqua, sono concepiti: la navigazione in acque protette, la pesca, il deposito ed il riparo costiero. La trama intrecciata rappresenta altresì la metafora di un sottile equilibrio storicamente ingenerato tra l'ambiente, che fornisce la materia prima -per poi riassumerla al termine dell'uso del manufatto e l'opera dell'intervento umano, volutamente limitato nelle tracce delebili ma ripetibili della sua presenza.



SIGNS AND THICKNESSES OF THE CITY: THE ROLE OF PRE-MODERN CARTOGRAPHY

The cartographic documents are useful for the study of the city for the recognition of the long-lasting structures of the territory, containing all the invariants represented by the values, pre-existences, permanences and sediments, identifying the *Loi de la persistance du plan* of Lavedan memory, as well as a precious treasure chest that also informs us about the role that the city has assumed over time.

After a season entirely dedicated to growth, today there is greater attention to the existing city; there is talk of requalification, recovery, the need for an expansion limit. The territory in that “past growing season” was considered a mere support, container of activities, an unlimited resource. Not as a stratification over time of facts and culture, a space of relationships, a precious, limited and non-reproducible asset.

In this new way of understanding the city and the territory, the tools of knowing have also changed, and the cartography, even the historical one, in this case becomes again a “speaking” document, once again assuming that importance in the interpretation of the urban fact, once to recognize and restore quality and identity to places.

The contribution aims to report the evolution of the representation of the city and the territory, indicating the signs and thicknesses of the pre-modern cartography in order to recognize urban transformations.

A. Iacomoni

SEGNI E SPESSORI DELLA CITTÀ: IL RUOLO DELLA CARTOGRAFIA PREMODERNA

I documenti cartografici sono utili per lo studio della città per la ricognizione delle strutture di lunga durata del territorio, contenendovi tutte le invarianti rappresentate dai valori, preesistenze, permanenze e sedimenti, individuando quella *Loi de la persistance du plan* di lavediana memoria, oltre che un prezioso scrigno che ci informa anche sul ruolo che la città ha assunto nel tempo.

Dopo una stagione tutta dedicata alla crescita, oggi esiste una maggiore attenzione alla città esistente; si discute di riqualificazione, recupero, del bisogno di un limite all'espansione. Il territorio in quella “passata stagione di crescita” era considerato un mero supporto, contenitore di attività, una risorsa illimitata. Non invece come stratificazione nel tempo di fatti e cultura, spazio di relazioni, bene prezioso, limitato e non riproducibile. In questo nuovo modo di intendere la città ed il territorio sono cambiati anche gli strumenti del conoscere, e la cartografia, anche quella storica, in questo caso torna ad essere documento “parlante”, assumendo nuovamente quella importanza nell'interpretazione del fatto urbano, volta a riconoscere e ridare qualità e identità ai luoghi.

Il contributo intende riportare l'evoluzione della rappresentazione della città e del territorio, indicando i segni e gli spessori della cartografia premoderna al fine della riconoscibilità delle trasformazioni urbane.



DECOMPOSITION AND RECOMPOSITION OF NATURAL LANDSCAPE

Part of the design process in architecture education, the Form Studies discipline in the first year is a rather art-related design studio that assists the main Architecture Design Studio, through short exercises. Its educational direction highlights expressions and plastic qualities in two-dimensional compositions and studies, followed by tri-dimensional explorations using different materials; punctual exercises emphasizing graphic ideas that can be read as part of the project concepts.

The Form Studies Studio in the first semester is correlated to the Architecture Design Studio project – the Sensorial Pavilion in a Natural Landscape – by means of several graphic-conceptual exercises of: observation, interpretation, analysis and imagination through drawing and sketching details of the natural environment in various techniques. The article follows architectural answers in relation to these graphic compositions using particular methods: model study, exercises of dematerialization, abstraction, sequences creation, modulation, repetitiveness, decomposition and re-composition. It also emphasizes the relation between these two directions and the way in which these plastic expressions can be integrated into projects.

D.Opincariu
A.Motu
L. Vartic

DECOMPOSIZIONE E RICOMPOSIZIONE DEL PAESAGGIO NATURALE

Parte del processo di progettazione nell'ambito dell'educazione all'architettura, la disciplina Form Studies del primo anno è uno studio di design piuttosto legato al mondo dell'arte che assiste il principale Architecture Design Studio, attraverso brevi esercitazioni. La sua direzione didattica mette in evidenza espressioni e qualità plastiche in composizioni e studi bidimensionali, seguiti da esplorazioni tridimensionali con l'utilizzo di materiali diversi; esercizi puntuali che mettono in evidenza idee grafiche leggibili come parte dei concetti del progetto.

Le lezioni di Studi di Forma nel primo semestre è correlato al progetto dell'Architecture Design Studio - il Padiglione Sensoriale in un Paesaggio Naturale - attraverso diversi esercizi grafico/ concettuali di: osservazione, interpretazione, analisi e immaginazione attraverso il disegno e lo schizzo di dettagli dell'ambiente naturale in varie tecniche. L'articolo segue le risposte architettoniche in relazione a queste composizioni grafiche con metodi particolari: studio di modelli, esercizi di smaterializzazione, astrazione, creazione di sequenze, modulazione, ripetitività, scomposizione e ricomposizione. Sottolinea inoltre la relazione tra queste due direzioni e il modo in cui queste espressioni plastiche possono essere integrate nei progetti.



COMMUNICATION, ORIENTATION AND WAYFINDING ABOARD GREAT SHIPS: TOWARDS AN INTEGRATED AND USER-CENTRED SYSTEM

Being on board a great ship, like a ferry or a cruise vessel, can be perceived as a disorienting experience, especially if lived for the first time.

The rich outfitting of the common areas, the lighting, the very similar serving spaces such as hallways, stairways and secondary elevators, along with being on a vehicle in its turn moving in the space and the need of understanding complex routes from one point to another; all these factors may result confusing for people, making them feeling a frustrating sense of “not being able to find the way” to reach their destination.

They often are inconveniences easy to be solve in a short time, once the passenger gets acquainted with the new environment; nonetheless, in some circumstances, these difficulties can affect the enjoyment of the trip, contributing to lower the satisfaction or, even, putting at risk comfort and safety perception of the traveller.

The paper aims to present the premises of a more extended, ongoing research, that takes the cue from observing resources and critical issues of the ways of communication and information currently the most used in these contexts, in order to outline a rigorous method useful for the developers in designing new strategies and techniques to apply to wayfinding and way showing aboard medium-sized and large vessels.

N. Sorrentino

LA COMUNICAZIONE, L'ORIENTAMENTO E IL WAYFINDING A BORDO DI GRANDI NAVI: VERSO UN SISTEMA INTEGRATO E CENTRATO SULL'UTENTE

Trovarsi a bordo di una grande imbarcazione, quale può essere un traghetto o una nave da crociera, può risultare un'esperienza spiazzante, specialmente se vissuta per la prima volta. La ricchezza degli allestimenti negli ambienti comuni, l'illuminazione, la similarità degli spazi di distribuzione (corridoi, scale, ascensori secondari...), unitamente al trovarsi su un mezzo in movimento con un suo marcato orientamento spaziale e alla necessità di escogitare itinerari complessi, sono elementi che possono disorientare le persone, facendo loro esperire la frustrante sensazione di “non trovare la strada” per raggiungere la propria meta.

Si tratta di inconvenienti spesso destinati a risolversi in poco tempo, una volta che l'utente ha familiarizzato a sufficienza con il nuovo ambiente; tuttavia, in alcune circostanze, il godimento del viaggio può essere in parte inficiato da questo genere di difficoltà, contribuendo ad abbassare il livello di soddisfazione dell'utente e mettendone a rischio perfino la percezione di comfort e sicurezza.

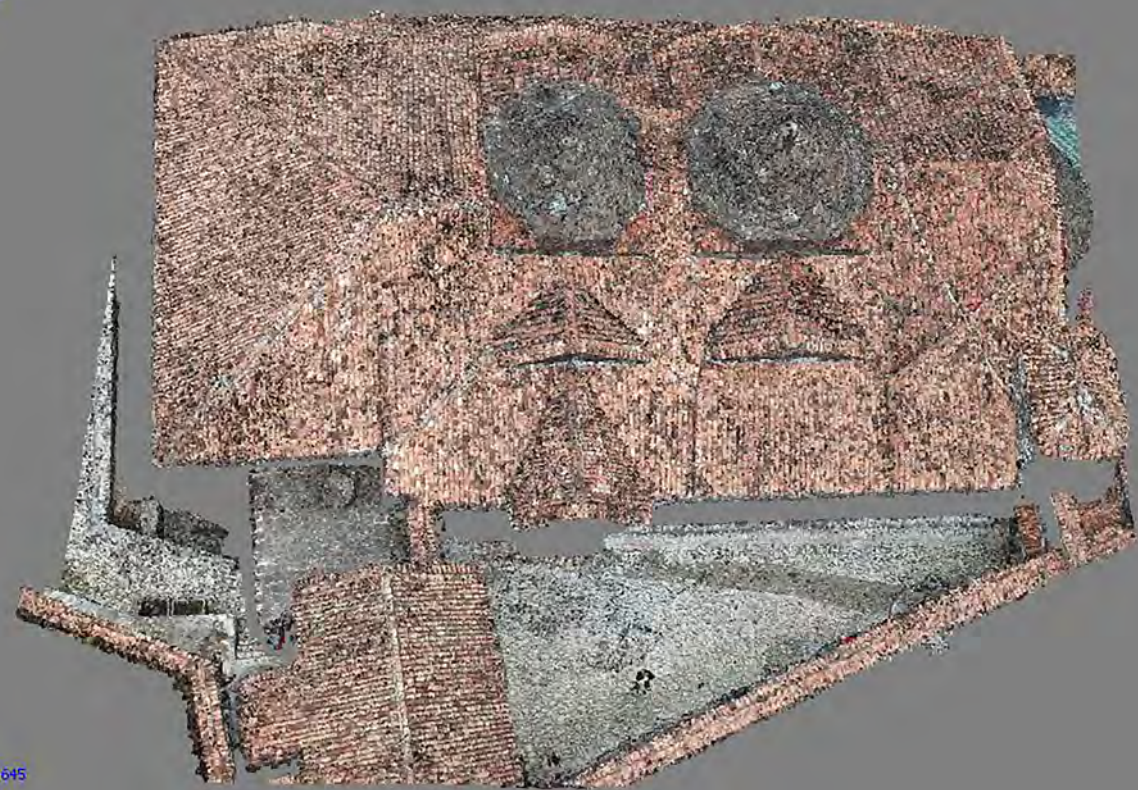
L'articolo ha lo scopo di presentare le premesse iniziali di una più estesa ed approfondita ricerca, al momento in corso, che muove dall'osservazione delle principali risorse e criticità dei metodi di comunicazione e informazione attualmente più utilizzati in questo tipo di contesti, per delineare una metodologia rigorosa utile per i designer nell'ideazione di nuove strategie e tecniche per il wayfinding e il way showing a bordo delle grandi navi.



t11

Advanced Representation

Rappresentazione avanzata



BERAT (ALBANIA) DIGITAL MODELING FOR ADVANCED REPRESENTATION

The research work presents digital models of the city of Berat, located in the southern part of Albania. Acknowledged in July 2008 as a World Heritage Site, the Ottoman city boasts a cultural heritage of considerable interest which documents the peaceful coexistence of various religions and cultural ethnicities in past centuries. Although it was the center of the great Turkish empire, it rarely appears in the history of Ottoman architecture.

The theme of digital modelling is of great importance, as it enables the dynamics of drawing relating to both traditional and innovative digital representation to be tackled according to disciplinary conditions.

The research activity aims, therefore, through a consolidated process of survey, to the knowledge of the Site and the related documentation of architectural peculiarities, thus offering the possibility to consult new sources of digital representation. The survey activity made use of both traditional direct measurement instruments and digital instruments for the survey of urban fronts and architectural landmarks.

D. Carleo
A. De Cicco
M. Gargiulo
F. Guerriero
G. P. Lento

BERAT (ALBANIA) MODELLAZIONE DIGITALE PER LA RAPPRESENTAZIONE AVANZATA

Il lavoro di ricerca presenta i modelli digitali della città di Berat, sita nella parte meridionale dell'Albania. Riconosciuta nel Luglio 2008 Patrimonio dell'Umanità, la città Ottomana vanta un patrimonio culturale di notevole interesse il quale documenta la pacifica convivenza di varie religioni ed etnie culturali nei secoli passati. Benché sia stata polo del grande impero turco, raramente compare nei testi di storia dell'architettura ottomana.

Il tema della modellazione digitale è di grande importanza, poiché consente di affrontare, secondo i presupposti disciplinari, le dinamiche del disegno relative sia alla rappresentazione tradizionale sia a quella innovativa digitale.

L'attività di ricerca mira, dunque, attraverso un consolidato processo di rilievo, alla conoscenza del Sito ed alla relativa documentazione delle peculiarità architettoniche, offrendo così la possibilità di consultare nuove fonti di rappresentazione digitale. L'attività di rilievo si è avvalsa sia di tradizionali strumenti di misura diretta, sia di strumenti digitali per il rilievo dei fronti urbani e dei capisaldi architettonici.

THE ROMAN FLOOR MOSAICS IN POMPEII. CONTRIBUTION TO KNOWLEDGE FOR A CULTURAL TOURISM

The aim of this paper is to study the ornamental geometrical drawings of the Roman mosaic floors in Pompeii. The research develops the following topics: cataloguing of the geometrical mosaic floors in Pompeii; analysis of the geometrical shape of the catalogued ornamental drawings; digital modeling animation of the ornamental geometrical drawings; development of a digital game; implementation of a GIS database; website. The mosaic floors were catalogued according to the ornamental types; the ornamental patterns; the geometrical trend. On the mosaic floors that were catalogued, some pilot-models were graphically analyzed in order to individuate the geometrical shape roots of the ornamental drawing and to recognize the geometrical symmetries and the chromatic ones. The analysis of the theoretical facets allowed us to build a digital modeling animation. The data collected on the geometrical drawings of the roman mosaic floors and the results of the geometrical analysis were organized in a GIS database and they were disseminated through a website. Through the digital interface it is possible to access an application that allows the user to design new geometrical patterns based on the symmetries and the colours of the roman mosaic floors analyzed. This application includes a digital game which could be used to improve the knowledge on the archeological area of Pompeii too. The research was ordered by Ornella Zerlenga with Letteria Spuria (GIS), Aniello Schiavone (digital games), Vincenzo Cirillo (3D) and Assunta Acunzo (website).

V. Cirillo
A. Acunzo
O. Zerlenga

I MOSAICI PAVIMENTALI DELLA POMPEI ROMANA. CONTRIBUTO ALLA CONOSCENZA PER UN TURISMO CULTURALE

Lo scopo di questo intervento è lo studio dei disegni geometrici ornamentali dei pavimenti romani a mosaico di Pompei. La ricerca sviluppa i seguenti argomenti: catalogazione geometrica dei pavimenti a mosaico di Pompei; analisi della forma geometrica dei disegni ornamentali catalogati; animazione digitale dei disegni geometrici ornamentali; sviluppo di un gioco digitale; implementazione di un database GIS; sito web. I pavimenti a mosaico sono stati catalogati secondo i tipi e motivi ornamentali; tendenza geometrica. Sui pavimenti a mosaico che sono stati catalogati, alcuni modelli pilota sono stati analizzati graficamente per individuare le radici della forma geometrica del disegno ornamentale e riconoscere le simmetrie geometriche e quelle cromatiche. L'analisi delle sfaccettature teoriche ci ha permesso di costruire un'animazione di modellazione digitale. I dati raccolti sui disegni geometrici dei pavimenti a mosaico romani e i risultati dell'analisi geometrica sono stati organizzati in un database GIS e sono stati divulgati attraverso un sito Web. Tramite un'interfaccia digitale è possibile accedere ad un'applicazione che consente all'utente di progettare nuovi motivi geometrici basati sulle simmetrie e colori dei pavimenti a mosaico analizzati. Questa applicazione include un gioco digitale che potrebbe essere utilizzato per migliorare le conoscenze anche nell'area archeologica di Pompei. La ricerca è stata ordinata da Ornella Zerlenga con Letteria Spuria (GIS), Aniello Schiavone (giochi digitali), Vincenzo Cirillo (3D) e Assunta Acunzo (sito web).



FEATURES OF LANDSCAPE, A VISUAL INTERPRETATION

Emphasizing creativity in the educational process of designing Architectural space can be seen as a succession of project-theme development, practice, understanding and interpretation. Short studies in the art-related design studio can be conceived as complementary project themes related to architecture projects, or they can be read in an apparently divergent direction. Several three-dimensional exercises in the Form Studies Studio (in the first year of study) highlight, through specific tasks, the variety of form-finding techniques. Landscape design is a broad theme that can generate a variety of interpretations regarding natural or human-made environment. The article presents a number of design techniques and examples that question the shapes and possible landscape configurations: diorama design is formulated as a theme of transition from two-dimensional representations in a three-dimensional scenario, following a composition and construction of an interior landscape through two-dimensional forms and overlays; clay modelling is an expression of tectonic shapes; plasterboard carving is a technique that allows form-finding through excavation; while paper allows representation of a landscape in transformation by cutting, overlapping, folding and texturing.

In the creation process, ideas and solutions often appear from seemingly non-researched areas, in a spontaneous manner. These illustrated exercises can be understood as fragments that gradually outline a map of possible form and space-finding techniques.

D. Opincariu
A. Motu
L. Vartic

CARATTERISTICHE DEL PAESAGGIO, UN'INTERPRETAZIONE VISIVA

L'enfaticizzazione della creatività nel processo educativo di progettazione dello spazio architettonico può essere vista come una successione di sviluppo, pratica, comprensione e interpretazione del progetto. Brevi studi nello studio di design legato all'arte possono essere concepiti come temi progettuali complementari legati a progetti di architettura, oppure possono essere letti in una direzione apparentemente divergente. Diversi esercizi tridimensionali di studi sulla forma (nel primo anno di studio) evidenziano, attraverso compiti specifici, la varietà delle tecniche di ricerca della forma. Il design del paesaggio è un tema ampio che può generare una varietà di interpretazioni relative all'ambiente naturale o all'ambiente creato dall'uomo. L'articolo presenta una serie di tecniche progettuali ed esempi che mettono in discussione le forme e le possibili configurazioni del paesaggio: il diorama design è formulato come tema di transizione dalle rappresentazioni bidimensionali in uno scenario tridimensionale, seguendo una composizione e costruzione di un paesaggio interno attraverso forme bidimensionali e sovrapposizioni; la modellazione dell'argilla è espressione di forme tettoniche; l'intaglio del cartongesso è una tecnica che permette di trovare la forma attraverso lo scavo; mentre la carta permette la rappresentazione di un paesaggio in trasformazione attraverso il taglio, la sovrapposizione, la piegatura e la testurizzazione.

Nel processo di creazione, idee e soluzioni appaiono spesso da aree apparentemente non ricercate, in modo spontaneo. Questi esercizi illustrati possono essere intesi come frammenti che delineano gradualmente una mappa di possibili forme e tecniche di ricerca spaziale.

Giulia Pellegrì, è professore associato di Disegno presso il Dipartimento Architettura e Design dAD e Vice Preside della Scuola Politecnica di Ingegneria e Architettura dell'Università degli Studi di Genova.

La VI Conferenza Internazionale sul Disegno, *De_Sign Environment Landscape City_Genova 2020* tratta di: Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente; Il Disegno per il paesaggio; Disegni per il Progetto: tracce - visioni e pre-visioni; I margini i segni della memoria e la città in progress; Cultura visiva e comunicazione dall'idea al progetto; Le emergenze architettoniche; Il colore e l'ambiente; Percezione e identità territoriale; Patrimonio iconografico culturale paesaggistico: arte, letteratura e ricadute progettuali; Segni e Disegni per il Design e Rappresentazione avanzata. Federico Babina, architetto e graphic designer presenta ARCHIVISION, e Eduardo Carazo Lefort, Docente dell'Università di Valladolid e Targa d'Oro dell'Unione Italiana Disegno la *Lectio Magistralis*.

The VI International Conference on Drawing, De_Sign Environment Landscape City_Genoa 2020, deals with: Survey and Representation of Architecture and the Environment; Drawing for the landscape; De-signs for the Project: traces-visions and previews; Margins, signs of memory and the city in progress; Visual culture and communication from idea to project; Architectural emergencies; The color and the environment; Perception and territorial identity; Landscape cultural iconographic heritage: art, literature and design implications; Signs and Drawings for Design and Advanced Representation. Federico Babina, architect and graphic designer presents ARCHIVISION, and Professor Eduardo Carazo Lefort-University of Valladolid and Gold Plate of the Italian Design Union presents his Lectio Magistralis.

ISBN: 978-88-3618-038-7

