

LA CARTOGRAFIA: COMUNICAZIONE VISIVA DI UNA REALTÀ OGGETTIVA

CARTOGRAPHY: VISUAL COMMUNICATION OF AN OBJECTIVE REALITY

Michele Jurilli

Riassunto

La comunicazione visiva è un processo che riguarda l'acquisizione degli aspetti percettibili della realtà e la sua rappresentazione mediante segni grafici e iconici che nella cartografia moderna assumono valenza di elementi codificati e funzionali di chiara interpretazione.

Abstract

Visual communication is a process concerning the acquisition of real-world's perceptible aspects and its representation through iconic and graphic symbols that in modern cartography take the value of functional and codified elements useful for a clear interpretation.

Introduzione

Il percorso presentato si propone di rilevare il cammino della comunicazione visiva della realtà territoriale nell'ambito della cartografia, con particolare riguardo alla rappresentazione del tematismo turistico su base topografica. Non si tratta di una sequenza rigorosamente storica, ma si è cercato piuttosto di interpretare il modello culturale cui fa capo il sistema visivo e tutta la sfera percettiva, prendendo in considerazione aspetti

probabilmente già noti agli specialisti del settore ma visti da un diverso punto d'osservazione.

Il percorso, sviluppato attraverso la proiezione di 20 immagini, si compone di 4 parti:

- 1) La fase infantile in cui la comunicazione visiva della realtà territoriale è subordinata ai preconcetti culturali.
- 2) L'educazione al vero dove la realtà territoriale si impone nella sua oggettività.

- 3) La carta iconografica primo approccio ad una comunicazione in forma simbolica.
- 4) Il rigore dell'informazione digitalizzata dove è consolidata la cultura della comunicazione codificata.

1. La fase infantile

La realtà del mondo e delle cose presenti intorno a noi stimola il sistema visivo e simultaneamente tutta la sfera percettiva, ma i dati oggettivi vengono condizionati dai significati culturali. La rappresentazione che ne deriva è subordinata al modello culturale cui fa capo il sistema visivo.

• Immagine 1

La cartografia scientifica nata nell'an-

tica Grecia al pari della geografia rappresenta, per opera di Anassimandro da Mileto, filosofo, il primo modello del mondo conosciuto concepito come diviso in due grandi parti: le terre emerse iscritte in un cerchio e penetrate dal Mediterraneo, l'oceano come anello che le racchiude.

• Immagine 2

Il mappamondo di Sallustio filosofo del IV secolo sembra dimenticare le acquisizioni cosmografiche di Aristotele e Pitagora e descrive una concezione del mondo antico diviso in tre parti da una «T» formata dal Mediterraneo e dall'asse Nilo-Mar Egeo-Mar Nero-Don e iscritta un tondo, l'Oceano. (Seguiranno altre opere simili denominate carte «TO»)

IMMAGINE 1

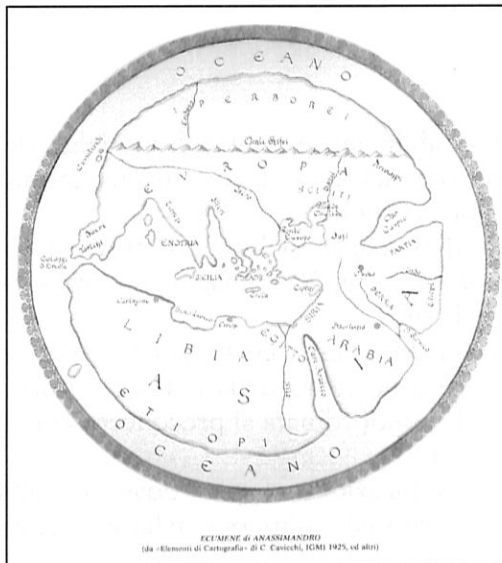
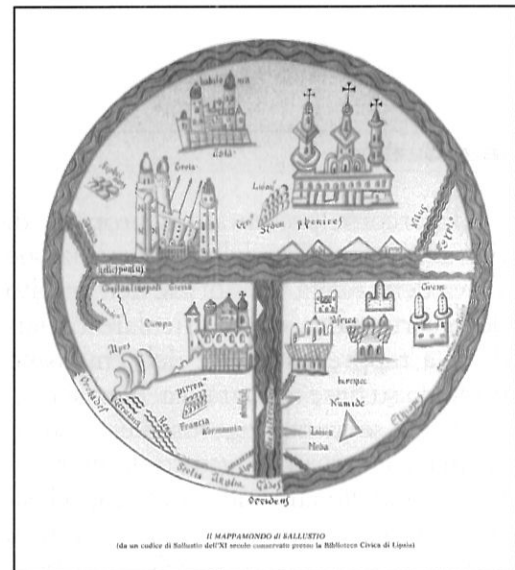


IMMAGINE 2



- Immagine 3

La quadripartizione del mondo del XII secolo esaurisce l'esigenza di rappresentare l'emisfero australe e il concetto di antipodi con la semplicistica aggiunta di una fascia oceanica parallela al Mediterraneo che definisce la quarta parte del mondo.

La scelta grafica, evidentemente istin-

IMMAGINE 3



tiva e naturale dei tre esempi richiama il disegno infantile dove la realtà oggettiva passa attraverso il filtro delle conoscenze e delle intenzioni, da cui l'inattendibilità del risultato.

- Immagine 4

Lo stadio infantile della cartografia permane per molti secoli e durante tutto il medio evo la realtà viene ancora co-



IMMAGINE 4

municata attraverso una rappresentazione fantastica e dimostrativa, sviluppata secondo la fantasia del geografo, totalmente slegata dal rapporto matematico e corredata da un bestiario pittoresco.

Si può osservare come le raffigurazioni non rivelino alcun segno di prospettiva – le cui nozioni fondamentali erano già conosciute – ma favoriscono una rappresentazione spaziale che va oltre la conoscenza sensibile (metafisica).

2. L'educazione al vero

Soltanto a partire dal rinascimento e dal risultato degli studi leonardeschi possiamo vedere una rappresentazione della natura e dello spazio che infrange l'orizzonte culturale degli antichi. Tut-

tavia l'applicazione di uno o più punti di vista, così utile in pittura, non risolve il problema della cartografia di rappresentare fedelmente vaste porzioni di territorio. L'effetto prospettico è ampliato mediante la molteplicità sequenziale dei punti di vista, frammentando le immagini del paesaggio che vengono poi meticolosamente ricostruite provocando l'illusione di spazi immensi ricchi di particolari.

• Immagine 5

È una bella tavola di Atlante senza scala e senza data riferibile al XVI secolo e rappresenta la città di Catania e dintorni. La stampa deriva da una incisione su lastra di rame, successivamente colorata a mano.

I metodi per l'incisione erano due: a bulino e acqua forte. Il primo consisteva in una incisione a mano con una punta tagliente, il secondo in una incisione sulla cera che ricopriva il rame il quale veniva poi inciso dall'acqua forte che invadeva i tratti resi scoperti.

IMMAGINE 5



• Immagine 6

L'immagine proposta fa parte del processo produttivo di una carta topografica degli anni '30. In ogni epoca si sviluppa una metodologia di rappresentazione dello spazio secondo caratteristiche di patrimonio cognitivo e culturale, di sensibilità percettiva, ma soprattutto di educazione al vero.

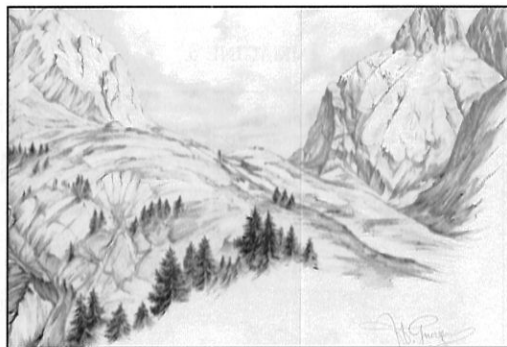


IMMAGINE 6

• Immagine 7

L'esperienza visiva obbedisce a quel processo di gerarchizzazione degli ele-

IMMAGINE 7



menti presenti nel campo e organizzati dall'occhio che attribuisce ad essi un valore di maggiore o minore rilievo in relazione alla loro vicinanza o lontananza. Ciò avviene con un graduale adattamento che permette di passare dalla visione ottica all'interpretazione grafica.

- Immagine 8

L'espressione della forma è ottenuta attraverso l'individuazione dell'architettura del terreno. Il disegno mostra con immediatezza le pareti, le cengie, gli spacchi, tutti gli accidenti naturali indubbiamente utili al geografo come al geologo, e a chiunque pratichi la montagna.



IMMAGINE 8

- Immagine 9

Oltre alle rappresentazioni prospettiche le forme che maggiormente producono l'illusione di figure oggettuali sul piano orizzontale della proiezione topografica sono i tratteggi in chiaroscuro con effetto di ombreggiatura a luce obli-

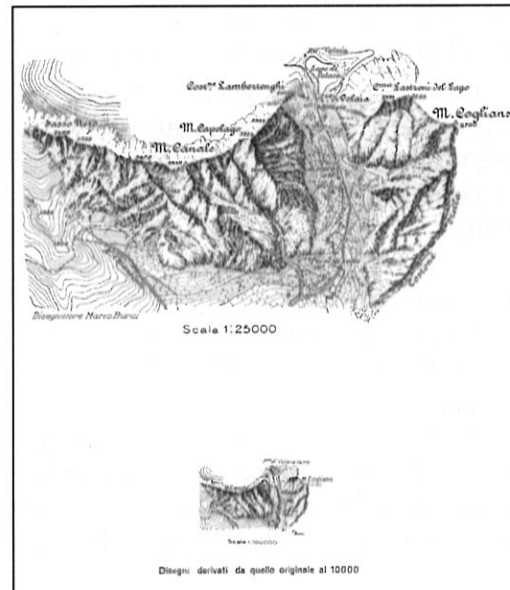


IMMAGINE 9

qua. Il colore nero è il più indicato e relativamente alla roccia il tratteggio è tanto più scuro quanto più ripida è la pendenza.

L'esperienza visiva si configura quindi come il risultato di un intervento creativo sulla realtà, sia essa tridimensionale o bidimensionale. Posso comunicare un campo sensoriale così come me lo trovo davanti o posso scegliere di dare ad alcuni elementi maggior rilievo, lasciando altri tagliati fuori.

3. La carta iconografica

L'accrescimento culturale impone di prendere in considerazione molti aspetti concreti ed astratti non percettibili all'osservazione visiva. La preroga-

a maturare nella società l'educazione a una nuova realtà cromatica.

• Immagine 12

L'immagine presenta una carta stampata a 10 colori. Anche i contenuti si arricchiscono e necessitano di una ricercatezza grafica che si esprime anche attraverso la scelta di opportuni caratteri per la toponomastica.

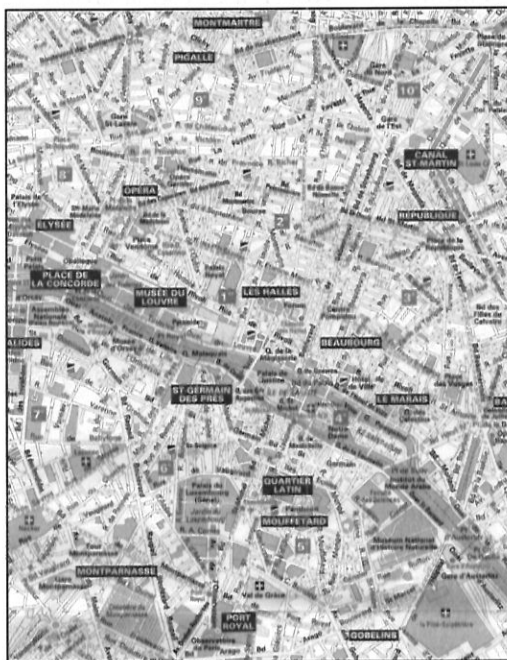


IMMAGINE 12

• Immagine 13

Il comportamento percettivo del carattere varia al variare del rapporto tra colore e forma del carattere da una parte, e colore dello sfondo dall'altra. Ne consegue l'interazione tra percezione, leggibilità ed effetto di senso.



IMMAGINE 13

• Immagine 14

Il modo con cui si costruiscono unità di maggior rilievo percettivo gioca un ruolo decisivo nel riconoscimento delle figure e nell'attribuzione di significato. I simboli indicanti attività industriali e turistiche al fine di facilitare la lettura e l'immediata decodificazione devono rispondere ai seguenti concetti:

- essere evocatori dell'attività che rappresentano (somiglianza);
- evitare distorsioni percettive ed effetti di ambiguità (coerenza strutturale);
- dare la precedenza a una codifica già normalmente in uso (esperienza);
- essere rivestiti da contorni reali o illusori che stabiliscano rapporti di orientamento;



IMMAGINE 14

– garantire chiarezza anche in seguito a forti riduzioni.

• Immagine 15

Un prodotto cartografico in cui contenuto, rappresentazione ed espressione

IMMAGINE 15



sono stati contemplati con specialistica competenza: il fondo topografico è leggero e selezionato in maniera adeguata, i colori obbediscono al principio di corrispondere al concetto mentale della realtà territoriale, la simbologia convenzionale (puntuale e lineare) è ricca e sempre di esatta ubicazione.

La comunicazione in generale utilizza ancora largamente l’editoria tradizionale e i supporti cartacei, a questi si affiancano i prodotti multimediali i quali sono peraltro una rielaborazione dei concetti classici di grafica.

4. Il rigore dell’informazione digitalizzata

L’introduzione delle moderne tecnologie non produce rivoluzioni trasgressive ma è piuttosto il seguito di una evoluzione culturale.

• Immagine 16

Il contenuto informativo di una carta digitale consiste nella sintesi di una classificazione logica di diversi strati:

- idrografia
- orografia
- trasporti
- abitato
- vegetazione
- toponomastica
- simbologia puntuale

Ciascuno di essi può essere interpretato come tema e di conseguenza valorizzato, oppure tutti nell’insieme possono costituire il riferimento geometrico al quale sovrapporre un argomento specifico da enfatizzare.

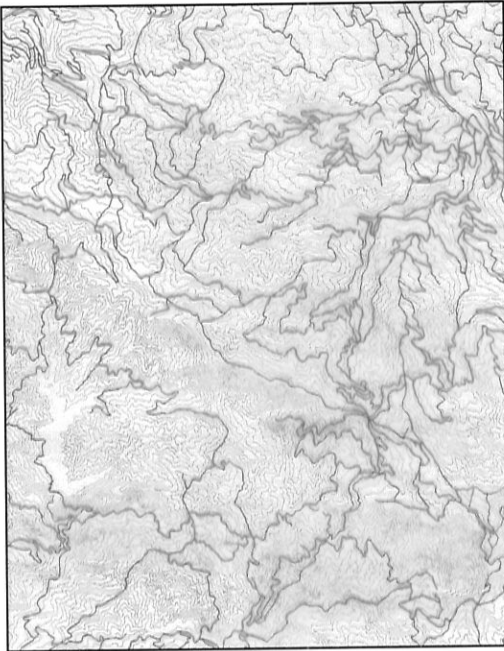


IMMAGINE 16

- Immagine 17

La vestizione grafica del vettore è il risultato di una elaborazione che può

IMMAGINE 17



essere esterna al file di disegno oppure interna ad esso nel caso dei vettori strutturati.

- Immagine 18

La carta digitale può essere gestita nell'ambito geografico sul piano di proiezione nativo o essere convertita su altri piani proiettivi per mezzo di algoritmi rigorosi.

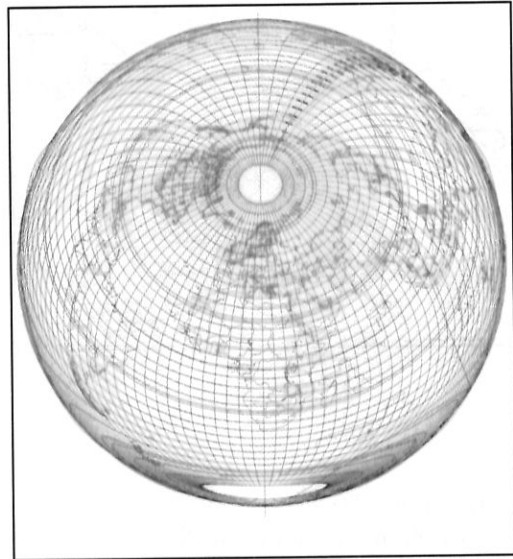


IMMAGINE 18

- Immagine 19

La topologia è quella parte della geometria che non tiene conto delle relazioni geometriche ma di quelle logiche.

Un grafo è una figura composta da archi e nodi legati tra loro da criteri di inclusione, esclusione, intersezione, vicinanza etc.



IMMAGINE 19

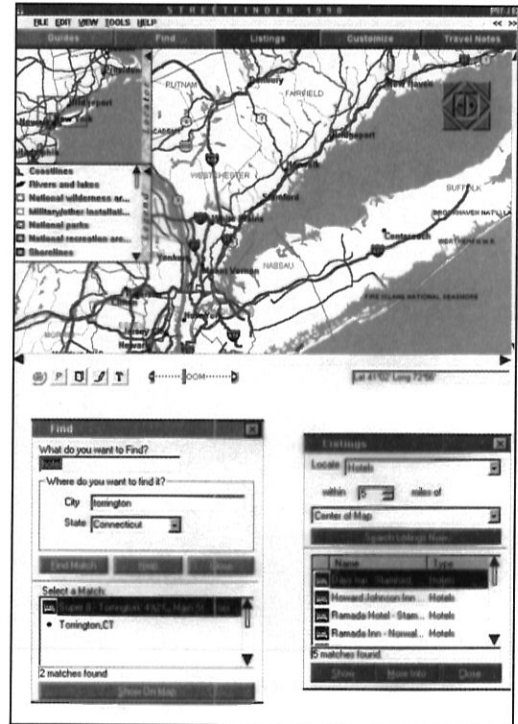


IMMAGINE 20

• Immagine 20

Gli elementi puntuali, lineari e areali assumono nel sistema informativo territoriale la valenza di oggetti codificati, associati a tabelle composte da righe e colonne. Oggetti e tabelle sono collegati tra loro mediante relazioni del tipo uno a uno, uno a molti, molti a uno. La struttura di dati così costruita è interrogabile sia attraverso la grafica, sia attraverso i dati alfanumerici. Dalla base dati si può derivare cartografia o prodotti multimediali.

La comunicazione visiva della realtà territoriale è diventata dinamica.

Bibliografia

- Catalogo della mostra «Dall'Italia immaginata all'immagine dell'Italia»*, IGMI, Firenze 1986.
- Estratti dalla rivista «Universo»*, IGMI, Firenze 1930.
- CARLO TRAVERSI, *Tecnica Cartografica*, IGMI, Firenze 1968.
- AVE APPIANO, *«Comunicazione visiva» apparenza, realtà rappresentazione* UTET 1993.