POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

"Architettura terapeutica": colore, decorazione, movimento nell'umanizzazione negli ospedali

Original
"Architettura terapeutica": colore, decorazione, movimento nell'umanizzazione negli ospedali / Marotta, A.. - In: TELEMEDITALIA. - ELETTRONICO. - IX:7(2013).

Availability:
This version is available at: 11583/2510889 since:

Publisher:
Raffaele Bernardini

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

12 October 2026

"Architettura terapeutica": colore, decorazione, movimento nell'umanizzazione negli ospedali

Arch. Anna Marotta – Full Professore, Ph. D. – Politecnico di Torino – Dipartimento di Architettura e Design

È stato ampiamente dimostrato (Philipp Meuser, Hospitals and Health Centres, DOM Publisher, Berlin 2011) che un sapiente e controllato uso di luce e colore nell'architettura (sia in interni che in esterni) non può che migliorarne le performances. Va altresì precisato che il concetto di "colore" non possa (non debba) più coincidere banalmente con quello di "attintatura", ma possa (debba) allargarsi e comprendere i concetti di decorazione, iconizzazione, dinamismo, animazione: in una parola, di vera e propria "narrazione visiva". Se tale declinazione variabile degli elementi suesposti costituisce carattere un arricchimento per l'architettura in genere, a maggior ragione diventa essenziale e prezioso negli interni ospedalieri, nei quali la variabilità della visione attenua – fra l'altro - effetti percettivi statici, monotoni e ripetitivi, induttori di stati psicologici di ansia, noia e depressione.

Così concepito, lo spazio ospedaliero si configura esso stesso quasi come presidio atto a favorire una più adeguata risposta terapeutica. All'interno di un quadro (da me organizzato e coordinato presso il **Politecnico di Torino**) di iniziative, studi e indagini per l'umanizzazione ospedaliera, il mio gruppo di ricerca "**Policroma**", ha al suo attivo un nutrito e mirato bagaglio di esperienze, frutto di anni di studi specialistici e pubblicazioni nell'ambito del colore in architettura, città e paesaggio e nelle teorie comparate del colore, esposte in maniera sistematica nella pubblicazione dal titolo Policroma. Dalle teorie comparate al progetto del colore.

Ci siamo confrontati con molte occasioni che hanno consentito di integrare architetti – docenti, ricercatori, dottorandi e liberi professionisti – impegnati in attività di diversa natura inerenti pubblicazioni, tesi di laurea e di dottorato, con competenze tali da affrontare la complessità delle problematiche considerate. Del team fanno parte **Serena Abello** e **Chiara Cannavicci**, dottorande in Beni Culturali presso il Politecnico di Torino, **Ilaria Matta**, architetto, dal 2006 collaboratore dell'Agenzia Regionale per i Servizi Sanitari (A.Re.S.S.). Inoltre, **Marta Balzarro**, architetto junior, laureata con una tesi dal titolo "L'ospedale a colori a misura di bambino" (relatore Prof. Anna Marotta) e **Gaetano De Simone**, architetto, tecnico laureato presso il Politecnico di Torino. Inoltre il gruppo si avvale della consulenza e del supporto di esperti dedicati da decenni al restauro cromatico (e non solo) di interni ed esterni: **Raffaella Ricchi** ed **Eliana Milani** (specializzate nel restauro di affreschi nel costruito d'epoca) sono il prezioso e diretto legame tra teoria e prassi, fondamentale in interventi come quello in seguito descritto.

"Policroma" rappresenta quindi l'esito di lunghe e approfondite ricerche nel campo del colore e della percezione visiva, finalizzate in questo caso al miglioramento della qualità della vita e all'umanizzazione dei luoghi pubblici e privati attraverso interventi tesi a rendere il tempo dell'attesa o della degenza non "tempo perso", ma momento vitale, di presa di coscienza in una realtà attiva e interattiva[1].

Attraverso l'analisi di casi studio e applicazioni pratiche sul territorio torinese, ma anche nazionale, il team si pone l'obiettivo di studiare l'influenza che l'ambiente – esterno o interno, con le sue caratteristiche – ha sulla percezione umana prefiggendosi di individuare le linee guida (si ricordi ad esempio la **teoria dei bisogni di Maslow**) per una possibile e auspicata umanizzazione dei luoghi pubblici e privati, con particolare interesse rivolto ai luoghi di cura.

Fra l'altro, gli studi teorici e le ricerche sviluppate dal gruppo nell'applicazione del colore in ambito ospedaliero hanno potuto trovare ampia sperimentazione e applicazione in occasione della collaborazione con la **Fondazione A.N.D.O.S. Onlus di Torino**. Mediante la verifica delle conoscenze acquisite e delle soluzioni teoriche ipotizzate, è stato raggiunto l'obiettivo di modificare percettivamente le aree comuni nel **reparto di Oncologia Medica dell'Ospedale San Lazzaro di Torino**, partendo dal presupposto che la scelta del colore non può essere neutrale o legata ad automatismi, ma deve essere mossa da specifici approcci di metodo scientifico-disciplinari. Il progetto è stato intitolato "**Rifiorisce la vita**" in omaggio a tutti coloro che combattono la loro malattia e sfidano ogni giorno la sorte per vivere meglio e con più energia. La consapevolezza che la natura aiuta la guarigione ma non si sostituisce alle cure convenzionali diventa condizione necessaria per comprendere come le persone con problemi di depressione possano ritrovare la serenità tenendo sotto controllo l'ansia. In quest'ottica il comfort ambientale (visivo e polisensoriale) determina la qualità della vita nei luoghi di cura, influenzando anche la risposta terapeutica. Nella stessa occasione, la ditta **Akzonobel** (attraverso il marchio **Sikkens**) si è impegnata a fornire tutto il materiale necessario, realizzando ambienti di lavoro sanificabili, secondo il più aggiornato dettato delle norme europee nel settore.

L'intervento progettuale ha interessato il reparto nella sua immagine generale, nella sua totalità, ha coinvolgendo la rielaborazione di alcuni ambienti e ambulatori. Il fulcro intorno al quale si sviluppa il

progetto è il corridoio – luogo fitto di attività, di flussi e percorsi tensionali – che esprime tutta la filosofia alla base dell'intervento. Sono stati scelti colori che riportano alla natura e alla luce solare che ogni persona (soprattutto se cagionevole di salute), desidera avere intorno a sé, evocando le esperienze di vissuto comuni alla maggior parte degli individui; le pareti sono caratterizzate da una zoccolatura di colore verde vivace (rinvio alle forme vegetali che ai fiori dànno vita) che raggiunge un'altezza media di 120 cm circa, completata da una fascia giallo sole che prende la forma di un'onda. Quest'ultima ha il significato di riportare alla mente il percorso ciclico della vita caratterizzandolo con variazioni morbide (come spesso nella vita reale non accade). Test psicologici scientificamente condotti hanno confermato che tale andamento "**a onda**" attenua fortemente il senso di nausea indotto dalla fuga prospettica accentuata nel corridoio, e avvertita in maniera acuita da chi è sottoposto a chemioterapia. La parete è dipinta fino al soffitto in un tono di giallo (la luce solare) più tenue rispetto alla fascia sottostante. Questa coloritura forma la base per il progetto decorativo: la realizzazione degli stencil che, ponendosi come vero e proprio progetto di orientamento, consente l'individuazione delle diverse funzioni nel reparto. Ad ognuna di queste viene abbinato un fiore che caratterizzerà la porzione di corridoio all'esterno dell'ambiente dove essa si svolge. Il progetto di restyling cromatico si fonde e si integra dunque sinergicamente con il progetto di orientamento del paziente all'interno dello spazio ospedaliero.

Completata da arredi e complementi (anche apparecchiature tecniche), cromaticamente congruenti, la scelta dei colori che caratterizzano il nuovo sistema cromatico e decorativo è stata effettuata con l'obiettivo di stimolare l'osservatore in una ricerca "**ludica**" della sua destinazione, smorzando i toni impersonali, austeri e ansiogeni dell'ospedale tradizionale: attraverso diversi tipi di contrasto si ravviva l'atmosfera. Tutti i sensi entrano in gioco mentre si pensa: "**vedo i fiori e mi sento sicuro perché mi aiutano a orientarmi nello spazio**" e attraverso essi si giunge anche a toccare i fiori, nello spazio destinato alla garden therapy. E proprio questa è considerata l'ultimo passo per chiudere e completare il complesso progetto multisettoriale e multidisciplinare.

La sperimentazione fin qui illustrata ha avuto grandi riscontri: i test applicati dagli psicologi ne hanno confermato l'efficacia. Tuttavia, l'approccio al colore fin qui affrontato si è svolto in termini prevalentemente tradizionali, e in ogni caso "**statici**".

Per fare un passo avanti, un fattore di grande impatto può essere ora costituito da un uso dinamico di colore, icone, decorazione, indotto e favorito dalle più avanzate tecnologie digitali, poiché è acclarato come una delle soluzioni più efficaci per rispondere a queste esigenze sia proprio l'applicazione del linguaggio dell'animazione al progetto: l'animazione, per la sua stessa essenza, mira innanzi tutto a creare emozioni, e per farlo si avvale del tempo, mostrato nella sequenza del suo divenire. Il progetto visivo andrà quindi scomposto e analizzato in modo da poter essere trasmesso con questo linguaggio.

Le riflessioni che seguiranno, dedicate a tali temi, sono state oggetto di un'ulteriore sperimentazione, non estesa, ma interessante e innovativa condotta da **Paolo Ceresa**, con la sua tesi di laurea dal titolo "*Animare l'immobile e l'immateriale. Potenzialità e implicazioni nell'uso dell'animazione tridimensionale in Architettura: una sperimentazione progettuale*" (la sperimentazione è stata effettuata presso il **Servizio Psichiatrico di Diagnosi e Cura dell'Ospedale di Ciriè**). Il lavoro citato ha permesso infatti di narrare con efficacia un processo "**progettato nel tempo, con il tempo**", sfruttando tecniche in grado di suscitare emozioni e suggestioni contrastanti, senza dimenticare di integrare a video informazioni scientifiche che appariranno in maniera altrettanto dinamica, mantenendo alto l'interesse del fruitore, identificabile così anche come spettatore. Nello specifico caso dell'Ospedale di Ciriè, la comunicazione animata del progetto che (mentre si mostra come pensiero "**nel suo farsi**"), è stata usata anche quale mezzo e strumento per comunicare e narrare visivamente ai fruitori degli spazi colorati e decorati il senso, le matrici e le dinamiche sottese al nuovo sistema visivo di quegli ambienti.

Per quanto riguarda tale "**dinamizzazione**" nel progetto visivo dell'architettura (ospedaliera e non), un portato immediato è che il tempo diventa elemento progettuale, caricando l'architettura di un valore aggiunto, e divenendo essa stessa narrazione. **Filippo Innocenti**, nel suo saggio *"La forma del tempo nell'architettura dell'informazione*[2]", compie un'acuta analisi sulle modifiche nel sistema comunicativo dell'architettura, soffermandosi in particolare sull'aspetto narrativo che l'architettura assume grazie all'introduzione della variabile temporale.

La dimensione del tempo, che come si è visto viene proposta e gestita grazie all'uso dei nuovi software, legando non solo spazio e movimento e modificando il processo generativo del progetto, ma rendendo l'informazione (veicolata dall'architettura) un racconto '**ipertestuale e interattivo**'. Considerato come assunto il fatto che l'umanità trasmetta la sua memoria attraverso la realizzazione e la riproduzione di artefatti, l'architettura si configura allora come '**il più complesso tra gli artefatti con cui trasportare ed immagazzinare informazione**'. **Pierre Levy** riconduce la trasmissione della memoria dell'umanità a tre poli della mente, non necessariamente conseguenti temporalmente. L'architettura si inserisce pienamente in questo processo, in quanto forma completa di immagazzinamento dati e comunicazione dell'informazione, *dal Vernacolare al Classico, l'architettura ha usato la tecnica costruttiva, l'uso dei materiali e la scelta del sito come una forma di memoria per accumulare nozioni*[3].

Le nuove tecnologie consentono un'ulteriore evoluzione di questo schema: l'esempio della città come libro aperto sembra trovare il suo chiarimento proprio attraverso i nuovi software di animazione, che consentono di usare infinite linee di tempo interattive e sovrapponibili, legare insieme eventi non lineari e apparentemente indipendenti, dando una visione unitaria di ciò che sembrava incompatibile. L'architettura compie un passaggio da narrazione lineare, tramite la scrittura, a lettura interattiva, non lineare: si è giunti al terzo polo, il polo della mente, caratteristico dell'era dei media, in cui l'informazione è accessibile in tempo reale grazie alle interconnessioni della rete. La metafora che viene usata per descrivere questa situazione è un insieme di punti isolati e sparsi nell'etere, che contengono le informazioni: tali enti sono come dei nodi in

una rete in costante riconfigurazione. C'è infatti una continua interazione, modifica e ricombinazione dei significati, a cui chiunque può accedere direttamente, fattore che segna un'evoluzione del rapporto narratore-ascoltatore.

La società attuale è caratterizzata da un complesso numero di interrelazioni tra gli individui, che ha portato ad una sorta di crisi dell'individualità: **Kevin Kelly**[4] parla di un *over-individual living organism* (organismo vivente super-individuale), mentre **Francisco J. Varela** sostiene che l'Io sia diventato un *senso di se come processo*, parte della narrazione globale. Sinteticamente, soggetto e società hanno ormai confini molto sfumati, per cui lo stesso rapporto gerarchico della narrazione viene meno a favore di un nuovo sistema, in cui la produzione intellettuale è condivisa. Se consideriamo l'architettura come un testo, essa deve confrontarsi con questo nuovo sistema di produzione e diffusione dei significati; inoltre l'oggetto architettonico stesso deve essere ridefinito per assumere la forma digitale necessaria per essere ricombinabile: se la concezione di natura e soggetto è mutata, anche l'esperienza di architettura deve farlo, in quanto ne è strettamente legata. Elemento cruciale, osserva Innocenti, è che l'edificio non ha più valore solo in funzione del costruito, la forma finale, ma l'intero processo progettuale diventa fondamentale: "*Nell'età dei media, la costruzione, memoria solida attraverso cui immagazzinare e trasmettere informazione, deve lasciare il posto ad un medium di maggiori capacità. L'esperienza quadrimensionale del manufacto non può più essere considerata come l'ultima finalità dell'architettura. Questa finalità invece sembra coincidere sempre di più con la ricombinazione di significati durante l'intero processo. Se durante l'età della scrittura, l'esperienza dell'architettura era quella del 'leggere', nell'età dei media quest'esperienza diviene quella di 'creare'. L'architettura si rivela come una forma complessa di narrazione ipertestuale modellata sulle intersezioni dei tempi propri degli utenti (recettori-produttori). Il tempo, come chiave per la sovrapposizione e intersezione dei vari layers significanti, diviene la variabile fondamentale nella gestione di questa nuova dimensione interattiva e ricombinante dell'architettura*[5]".

Animare vuol dire però anche rappresentare la soggettività del fruitore, che muovendosi percepisce un'immagine dell'oggetto architettonico sempre diversa: "*Muoversi all'interno dell'ambiente costruito è un'esperienza multisensoriale che ci aiuta a comprendere gli intenti progettuali che hanno animato l'opera del progettista, e ci consente di sperimentare la relazione che si stabilisce tra noi e quell'ambiente. Per quanto si possa studiare un edificio attraverso i disegni o la documentazione fotografica, non si avrà un'idea precisa di quell'architettura senza esserci fisicamente stati, senza averla avvicinata, attraversata e lasciata alle nostre spalle. Il movimento all'interno dello spazio costruito è uno degli aspetti con i quali ogni progettista deve confrontarsi, all'aumentare della complessità del progetto, aumenta anche la difficoltà di prevedere e controllare la qualità dell'esperienza che si troverà ad affrontare chi nell'edificio progettato dovrà entrare e muoversi*[6]".

Letta nella sua duplice veste (di rappresentazione e controllo del pensiero progettuale per un verso, ma anche come più ampia e libera "**narrazione visiva**", possibilità e pretesto per compiere viaggi immaginari da vivere in modalità interattiva) la modellazione virtuale diventa quindi il modo per trasformare la forma (allo stato potenziale) in informazione, ma anche in suggestione.
Un universo infinito, tutto da esplorare, anche (forse soprattutto) nella critica realtà della vita in ospedale.

NOTE:
1 Tra i principali esiti della ricerca si vedano: Anna Marotta, *Colore come "male culturale". Incongruenze*
2 Filippo innocenti, *La forma del tempo nell'architettura dell'informazione*, 20/07/2002, tratto dal sito www.architettura.dada.net
3 Pierre Levy, *Qu'est-ce que le virtuel*, La Dècouverte, Parigi 1995, pag. 4
4 Kevin Kelly, Out of Control, Milano, 1996
5 Filippo Innocenti, *La forma del tempo nell'architettura dell'informazione*, 20/07/2002, tratto dal sito www.architettura.dada.net
6 Giulio Salvioni, *Architettura e computer*, Edizioni Kappa, Roma 2000, pag 52

IMMAGINI:

Fig.

1: Immagini significative del progetto "Rifiorisce la vita" del gruppo di ricerca Policroma, guidato dalla prof. Anna Marotta, presso il Reparto di Oncologia Medica dell'Ospedale San Lazzaro (Molinette) di Torino

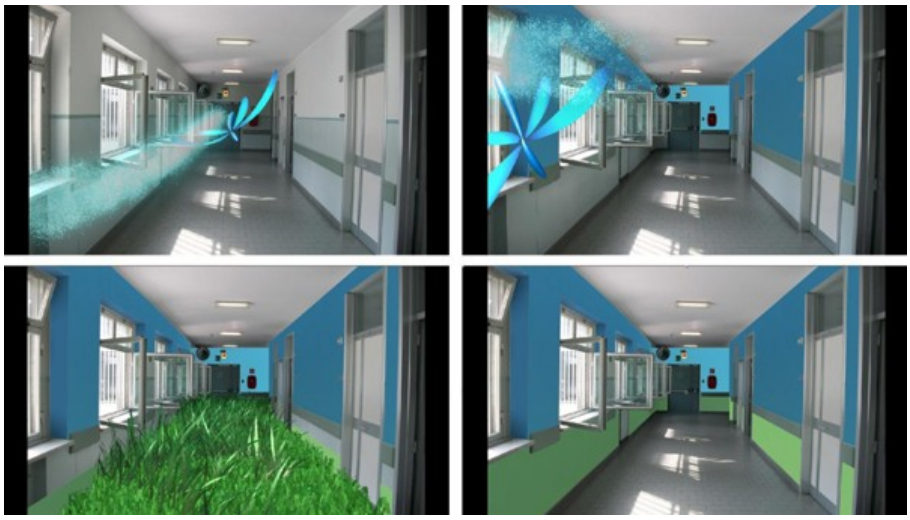

Fig.

2: L'animazione del volo della libellula rappresenta visivamente il pensiero progettuale e le ragioni psicologiche e culturali delle scelte cromatiche (il cielo come valenza simbolica è luogo in cui volano il pensiero e gli esseri viventi). Simultaneamente la stessa animazione può rappresentare in modo autonomo una "narrazione visiva" in grado di sbloccare la monotonia dell'ambiente statico, innescando - attraverso l'immaginario in movimento - meccanismi psicologici interattivi

Fig.

3: La vitalità dei meccanismi di comunicazione animata si ripete anche in questa seconda soluzione, favorendo reazioni psicologiche positive e costruttive, che possono distrarre i pazienti dai problemi legati al loro stato di salute

Redazione

TELEMEDITALIA - Giornale mensile on-line
Direzione, Redazione, Amministrazione: via Clemente IX,8 – 00167 Roma Tel. e Fax : 06/6279225
www.telemeditalia.it

Editore:
Raffaele Bernardini
cell. 339/2383393
Direttore Editoriale: Francesco Amenta
Direttore Responsabile:
Raffaele Bernardini
cell. 339/2383393
Redattore Capo:
Simone Ceccarelli
Segreteria di Direzione: Ludmila Busunova
Redazioni in Milano ed in Parigi

Comitato di Direzione
Coordinamento Redazionale
Area Medica: Michelangelo Bartolo
Pagina Facebook: Antonella Ronzulli
Rapporti con le Istituzioni e con le Aziende:
Raffaele Bernardini

Manutenzione sito TelemedItalia:
PHCG S.r.l.
- Salerno

Contattaci
Login

Ministero della Salute

Testata registrata presso il Trib. di Roma nr. 471/2006 del 13/12/2006 © 2009 Telemeditalia.it - All rights reserved.