



SGUARDI

SPECIAL EDITION

MOVIMENTO E PERCEZIONE. LA RAPPRESENTAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO COME MOTORE DEL PROGETTO

Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone

«L'“homme de foules” n'a un nom que pour mémoire, il n'est d'abord et avant tout qu'un regard, une distance par laquelle le caractère d'un lieu est identifié et saisi, porté à la vérité rétractée et nue que l'instant fait surgir.

La ville existe en masse et se disperse en grains, en gramen, mais ce qui lève et relève ces grains, les bat, les fait tourner, c'est la palpitation lumineuse des êtres qui la parcourent, ce sont les parcours eux-mêmes. La loi en est simple: plus le mouvement est dans l'écart et le caprice, moins il est soumis aux canons restrictifs qui cherchent à l'enserrer, et plus la ville a des chances d'être identifiée, révélée, relevée». Bailly, J-C., *La phrase urbaine*. (2013: 23-24).

Il convegno internazionale, e i testi qui raccolti, elaborati in risposta alla *call for paper*¹, si incentrano sui modi di trascrizione della percezione visiva degli spazi urbani, sulla sua traduzione cioè in disegni, schemi, mappe, figure, segni, più generalmente in «percepts» (Deleuze, Guattari, 1991), ma anche in immagini fotografiche, elaborati multimediali o testi che contribuiscono a dare il primo impulso al progetto. L'ipotesi di partenza è che la rappresentazione, in quanto primo livello interpretativo, sia un mezzo di comunicazione critica dell'esperienza spaziale intorno e dentro l'architettura, intesa come presenza “in movimento”, cioè mutante sotto lo sguardo dell'osservatore. Tale presenza si offre, infatti, ad essere colta da differenti prospettive: come oggetto disponibile alla visione, quindi come sistema di segni, forme, geometrie, proporzioni, cromie, che interagisce con contesti antropizzati e/o naturali; come generatore di esperienze percettive di spazi e paesaggi, nella dimensione dell'architettura in senso stretto, e dei suoi interni, e in quella più vasta e complessa della città e dei territori; come generatore di movimenti, intorno e dentro, che inducono nuovi punti di vista e dunque nuove percezioni dell'oggetto e delle mutevoli interazioni con il suo contesto.

Ciò che si intende esaminare è il valore della rappresentazione del percepito, non solo come lettura critica di un contesto, ma anche e soprattutto come medium per operare – in termini progettuali – sulla e nella città, alla scala urbana, a quella dell'edificio, fino a quella più intima degli spazi interni. A tal fine saranno presi in considerazione due tipi linguaggi (anche in forma combinata) e il loro potenziale ricreativo: la parola (la descrizione verbale e scritta) come strumento critico ed interpretativo del reale, e l'immagine, nella sua doppia valenza di atlante iconografico, in cui il luogo si manifesta, e di raffigurazione vera e propria di percezioni spaziali, intesa come modello figurale alternativo alla realtà, dunque già progetto.

Due forme di movimento

Il movimento è qui inteso innanzitutto nell'accezione aristotelica di “mutamento” e “divenire” cui le cose sono soggette, per le differenti condizioni climatiche e luministiche in cui si presentano, per la diversità degli usi che ne perturbano la fisionomia, per la molteplicità di strati, filtri e di presenze che si frappongono fra il soggetto percipiente e l'oggetto della visione. Un divenire che può essere negativo, perché rivela i segni del passaggio del tempo o della mancanza di flussi vitali che si manifestano sottoforma di degrado, usura, abbandono, dismissione, trasformando i luoghi in non-luoghi respingenti. O all'inverso un divenire positivo quando l'immobilità è rimossa e cede il passo alla ripresa del movimento che trasmuta tali “non-luoghi” in centralità accoglienti e attraenti.

La percezione visiva induce, a sua volta, un secondo movimento interno al soggetto, a colui che avverte il respingimento o l'attrazione, e che è legato alla sfera delle emozioni, alle sensazioni e ai sentimenti che le forme visibili suscitano, ancor prima di essere processate dal cervello per diventare “forme significanti”. Le qualità sensibili dei paesaggi percepiti interpellano l'interiorità dell'osservatore generando rappresentazioni molteplici, visioni interne, dove gli elementi del paesaggio reale assumono un ordine, una gerarchia, un peso soggettivi, si ridistribuiscono in nuove unità percettive e fisiche, in entità che prefigurano una trasformazione. Questo primo approccio “emotivo”, «en deça des signes», assume spesso l'effetto di déclancheur dell'atto progettuale (Steinmann, 2020) per il suo potenziale di produzione di visioni suggestive che a loro volta influenzano l'apprendimento cosciente delle forme, la loro comprensione e traduzione in segni.

In questa prospettiva, se per il progettista la percezione visiva dei contesti in cui è chiamato a realizzare un'opera è ispirante, e graficizzata in una serie di schizzi e annotazioni diventa motore della futura forma e di nuovi rapporti con il preesistente, per l'interpretante (il critico) un'analisi di tipo genetico, che fissi il punto di partenza in queste prime traduzioni d'una prenoscenza sensibile e emotiva, dove operano ricordi, modelli reali e ideali, nonché tutto il vissuto e il mondo interiore dell'artefice del progetto, può aprire piste interpretative originali.

Tre tipi di paesaggio

Per “paesaggio” intendiamo in questa sede la rappresentazione visiva di una realtà urbana o antropizzata attraverso una griglia interpretativa concettuale e teorica, che faccia da premessa fondamentale al progetto dello spazio della città e alla costruzione di un nuovo discorso critico, interpretativo e quindi progettuale.

In tale contesto, fare paesaggio è riorganizzare le sue componenti in una o più immagini mentali, al limite in una sequenza di visioni, e trascriverle sotto forma grafica o verbale, per comprendere e interpretare. Fare paesaggio significa produrre raffigurazioni alternative e sintetiche del mondo reale, a partire dalla propria percezione, che ne interpretino profondamente l'essenza e la struttura nell'obiettivo di esplicitare quei fattori utili al recupero di spazi urbani degradati o in forte mutazione, in attesa di una nuova identità.

Ciò che abbiamo inteso osservare è proprio questo momento di transizione dal paesaggio sensibile, frutto di un'operazione di astrazione compiuta nella e dalla percezione visiva, alla raffigurazione di un “paesaggio razionale” e obiettivo quale può essere l'insieme degli elaborati di progetto più o meno definitivi o di un discorso critico in sé compiuto.

Nello specifico, ci si è focalizzati sui:

- Paesaggi urbani considerati come un insieme di vuoti, nodi e flussi che si agglutinano intorno alle architetture e le inglobano. Si tratta di scorci più o meno ampi, quasi sempre eterogenei, di convivenza fra elementi artificiali e naturali, fra degrado fisico e/o visivo, segni di rinascita, e centralità forti e vitali, da cui emergono aree di transizione. Spesso le grandi città contemporanee si presentano sotto forma di *Hyperville*, neologismo che mette insieme l'idea di *ville* e quella di ipertesto (Corboz, 2009) per sottolineare l'assenza di un ordine gerarchico e la presenza di un'accumulazione di spazi indifferenziata e apparentemente casuale. È dunque la percezione visiva a riorganizzare informazioni e elementi, intessere relazioni gerarchiche, ristabilire centralità, emergenze e sfondi. La forma urbana così percepita e interpretata passa dallo statuto di patchwork dove le parti sono sullo stesso livello e gli spazi mutano l'uno nell'altro come in un *morfinf digitale*, ad un sistema complesso, interrelato, riprogettato, ricreato.

- Paesaggi interni. L'architettura porta in sé la dicotomia tra spazio interno come luogo che accoglie una funzione e involucro come interfaccia con il contesto. L'immissione all'interno passa mediante il superamento di soglie, di luoghi di transizione e di soggiorno, di spazi di circolazione orizzontale e verticale, in un percorso di attraversamento lungo cui il corpo in movimento compie un'esperienza multisensoriale che sollecita il «sentimento della spazialità» (Moretti, 1952-1953: 9-20). L'apprendimento spaziale è quindi influenzato dagli “oggetti” che popolano lo spazio, che siano arredi fissi e mobili, traguardi visivi, dispositivi che distraggono o incanalano o concentrano lo sguardo su scorci interni o sull'esterno, generando una sensazione di distanza o di prossimità rispetto all'intorno, a dipendenza della posizione e dimensione delle aperture, della presenza o meno di delimitazioni spaziali nette, dove le diverse gradazioni luministiche contribuiscono a corrodere o a rinforzare i limiti spaziali. Quanto queste prime sensazioni spaziali orientano il discorso critico sull'interno esperito? Come vengono fissate, comunicate? Sotto quale forma? E qual è il loro potenziale di ricreazione, o semplicemente di miglioramento di uno spazio dato che viene sentito come respingente? Per il progettista che è chiamato ad intervenire negli interni, quanto questo primo impatto visivo (ma anche olfattivo, tattile, uditivo) e la sua trascrizione grafica e verbale orienta le scelte future?

- **Paesaggi di paesaggio.** Sotto questa dizione si intendono quegli spazi progettati come “paesaggio”, o che si sono modificati nel tempo in modo da assumere connotazioni ambientali, culturali e potremmo dire geografiche più o meno omogenee, annodati da tessuti connettivi che ridanno forma d’insieme allo spazio del territorio. Questi paesaggi progettati da specialisti, sembrano oggi assumere il ruolo di sistemi urbanistici che integrano aree naturali, o con un basso grado di antropizzazione, o “vuoti” (non intesi come spazio di risulta ma come “assenze” pensate e progettate, come pause fisiche e percettive) insieme agli eterogenei tessuti edificati della città contemporanea.

La dimensione paesaggistica e la sua percezione visiva, si inscrivono sempre più nelle viste satellitari del tipo *Google maps*, che assicurano una visione territoriale sintetica e diffusa. La lettura quindi delle “figure del vuoto” attraverso l’immagine satellitare diviene un modo corrente dell’esperienza percettiva del paesaggio urbano e viene integrata alla progettazione a grande scala.

Territorializzazione della città, urbanizzazione del territorio, ambiente

Rappresentare il paesaggio urbano, significa ridefinire in immagine lo stato di esistenza delle nostre città. Luogo emblematico dell’abitare, le città si profilano anche per essere investite da due problematiche fondamentali che il sistema politico attuale è chiamato a gestire: la questione sociale (ossia le regole che la comunità si assegna per evitare quanto più possibile conflitti e sperequazioni, e la qualità del regime di relazioni che si instaurano fra i gruppi) e la crisi ambientale, indotta dall’azione umana, che caratterizza questa fase della storia del pianeta.

Queste due tematiche, dunque “la disparità sociale” e la “questione ambientale” nell’epoca dell’*Antropocene*, sono alla base dell’immagine dei paesaggi urbani contemporanei. Rappresentare la città significa dunque far emergere queste tematiche come elementi “visivi” e “visibili” intorno ai quali costruire un’alternativa. Dare visibilità, dunque far uscire dall’ombra, mettere in luce questi temi per posizionarli al centro del dibattito sul cambiamento epocale, di cui lo spazio urbano deve essere motore fondamentale. Si tratta in sostanza di un ritorno alla città come *polis* politica e centro di trasformazione del mondo, o riprendendo le parole di Marc Augé, come «città-mondo», mentre il mondo riduce la sua scala a quella del «mondo-città» (Augé, 2007), dove la commistione tra città e pianeta rende l’una l’immagine del macrocosmo e l’altro lo specchio del microcosmo.

In questo senso è importante osservare, nella città contemporanea, le nuove forme di integrazione/confronto tra condizioni diverse del “vivente”.

Possiamo immaginare la città contemporanea come costituita da due movimenti inversi e intersecantesi, in cui il territorio viene antropizzato dallo sconfinamento dello spazio urbano, che viene a sua volta “territorializzato” o naturalizzato dal territorio. La città che si sta sviluppando è quindi una forma ibrida di spazio in cui convivono l’artificiale ed il naturale, in una commistione di paesaggi molto differenti, che sembrano risultare da un processo di *morfin* piuttosto che da un *collage*. La differenza fondamentale tra le due forme di ibridazione fra presenze disomogenee consiste nel fatto che nel *morfin* le identità formali originarie, i frammenti ricomposti, hanno in qualche modo perso traccia della loro essenza precedente al montaggio; i frammenti, non rimandano più alla loro origine (contrariamente al *collage* in cui riconosciamo bene gli universi di provenienza dei segni ricomposti) ma sono completamente fusi nella “nuova” identità ibrida. Possiamo quindi dire che la città sperimenta, oggi, l’apparizione di un mondo diverso in cui le logiche binarie che hanno guidato la costruzione della modernità, si vedono superate in una risonanza più complessa tra “natura” (in cui facciamo rientrare l’ampia categoria del “vivente” uomo compreso) e “artificio”.

Quest’interpretazione della città come luogo del mutamento, tra speranza ed utopia, comporta una mutazione del progetto contemporaneo cui è richiesto di assumere lo stesso gradiente di complessità che permea la nuova era, abolendo i confini disciplinari dell’architettura e dell’urbanistica, integrando le diverse discipline del paesaggio. Da qui, la necessità della rappresentazione del paesaggio urbano come premessa alla

nuova città, intendendo la rappresentazione come primo atto volto a delineare le future trasformazioni, come “progetto implicito” di un’altra città.

L’interrogativo principale a cui abbiamo chiesto di rispondere, anche mediante la presentazione di casi studio, è il seguente: «In che modo le diverse forme di rappresentazione di un paesaggio urbano, siano esse analitiche (testi, immagini, schemi) o artistiche, traducono la percezione visiva di sistemi in divenire (spazio esplorato in movimento, o mutante sotto uno sguardo fisso, e che trasmette in entrambi i casi un movimento interiore al soggetto percipiente), e la utilizzano come “materia prima” per il progetto?»

I contributi di seguito presentati, che riflettono la vastità e varietà delle risposte, nonché il lato sperimentale e innovativo delle ricerche attuali, sono stati raggruppati in quattro categorie critiche: “Metodo”, “Lettura”, “Interpretazione” e “Progetto”.

Metodo

Come cogliere, analizzare e volgere in rappresentazione la complessità dei “paesaggi” intesi nella loro estensione multiscalare? Quali metodi adoperare affinché la lettura sia già un inizio di progettazione?

I testi raccolti in questa sezione rendono conto innanzitutto della pluralità di definizioni di paesaggio, dove emerge ancora attuale l’immagine di “palinsesto” che André Corboz aveva forgiato nel 1983 per indicare una stratificazione spaziale che si forma nel tempo, e che, soggetta alla mobilità degli sguardi e ai loro filtri culturali, si configura in modo sempre diverso. Questo deposito di tracce umane, biologiche, vegetali, geologiche e artificiali ci coinvolge, stimolando i sensi, sollecitando la sfera degli affetti. Da una parte i metodi più tradizionali, ma sperimentati e di acclarata efficacia come la fotografia (lo «sguardo lungo» di Gabriele Basilico, l’*Atlante* di Luigi Ghirri che rimanda alle esplorazioni iconografiche di Warburg) e il montaggio cinematografico, affinano sempre più il ruolo di sensori atti a captarne la variabilità, l’eterogeneità delle sue componenti, la qualità dei sistemi relazionali, ma anche l’esperienza soggettiva dell’attraversamento in senso lato (percettivo o fisico, in una condizione di distanza o immersiva). D’altro canto, i tentativi di ibridazione fra strumenti presi in prestito da altre discipline, in un percorso sperimentale, spesso condotto in ambito pedagogico, lasciano affiorare la ricchezza e la varietà delle riflessioni teorico-operative degli autori dei saggi qui raccolti. Le operazioni di *mapping* diventano sempre più complesse e sofisticate, si approssimano allo statuto di mappe-palinsesto intese come archivi di dati multiscalarari e multisensoriali, che restituiscono l’esperienza percettiva e cognitiva cui si aggiunge lo sguardo del *flâneur* che ormai partecipa a pieno titolo, come strumento analitico potremmo dire, all’indagine pre-progettuale sul paesaggio.

Mappe psicogeografiche, radicate sulle più aggiornate teorie neuroscientifiche e sulla psicogeografia situazionista, registrano e comunicano l’esplorazione di sequenze spaziali a differenti cariche energetiche, così come il foto-collage, fecondato dai sistemi di notazione grafica della danza e dalle tecniche del montaggio, ambisce a cogliere e trascrivere la gestualità del corpo in movimento e le sue reazioni agli stimoli spazio-temporali. La costruzione “a posteriori”, in laboratorio, di “paesaggi interattivi” e di elaborazioni video si prefigge la comunicazione, a un osservatore decontestualizzato, in presa non diretta, del disegno mentale del “regista” e delle sue proprie visioni dinamiche dei luoghi, che inglobano gli apporti sperimentali dell’arte contemporanea (immersione psicosensoriale, sollecitazione acustica, tattile, olfattiva, propriocettiva, ecc.), che accompagnano la proiezione di sequenze spaziali aleatorie dove ciascuno riconoscerà quei *landmarks* che andranno a tramare il proprio disegno mentale.

I testi qui riuniti, manifestano anche un marcato interesse per la trasformazione dei metodi di decodifica dei luoghi in metodologie progettuali, come nelle esperienze di *wayfinding* condotte soprattutto negli spazi interni pubblici, occasioni per far affiorare quei caratteri originali, insiti nell’architettura originaria e meritevoli di essere messi in rilievo in quanto garanti di identità, ma appannati dalla molteplicità delle presenze e dalla loro, spesso disordinata, disposizione.

Il ciclo della *Cattedrale di Rouen*, realizzata da Claude Monet tra il 1892 e il 1894, è paradigmatico della connotazione del paesaggio in movimento/mutamento che ci appare sotto la duplice veste di cantiere e di rovina, soprattutto quando siamo immersi nel «Terzo paesaggio», un po' sfrangiato, un poco abbandonato, con qualche segno di compiutezza e stabilità che sembra trovarsi per caso su di una trama che si fa e si disfa, in mutamento, in movimento. Se l'osservazione dal cielo rende bene la pervasività e la coesistenza di cantieri e rovine nella sua precisione di rappresentazione planimetrica e satellitare del paesaggio, è solo l'immersione e l'esperienza fisica e percettiva a darci il cielo, la linea d'orizzonte, il sogno della *vue dégagée*, assecondando il nostro bisogno di paesaggio che accompagna l'uomo da tempi ancestrali, ma anche il nostro bisogno di comprenderlo, di decifrarlo.

Lettura

La lettura critica dello spazio urbano è fortemente legata all'interpretazione progettuale e si pone come atto preliminare al progetto, in quanto luogo di sintesi di eventi urbani, fisici e visibili, ma anche di conoscenza teorica, che sono la base della riscrittura progettuale di un luogo.

Il titolo di questa sezione è interpretabile in due modi, ossia come lettura critica d'insieme del fenomeno urbano, sia essa più storica o più urbanistico-progettuale, o piuttosto dell'esperienza che la città ci offre, cioè della reazione produttiva agli stimoli urbani. Entrambe implicano un approccio differente rispetto al visibile, che riguarda la distanza di osservazione del fenomeno urbano, il luogo dove lo sguardo si sofferma e i tempi di fruizione che impongono un dualismo spaziale/temporale: il presente in cui siamo e il passato, ovvero la stratificazione storico-geografica della città, cioè la «lunga durata» dello sviluppo del territorio urbanizzato (dal dato geologico al suo paesaggio originario), sono sempre compresenti anche se la nostra percezione visiva è libera di escludere l'uno o l'altro. La città e la sua rappresentazione, ammettono sempre almeno due sguardi o distanze di visione fondamentali: quella prospettica, nel cuore delle strade con l'orizzonte ad altezza d'uomo che induce a cogliere i dettagli e quella zenitale, in pianta o sezione, dove il punto di vista si situa ad una distanza infinita, tale da poter cogliere l'insieme della struttura urbana. Leggere la città implica innanzitutto la scelta del proprio punto di vista, così che il paesaggio urbano, nella sua grande complessità, sia tematizzato e «adattato» alle possibilità del nostro sguardo fisico e concettuale.

In questa sezione ci è offerto un viaggio tra le differenti distanze spazio-temporali di visione della città, partendo dal rapporto complesso tra città e territorio, quest'ultimo inteso come paesaggio fisico ma anche sistema di relazioni, luogo di reti e di connessioni. Per similitudine, il progetto, sia urbano che architettonico, dovrebbe essere un «oggetto relazionale», in cui si fondono (secondo il principio del *morfing*) architettura, infrastruttura, città e paesaggio naturale: «città come *natura* e *urbs* insieme».

A volte la lettura del fatto urbano implica il racconto della genesi storica legata ad un «tema» e alle sue varianti, come per il Palazzo Reale di Madrid, un punto dello spazio che organizza il paesaggio di una città. In altri casi il «progetto del suolo» assume il ruolo di sistema di risarcimento-completamento dello spazio architettonico, e crea una magistrale sinergia tra lo spazio paesaggistico e l'espressione artistica, il progetto a grande scala e la scultura praticata *on site*, come nell'opera di Jacques Simon.

I punti di addensamento del fatto urbano, siano essi «monumenti» o episodi spaziali particolarmente significativi del tessuto costruito della città, hanno la doppia valenza di immagine (in quanto produttori di una serie di relazioni «analogico-visive» con altri episodi spaziali urbani) e di concetto, per la resa visibile e tangibile di riflessioni filosofiche che interpretano lo spazio. È questo il caso dei *bunker* di guerra, macchine celibi e simboliche della rottura epistemologica della filosofia tardo moderna e dell'ermetismo dell'icona monumentale urbana definita dall'architettura degli ultimi decenni.

Per dare ragione dei tempi lunghi della storia urbana, e allo stesso tempo, delle variazioni creative di un momento specifico della sua costruzione, la città può essere letta a partire dallo «studio tipologico» dei suoi sistemi costruiti, il ridisegno dei quali

farebbe emergere un sistema segnico, un tessuto che diviene sfondo e quadro critico di altre interpretazioni più effimere e momentanee legate all'universo del design quali proiezioni di immagini sugli edifici della città, graffiti, campagne di comunicazione, dispositivi pubblicitari. In tal senso il progetto-lettura può coincidere con l'invenzione di una serie di opzioni digitali che si sostituiscono come meta-discorso virtuale allo spazio della città, siano esse nuvole di punti riprese da un drone o reti di punti illuminanti i territori mediterranei o macchine di vendita automatiche che avvicinano culture distanti. Ma la virtualità può essere anche quella del disegno, delle vedute e del rilievo che rende visibili, ricostruendole, forme architettonico-paesaggistiche ormai scomparse come il paesaggio, tra natura e architettura, della costiera amalfitana o le fasi di crescita di un monastero in Romania.

Interpretazione

La pluralità delle interpretazioni dei paesaggi, che questa sezione intende indagare, riflette il loro dinamismo ma anche la pluralità di sguardi esploratori e euristici che li osservano. Così, se le infrastrutture incompiute che si disegnano come ferite su territori di grande valore paesaggistico sono oggetto di denuncia da parte dell'opinione pubblica, c'è chi vi scorge una qualità estetica e li include in un progetto artistico come fossero *menhir* contemporanei, monumentali e astratti, che portano in esergo la loro condizione di oggetti transitori e ambigui, esitanti fra tracce archeologiche e elementi d'un sistema non (ancora) finito. Quel gran cantiere di studio e rilievo che fu l'acropoli di Atene alla fine del XIX secolo quando Auguste Choisy lo visitò, costellato di presenze obliquamente disposte, aveva ispirato allo storico una lettura inedita, radicata nella categoria estetica del pittoresco che ne interpretava compiutamente l'esperienza percettiva d'un osservatore deambulante, in ascesa graduale verso l'Acropoli, in un percorso di avvicinamento che genera, ancora oggi, una varietà quasi infinita di prospettive da sequenza cinematografica. Choisy aveva una sensibilità da regista che seppe esprimere nei quadri prospettici in cui aveva "cartografato" la sua inedita quanto straniante interpretazione che inciderà sul rinnovamento della cultura architettonica e cinematografica come Le Corbusier e Sergej Ejzenštejn testimonieranno.

Il paesaggio è materia prima, oltre che per architetti e urbanisti, anche per i registi che si profilano come inventori di *Ichnografie*, meno vitruviane ma altrettanto efficaci e tese a includere l'esperienza sensibile con vari mezzi: propendendo per la trascrizione sonore delle immagini che trasformano il film in toccante narrazione acustica (*Lisbon Story*, 1994) o affidando al cartografo-narratore l'illustrazione delle caratteristiche geomorfologiche del territorio che i protagonisti di *Moonrise Kingdom* (2012) attraversano e che interpretano mediante gli strumenti d'un geografo. Ai registi potremmo affiancare i progettisti di videogiochi, le cui immagini, come nel caso di *Promesa* sono interpretazioni di luoghi vissuti e ricordati in un dialogo fra l'inventore-artista e suo nonno, che si prestano alle quasi infinite interpretazioni dei giocatori che guarderanno a quei paesaggi come oscillanti fra la realtà e la fantasia. La combinazione soggettiva di testi e immagini e il carattere frammentario ma anche aleatorio delle scene che si susseguono, in cui si è proiettati, tentano di ravvivare il «flot de souvenirs», di dare forma a quel racconto interiore, che è dato a vedere e a vivere in uno stato di immersione e assorbimento. Come Semir Zeki sostiene, gli artisti spesso rendono tangibile il modo in cui il nostro cervello visivo funziona, riproducendone i meccanismi di selezione, estrapolazione, montaggio delle immagini, completamento delle lacune che la percezione sensibile (imperfetta) lascia aperte, rappresentando dunque il cervello mentre interpreta i dati sensibili che gli trasmettiamo. E l'interpretazione artistica dei paesaggi urbani si presta bene a questo esercizio.

Alcuni contributi si focalizzano sull'attivazione del movimento/mutamento di elementi statici, quali le superfici architettoniche che, se investite dai fasci luminosi di un video mapping, si trasformano in nuovi paesaggi urbani, grazie all'animazione anche tridimensionale che confonde lo statuto di superficie della parete, creando l'illusione della profondità. La facciata può quindi tradursi in spazio scenico e contenere il primato alla città che lo è sempre stata. Una scenografia animata, eterogenea, che scrittori e pittori ci hanno restituito anche ci hanno restituito anche in una versione opposta, serena e immobile, come l'autore de *La città ideale di Urbino*, dipinto che splende per la perfezione delle proporzioni degli elementi simmetricamente disposti, per la centralità dell'organizzazione dell'impianto in perfetto equilibrio, la

sospensione del tempo che induce alla contemplazione. Eppure la fissità dello sguardo monoculare e l'immobilità dello spettatore possono essere messi in movimento dall'interprete, che nel perseguire una lettura iconologica della narrazione pittorica, ci trasporta in un appassionante viaggio spazio-temporale alla ricerca di possibili fonti d'ispirazione che la "umanizzano", trasmutandola in una città possibile, reale.

Progetto

Il primo atto del progetto è la "lettura" urbana, la decifrazione cioè di un luogo che è al contempo realtà fisica ma anche struttura culturale e di comunicazione, che possiamo intendere come pratica concettuale e operativa che passa attraverso il disegno. Il progetto, a sua volta, per trasformare un luogo descritto attraverso una serie di immagini, in figure, ossia in una sintesi formale diversa e alternativa al reale, passa attraverso la raffigurazione che contiene la sua immagine futura, una sorta di sistema mutante tra quello che resta della città presente e quello che essa potrebbe divenire sulla base di una visione alternativa. I progetti di città restano spesso allo stato di visioni, soprattutto quelli delle grandi città mondiali, a partire da Roma, cristallizzate in rappresentazioni reali e immaginate. Queste immagini paesaggistiche, che aleggiano come fantasmi iconografici affianco alla città reale, impregnano la cultura visiva e filtrano il modo di vederla.

Questa sezione tematica riassume alcuni contributi che si interrogano sulla relazione tra pratica progettuale e immagine paesaggistica, ossia di come questa contribuisca alla definizione di uno spazio urbano alternativo, o di come la coscienza della città divenga il vero orizzonte teorico di ogni forma di progetto sia esso di architettura, di design o di paesaggio.

Alcuni importanti temi di fondo sono investigati: il paesaggio come entità condivisa e tutelata; il progetto del paesaggio e della città come pratica dinamica di costruzione di un'alternativa all'esistente; la conciliazione della tutela con il progetto, ma anche lo statuto del disegno della città in quanto pratica in mutazione. Essa ormai assorbe processi non esclusivamente legati alla forma urbana progettata, ma anche al flusso dinamico e spesso formalmente determinante del trattamento dei dati e degli automatismi dell'intelligenza artificiale a cui il progettista è oggi sempre più confrontato.

La forma urbana può essere affetta, e fortemente modificata, da eventi catastrofici e tornare ad essere il luogo proiettivo di una molteplicità di scenari urbani. La recente tragedia che ha colpito il porto di Beirut e i quartieri circostanti è stata analizzata dallo studio *Forensic Architecture*, che propone un'analisi spaziale delle situazioni di crisi, coniugando le risposte sociali agli effetti mediatici della catastrofe per addivenire alla configurazione di un nuovo scenario/paesaggio urbano. Questi «paysages d'évènements», che riflettono il mondo contemporaneo ipermediatizzato, dove la spazialità reale è ibridata con la sua dematerializzazione, sono restituiti in modelli "operativi" che hanno lo scopo di evidenziare i meccanismi di controllo sociale. In qualche modo in questo approccio il paesaggio urbano è rivelato dalla vita stessa della città: l'incidente o l'accadimento drammatico rivela lo stato delle cose, lo stato della realtà secondo Paul Virilio. L'investigazione dei prodotti mediatici, il guardare gli elementi visivi del mondo e le rappresentazioni "tematizzate" dal potere, si pongono come obiettivo, un modo di costruire i nuovi e più autentici paesaggi, così come nel lavoro di Harun Farocki.

Queste esperienze di restituzione sperimentale confermano che agli «architetti compete il disegno» perché permette l'oscillazione tra lettura del reale e sua invenzione progettuale. Tra rappresentazione-osservazione e rappresentazione-invenzione intercorre un rapporto di omologia che è stato definito giustamente come un'"attività duale". La descrizione deve essere interpretata come una "pratica etnografica" che permetta una "Thick Descriptions", decisiva per avere una "descrizione specifica", «appartenente ad un tempo, ad un luogo a una cultura», della realtà in funzione dell'intervento progettuale inteso come "trasfigurazione" della descrizione specifica.

Una rappresentazione paesaggistica intrattiene sempre una relazione con la realtà che anticipa una situazione futura o documenta una condizione passata. È il caso della mappa che rappresenta bene una «forma manipolata di conoscenza» e nella

condizione attuale di mutazione dei nostri paesaggi sociali, culturali e politici in funzione delle condizioni ambientali dell'Antropocene, la cartografia non rappresenta più lo stato delle cose. In particolare queste rappresentazioni debbono essere aggiornate su quello che sembra un nuovo paradigma politico dell'Europa: la *Bioregione*. Ossia una cartografia stabilita sulla base delle relazioni, piuttosto che dei confini, tra sistemi ecologici complessi di interazione del vivente. In questo caso, il limite evidente della cartografia, e quindi dei poteri istituzionali che promuovono una certa rappresentazione di un territorio, diviene occasione di riflessione progettuale necessaria a far emergere condizioni che di fatto sono già in essere, che esprimono il territorio come un sistema ben più complesso e vitale oltrepassando i limiti geografici dello stato nazione.

La narrazione verbale di un progetto urbano può orientare lo sguardo sull'esistente che viene "graficizzato" nel disegno dove sono fabbricate altre immagini di città come per il quartiere di *Clichy Batignolles* a Parigi, interpretato alla luce delle teorie dell'architecturologie di Philippe Boudon.

In altri casi la rappresentazione non è altro che l'esito documentario della vita sociale e politica della città come nel caso del cinema Molassana a Genova dove ciò che viene messo in luce è un movimento di appropriazione dello spazio urbano. O ancora la virtualità dell'atto associativo nel caso di un lockdown, può produrre nuove pratiche estetiche dalla scala degli interni a quella della città, luoghi investiti da installazioni virtuali che tuttavia attivano la riflessione sui luoghi tramite l'oggetto di design. Fino al caso limite dei giochi di ruolo definiti come interazioni a distanza in spazi virtuali allestiti in funzione dell'apprendimento.

Note

- ¹
Si presentano di seguito i contributi che sono stati giudicati meritevoli di attenzione, fra i quali i 21 selezionati per il Convegno "Movimento e percezione. La rappresentazione del paesaggio urbano come motore del progetto" / "Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet" / "Movement and perception. The representation of the urban landscape as project driver", organizzato dal LéaV, Laboratorio di ricerca dell'Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles e il Dipartimento Architettura e Design (DAD) – Università degli studi di Genova, che si è svolto il 18 e 19 giugno 2021 on line.
Here follows the publication of the most pertinent contributions, including the 21 selected to participate in the international conference "Movimento e percezione. La rappresentazione del paesaggio urbano come motore del progetto" / "Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet" / "Movement and perception. The representation of the urban landscape as project driver", organised by the LéaV, research laboratory at the École nationale supérieure d'architecture de Versailles and the Dipartimento Architettura e Design (DAD) – Università degli studi di Genova, that took place online on 18-19 June 2021.

Riferimenti bibliografici

- Augé, M. (2007). *Tra i confini. Città, luoghi, integrazioni*. Milano: Mondadori, 12.
- Bailly, J-C. (2013). *La phrase urbaine*. Paris: Seuil, 23-24.
- Corboz, A. (2009). *Sortons enfin du labyrinthe*. Ginevra: Infolio.
- Corboz, A. (1998). *Ordine sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città, il territorio*. Viganò, P., (ed). Milano: Franco Angeli.
- Corboz, A. (1983). *Le territoire comme palimpseste*. Paris: Verlag nicht ermittelbar.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1991). *Qu'est-ce la philosophie?* Paris: Les Editions de Minuit.
- Moretti, L. (1952-1953). «Struttura e sequenze di spazi». *Spazio*, 7, 9-20 e 107-108.
- Steinmann, M. (2020). «Stimmung». *Matière*, 16, 59-73.

MOVEMENT AND PERCEPTION. THE REPRESENTATION OF THE URBAN LANDSCAPE AS PROJECT DRIVER

Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone

«L’“homme de foules” n’a un nom que pour mémoire, il n’est d’abord et avant tout qu’un regard, une distance par laquelle le caractère d’un lieu est identifié et saisi, porté à la vérité rétractée en nus que l’instant fait surgir.

La ville existe en masse et se disperse en grains, en gramen, mais ce qui lève et relève ces grains, les bat, les fait tournoyer, c’est la palpitation lumineuse des êtres qui la parcourent, ce sont le parcours eux-mêmes. La lois en est simple : plus le mouvement est dans l’écart et le caprice, moins il est soumis aux canons restrictifs qui cherchent à l’enserrer, et plus la ville a des chances d’être identifiée, relevée» Bailly, J-C. *La phrase urbaine*. (2013: 23-24).

This international conference and the essays that follow, received in response to the call for papers¹, focus upon the multiple means of transcribing the visual perception of urban space in drawings, diagrams, maps, figures, signs, or more generally in “percepts” (Deleuze, Guattari, 1991), but also in photography, in multimedia works, or in texts that contribute in sparking the first impulse of a project. The initial hypothesis is that representation, as a first level of interpretation, is a critical means of communication of the spatial experience around and within architecture, understood here as a “moving” presence, namely, an observed transformation.

This presence allows itself to be apprehended from different perspectives: as an object to observe, determined by a system of signs, forms, geometrical relationships, proportions, colours, that interact with anthropized and/or natural contexts; as a generator of perceptive experiences of space and landscape, moving in scale from the interior spaces of architecture in its purest sense, to the more vast and complex spaces of the city and the territory; as a generator of movements, around and within, that lead to new viewpoints and thus to new perceptions of the object and its ever-changing interactions with its surroundings.

We intend to examine the potential that the representation of the “perceived” offers, both as a means of critically reading a context, and, above all, as a means of operating – in project terms – in the city, at the urban scale, the building scale and the more intimate interior scale. The contemporary city, with its extreme diversity of landscapes that generate a broad range of visual perceptions – from bustling teeming centres to abandoned lifeless spaces, and all that is in-between – provides the most promising context. Two types of language (that can be combined) and their reconstructive potential, will be considered: the written and/or spoken word as a critical and interpretative instrument of reality; and the image, in its double sense as both iconographical atlas in which place manifests itself, and as representation of spatial perception, even as a figurative alternative of reality (thus already a project of sorts).

Two forms of movement

Movement, or motion, is understood here in the Aristotelian sense of “change” and “becoming” that things are subject to, depending upon the different climatic and light conditions under which they appear, of the diversity of uses that disrupt their physiognomy, of the multiplication of layers, filters and presences that build up between the perceiving subject and the object in question. A “becoming” that can be seen as negative, if it implies marks of the passing of time or the absence of vital life that animates and regenerates spaces. Often these marks manifest themselves in the form of degradation, wear, abandon, disaffection, and transform places into unappealing non-places.

On the contrary, change can be perceived as positive when immobility makes way for the resumption of movement that transforms these “non-places” into attractive and inviting centralities. Visual perception, for its part, leads to a second (internal) movement as the subject is gripped by a sensation of repulsion or attraction, that develops at a sensory and emotional level before the visible forms are processed by the intellect into “meaningful forms”. The sensory qualities of perceived landscapes invoke the interiority of the observer by generating multiple representations, internal visions, in which the elements of the real landscape organise and hierarchise themselves, gain a subjective mass, and are redistributed into new physical and perceptual units that prefigure a transformation. This initial “emotive” approach, operating “*en deçà des signes*”, (referring to a level before, below, or separate from symbolic meaning) often takes on the role of project catalyst (Steinmann, 2020) for its potential to produce suggestive images that influence the intellectual comprehension of forms and their translation into signs. In this perspective, the visual perception of the context is inspiring for the designer and translated into sketches and notes it can become the driver of future form and new relationships with the existing. Similarly, for the interpreter (historian or critic), a genetic analysis carried out from these initial transcriptions of a sensory and emotive pre-appreciation, the site of memories, source ideas, and the lived and intimate experience of the creator, can lead to original interpretative perspectives.

Three types of landscapes

By “landscape” we mean the visual representation of an urban or anthropized reality, via a conceptual and theoretical interpretative grid, that comes before the urban project and before the construction of a critical and interpretative discourse.

In this context, making landscape means reorganising its components into a mental image, or several mental images, possibly into a sequence of images, and transcribing them, graphically or verbally, in order to examine and interpret them. Developing this landscape would lead to producing alternative and synthetic representations of reality, on the basis of one’s own personal perception, that interpret the essence and the structure in order to clarify which elements might be useful in the rehabilitation of degraded urban spaces, or those undergoing transformation or awaiting a new identity. What we were intending to observe is precisely this moment of transformation from a perceptible landscape (the result of an operation of abstraction carried out within and by visual perception), to the representation of a “rational and objective landscape”, as defined in the plans of a finished project or fixed in a critical discourse.

More precisely, we focused upon:

- Urban landscapes considered as an entity of hubs, voids and flows that condense around, and incorporate, architecture. We are referring to a heterogeneous family of sites, of varying breadth, incorporating natural and artificial elements, physical and/or visual degradation, signs of renaissance, established centralities, from which transitional zones emerge. Contemporary cities often adopt the form of a hyper-city, a neologism that associates the ideas of city and hypertext (Corboz, 2009) drawing attention to the absence of hierarchical order in favour of an apparently random accumulation of undifferentiated spaces. It is thus the role of visual perception to reorganise the information and the different elements, weaving new hierarchical relationships, re-establishing centralities, background, and foreground. Perceived and interpreted in this way, urban form moves from the status of “patchwork”, in which all parts are positioned at the same level, mixing together like in a digital morphing, to a complex system, redrawn and recreated.

- Interior landscapes. Architecture is the site of a dichotomy, between an interior space that provides a function, and an envelope situated at the interface with the context. Accessing the interior presupposes crossing thresholds, passing through transitional spaces, horizontal and vertical circulation spaces, following a route along which the moving body undergoes a sensory experience stimulating the “feeling of spatiality” (Moretti, 1952-1953: 9-20). This experience is influenced by the “objects” that occupy the space – both fixed and mobile furniture, the views to the exterior, the devices that distract, canalise or concentrate the attention towards the

interior or exterior views – and that generate a feeling of distance or of proximity, according to the position and size of the openings, the presence or absence of clear spatial limits (aspects that are in turn reinforced or diminished by different light qualities). To what extent do these initial spatial sensations guide the critical discourse of the lived interior? How are they fixed, communicated? In what form? And what is their potential to renew or to improve a space that is felt to be unappealing? For the designer working on interior spaces, to what extent does this initial visual (though also olfactive, tactile and auditive) impact, and its graphic and verbal transcription, guide future decisions?

- **Landscape landscapes.** By this, we mean situations conceived of as “landscape” within the context of a project, or that have evolved over time to become impregnated with more or less homogeneous environmental, cultural and geographical connotations. These landscapes, conceived by specialists, seem today to take on the role of urban systems that, integrating natural or under-anthropized spaces, or voids perceived as “absences” that take on the role of physical and perceptive pauses, constitute the heterogeneous built tissue of the contemporary city. Today, the landscape dimension, and its visual perception, is ever more entwined with satellite imagery, such as *Google Maps*, allowing a view of the territory that is both synthetic and expansive. Reading “empty figures” via satellite imagery has become a normal perceptive experience of the urban landscape, integrated in large scale projects.

Territorialisation of the city, urbanisation of the territory, environment

Representing the urban landscape means re-defining, in images, the state of existence of our cities.

An emblematic place of habitation, the city also emerges as being affected by two fundamental problems which the current political system is called upon to manage: the social question (namely, the rules that the community assigns itself to avoid, as far as possible, conflicts and inequalities, as well as to regulate the relationships among the different social groups); and the environmental crisis, created by human action, which characterises this phase of the planet’s history.

These two themes, “social disparity” and the “environmental question” in the Anthropocene era, form the basis of imagery of contemporary urban landscapes. Representing the city therefore means making these themes emerge as visual and visible elements around which an alternative can be constructed. This entails giving them visibility, bringing them out of the shadows, placing them at the centre of the debate about this historic shift, of which the urban space should be a fundamental driver. It relates, in essence, to a return of the city as political *polis* and centre of transformation of the world, or, to borrow the words of Marc Augé, as a ‘city-world’, whilst the world reduces its scale to that of the ‘world-city’ (Augé, 2007), where the mix between city and planet makes one the image of the macrocosm and the other the mirror of the microcosm.

In this sense it is important to observe the new forms of integration/confrontation amongst the diverse forms and conditions of life within the contemporary city,

We can imagine the contemporary city as embodying two opposing and intersecting movements, in which the territory becomes anthropised by the encroachment of the urban space, which is, in turn ‘territorialised’ or naturalised by the territory. The city in development is therefore a kind of hybrid space in which the artificial and the natural co-habit, in a mixture of very different landscapes, which seems to lead to a process of ‘morphing’ rather than one of collage. The fundamental difference between these two forms of hybridisation is that in ‘morphing’, the original formal identities, the recomposed fragments, have somehow lost track of their essence prior to assembly; the fragments no longer refer to their origin, but are completely fused into the new hybrid identity. This is in contrast to ‘collage’, in which we can easily recognise the origins of creation of the recomposed fragments. We could therefore say that the contemporary city is undergoing transformation as a different world emerges, in which the binary logic that has guided the construction of modernity sees itself overcome by a more complex resonance between ‘nature’ (in

which we can add the broad category of the living, man included) and the ‘artificial’. This interpretation of the city as a place of change, between hope and utopia, entails a mutation of the contemporary project which is asked to assume the same degree of complexity as that which permeates the new era, abolishing the disciplinary confines of architecture and city planning, integrating the different disciplines of the landscape. Hence the need to represent the urban landscape as a premise to the new city, understanding it as a preliminary step aimed at outlining future transformations, as an “implied project” for a new, alternative, city.

The principal question that we asked, that could be answered through the presentation of case studies, was the following: “How do the different forms of representation of an urban landscape, whether analytical (texts, images, diagrams) or artistic, translate the visual perception of systems in movement (space explored by moving through it, or space mutating under a fixed regard, both of which transmit an interior movement to the perceiving subject) and use it as a “primary resource” for the project?”.

The contributions presented below, that reflect the amplitude and diversity of responses as well as the experimental and innovative character of current research, have been grouped into four critical categories: “Method”, “Reading”, “Interpretation” and “Project”.

Method

How do we grasp, analyse, and begin to represent the complexity of “landscapes”, understood in their multi-scalar expanse? Which methods should we adopt to allow “reading” to become a starting point of the project?

The texts collected in this section demonstrate first the plurality of definitions of landscape. The image of the “palimpsest”, as defined by André Corboz in 1983, signifying a spatial stratification that forms over time, and which, subject to the mobility of the collective gaze and its cultural filters, continually configures itself in different ways, remains perfectly valid. These layers of human, biological, vegetal, geological, and artificial traces intermingle, stimulating our senses and awakening our emotions. On one hand, more traditional, but tried and tested methods such as photography (the ‘long gaze’ of Gabriele Basilico, or *L’Atlante* by Luigi Ghirri which recalls the iconographic explorations of Warburg), and film editing, further hone the role of the senses in capturing the variability and diversity of the component parts, the quality of relational systems, but also the subjective experience of moving through the landscape in the broad sense (perceptive or physical, from afar or in immersion). On the other hand, attempts at hybridisation by borrowing tools from other disciplines, often experimenting within a pedagogic setting, reveal the richness and the variety of the theoretical-operational reflections of the authors of the texts collected here. Mapping work is becoming ever more complex and sophisticated, with documents approaching the status of map-palimpsests, understood as archives of multi-scalar and multi-sensorial data, re-establishing the perceptive and cognitive experience, in addition to the gaze of the *flâneur*, who now fully participates, as an analytical tool we could say, in the pre-design investigation of the landscape.

Psychogeographical maps, rooted in the most up to date neuroscience theory and situational psychogeography, record and communicate the exploration of spatial sequences with different energetic charges. For example, photo-collage, nourished by graphic notation systems of dance and editing techniques, aims to capture and transcribe the gestures of the body in movement, and its reactions to spatial and temporal stimuli. The *a posteriori* lab-based construction of “interactive landscapes”, and video creations, aims to communicate to a de-contextualised, distanced observer the “filmmaker’s” mental image and dynamic visions of the sites. These incorporate experimental contributions from contemporary art (psycho-sensorial immersion, soliciting acoustic, tactile, olfactory, and spatial awareness senses) accompanying the projection of random spatial sequences in which each person recognises these landmarks and then goes on to map their own mental images.

The papers collected here also show a marked interest in the transformation of the methods of decoding place in project methodology, as in the experience of wayfinding, conducted primarily within interior public spaces. This creates opportunities to reveal and celebrate original features, intrinsic within the original architecture and worthy of being highlighted as markers of identity, though often clouded by the multiplicity of presence and their often-disordered disposition.

Claude Monet's *Rouen Cathedral* series, painted between 1892 and 1894, is an exemplary study of the nuance of movement/change, the cathedral emerging in the dual guise of building site and ruin, especially when we are immersed in the slightly frayed and abandoned 'Third landscape', containing a few chance indicators of wholeness and stability, like a plot being made and then unmade, changing, moving. While the precise, planimetric, observation from the sky can accurately capture the pervasiveness and co-existence of building sites and ruins, it is only immersion and the physical and perceptive experience that gives us the sky, the horizon, the dream of a *vue dégagée*, which indulges our need for landscape, present since ancestral times, as well as our need to understand and to decipher it.

Reading

The critical reading of urban space is closely linked to project interpretation and forms the preliminary act of the project, a place to synthesise physical and visible urban events and theoretical understanding, which form the basis of the projectual re-writing of a place.

The title of this section can be interpreted in two ways: as a critical reading of the urban phenomenon as a whole, in both historical or urban-project terms; or as a reading of the experience the city offers us and the way in which we react to urban stimuli. Both imply a different approach towards the visible, which concerns the distance at which we observe the urban phenomenon, the space where the gaze lingers and the resulting pause imposes a dualism of space and time: the present we find ourselves in, and the past - the historical-geographical stratification of the city, the long timespan of the development of the urbanised territory (from geological datum to its original landscape). This duality has always coexisted, even if our visual perception is free to exclude one or the other. The city and its representation always include at least two views or fundamental distances of vision: one at street level which encourages us to notice details; and the other zenithal, as a plan or a section where the viewpoint is located at an infinite distance, in such a way as to absorb the totality of the urban structure. Reading the city implies first choosing one's own point of view, in such a way that the urban landscape, in its great complexity, is thematised and "adapted" to the scope of our physical and conceptual gaze.

In this section, we are offered a journey through the different spatial-temporal viewing distances of the city, taking the complex relationship between city and territory as a starting point. By territory we mean a physical landscape, but also a place of networks and connections, a system of relationships. Similarly, the project, both urban and architectural, should be a "relational object", in which, according to the principle of "morphing", architecture, infrastructure, city, and the natural landscape blend: "the city as nature and *urbs* together".

Sometimes reading urban reality involves origin storytelling, linked to a theme and its variants, as with the Palazzo Reale in Madrid, a point in space which organises the landscape of the city. In other cases, the "project of the ground" takes on the role of a system of compensation-culmination of architectonic space creating a masterful synergy between the landscape and artistic expression, or the large-scale project and *in situ* sculpture, as in the work of Jacques Simon.

Concentrated urban hubs, whether monuments or particular spatial events within the fabric of the city, have a dual value both as symbols (producing a series of analogical-visual relationships with other urban spatial events) and as concept (rendering visible and tangible the philosophical ideas which help interpret the space). This is the case of war bunkers, machines which stand alone as symbols of the epistemological rupture of late-modern philosophy and the hermeticism of the monumental urban icon which has defined architecture of recent decades.

To make sense of the timespan of urban history, and of creative variations within a specific moment of its construction, the city can be read from a “typology study” of its built systems. The re-design of these could reveal a system of signs, a fabric which becomes background and critical framework of other, more ephemeral, and fleeting interpretations linked to the world of design, such as the projection of images onto the city’s buildings, graffiti, communication and advertising campaigns. In this sense, the project-reading could coincide with the invention of a series of digital options that substitute the city space as a virtual meta-discourse, whether clouds of dots taken from a drone, or a network of points illuminating the Mediterranean territory, or vending machines bringing distant cultures closer together. The virtuality can also be that of drawings, views and surveys that reconstruct and make visible architectonic-landscape forms which seemed to have disappeared, such as landscapes combining nature and architecture; that of the Amalfi coast, or the phases of development of a Romanian monastery.

Interpretation

The plurality of interpretations of landscapes, which this section aims to investigate, reflects both their dynamism and the plurality of exploratory and heuristic gazes which observe them. Thus, while unfinished infrastructures drawn like wounds on valued and cherished landscapes might be denounced by public opinion, there are those who appreciate their aesthetic quality and see them as part of an artistic project, as contemporary, monumental, and abstract *menhirs*, proclaiming their condition as transitory and ambiguous objects, hovering somewhere between archaeological traces and elements of an (as yet) unfinished system. When Auguste Choisy visited the great site of study and survey of the Athenian Acropolis, scattered with obliquely disposed presences, he was inspired towards a novel reading, rooted in the aesthetic category of the picturesque, fully interpreting the perceptive experience of discovering the site on foot, gradually ascending towards the Acropolis, on a route which still generates an almost infinite variety of perspectives of cinematographic sequences. Choisy had a filmmaker’s sensibility enabling him to express, via the perspective frameworks that he “mapped”, an original yet alienating interpretation, which would influence the renewal of architectural and cinematographic culture, as attested by Le Corbusier and Sergej Ejzenstejn.

The landscape is raw material, as much for architects and urban planners as for filmmakers, who emerge as inventors of ichnography, less Vitruvian but just as effective and designed to capture the perceptive experience via various means: by opting for the sound transcript of images which transform a film into a touching piece of acoustic storytelling (Lisbon Story, 1994), or by entrusting the cartographer-narrator with the illustration of the geomorphologic characteristics of the territory that the protagonists of *Moonrise Kingdom* (2012) cross and interpret with the tools of a geographer. Alongside filmmakers, we could include video game designers, whose images, as in the case of *Promesa*, are interpretations of lived places, remembered in a dialogue between the inventor-artist and his grandfather, which lend themselves to the almost infinite interpretations of the players who see the landscapes as oscillating between reality and fantasy. The subjective combination of text and images and the fragmentary yet random nature of the scenes which follow, into which one is projected, attempt to revive the “flot de souvenirs”, giving form to the interior dialogue which is given to seeing and living in a state of immersion and absorption. As Semir Zeki argues, artists often make tangible the way in which our visual brain works, reproducing the mechanisms of selection, extrapolation, editing of images, and filling in the gaps that (imperfect) sensory perception leaves open, thus representing the brain whilst interpreting the sensitive data that we transmit to it. Artistic interpretation of urban landscapes lends itself well to this exercise.

Some contributors have focused on the activation of movement/change of static elements, such as the transformation of architectural surfaces into new urban landscapes via video mapping projections as 3D animation which merges with the nature of the wall surface, creating an illusion of depth. The facade thus becomes a scenic space vying for prominence with the city that has always been there. An animated and heterogeneous scenography, which writers and painters have also restored to us in an opposing version, serene and still, such as *La Città ideale di Urbino*, a

radiant depiction of perfectly proportioned symmetrically disposed elements, laid out in a harmoniously balanced centrality, in which suspended time is inductive to contemplation. And yet, the fixity of the monocular gaze and the immobility of the spectator can be set into motion by the interpreter, who, in pursuing an iconological reading of the pictorial narration, takes us on a thrilling journey through space and time, in search of possible sources of inspiration that 'humanise' it, turning it into a possible, real city.

Project

The first act of the project is urban "reading", the deciphering of a place that is both a physical reality, and a cultural and communication structure, which we can understand as a conceptual and operational practice that takes place through drawing. The project, in turn, in order to transform a place described through a series of images, into figures, or rather in a formal synthesis that is different and alternative to the reality, takes place through the representation which contains its imagined future, a kind of mutant system between what remains of the present city, and what it could become, based on an alternative vision. City projects often remain in vision status, especially those of large global cities – starting with Rome, crystallised in real and imagined representations. These images of the landscapes, hovering like iconographic ghosts alongside the real city, permeate the visual culture and filter the way it is seen.

This thematic section compiles a series of contributions which question the relationship between project practice and landscape imagery, or rather, how this contributes to the definition of an alternative urban space, or how the city's consciousness becomes the true theoretical horizon of any form of project, whether architecture, design, or landscape. Some important basic themes are investigated: the landscape as a shared and protected entity; the project of the landscape and the city as a dynamic construction practice offering an alternative to existing methods; the reconciliation of conservation with the project, but also the status of the design of the city as an ever-shifting practice. This practice now absorbs processes which are not exclusively linked to the planned urban form, but also to the dynamic and often formally determinant flow of data processing and automated artificial intelligence which today's designers are increasingly confronted with.

The urban form can be impacted, and strongly altered, by catastrophic events, and become again the projective space of a multiplicity of urban scenarios. The recent tragedy that struck the port of Beirut and the surrounding neighbourhoods has been analysed in the *Forensic Architecture* study, who carry out spatial analysis of crisis situations, combining social responses with the effects of media coverage of catastrophes to piece together a new configuration of the urban landscape. These *pay-sages d'événements*, which reflect the hyper-mediatised contemporary world, where real spatiality is hybridised with its dematerialisation, are rendered as "operational" models, that aim to highlight the mechanisms of social control. Somehow, via this approach, the urban landscape is revealed by the very life of the city: the accident or dramatic event reveals the state of things, the state of reality, according to Paul Virilio. The investigation of media outputs, of the collective gaze upon the visual aspects of the world and thematised representations of power, is set as a goal; a way of constructing new and more authentic landscapes, as in the work of Harun Farocki.

These experiences of experimental restitutions confirm that "drawing is the competence of architects", it allows for oscillation between reading reality and inventing it. Between representation/observation and representation/invention runs a counterpart connection which has rightly been defined as a "dual activity". This description should be understood as an "ethnographic practice", which enables *Thick Descriptions*, decisive in establishing a "specific description", "belonging to a time, a place, a culture" of reality in accordance with the project intervention intended as a "transfiguration" of the specific description.

A landscape representation always maintains a relationship with reality that anticipates a future situation or documents a past condition. This is the case of the map which represents a "manipulated form of knowledge". As our social, cultural,

and political landscapes evolve according to the environmental conditions of the Anthropocene, cartography no longer represents the state of things. In particular, these representations need to be updated to take into account what seems to be a new European political paradigm: the *Bioregion*. That is, a cartography based upon relationships rather than boundaries, between complex ecological systems of living interaction. In this case, the obvious limits of cartography, and therefore of the institutional powers that promote a certain representation of a territory, becomes an opportunity for project reflection, necessary to help emerge conditions that are in fact already in existence, and that express the territory as a far more complex and vital system beyond the geographical limits of the nation state.

The verbal narration of an urban project can direct the gaze towards the existing, which is “graphicalised” in

the design where other images of the city are built, as for example in the *Clichy Batignolles* area in Paris, interpreted in light of Phillippe Bourdon’s theories of “architecturology”.

In other cases, representation is nothing more than the documentary outcome of the social and political life of the city, as is the case of the Molassana cinema in Genoa, where what is brought to light is a movement of appropriation of urban space. Another example is the virtuality of an associative act such as lockdown, which can produce new aesthetic practices at differing scales – from the interior to the city – as places are invested with virtual installations, which nevertheless activates new ways of thinking about place, through the design object. Up to the extreme case of role-playing games defined as remote interactions in virtual spaces set up for learning.

Notes

1.
Here follows the publication of the most pertinent contributions, including the 21 selected to participate in the international conference “Movimento e percezione. La rappresentazione del paesaggio urbano come motore del progetto” / “Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet” / “Movement and perception. The representation of the urban landscape as project driver”, organised by the LéaV, research laboratory at the École nationale supérieure d'architecture de Versailles and the Dipartimento Architettura e Design (DAD) – Università degli studi di Genova, that took place online on 18-19 June 2021.

Bibliographical references

- Augé, M. (2007). *Tra i confini. Città, luoghi, integrazioni*. Milano: Mondadori, 12.
- Bailly, J.-C. (2013). *La phrase urbaine*. Paris: Seuil, 23-24.
- Corboz, A. (2009). *Sortons enfin du labyrinthe*. Ginevra: Infolio.
- Corboz, A. (1998). *Ordine sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città, il territorio*.
- Viganò, P., (ed). Milano: Franco Angeli.
- Corboz, A. (1983). *Le territoire comme palimpseste*. Paris: Verlag nicht ermittelbar.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1991). *Qu'est-ce la philosophie?* Paris: Les Editions de Minuit.
- Moretti, L. (1952-1953). «Struttura e sequenze di spazi». *Spazio*, 7, 9-20 e 107-108.
- Steinmann, M. (2020). «Stimmung». *Matière*, 16, 59-73.

LE RAGIONI DI UNA RICERCA

Maria Linda Falcidieno, Enrica Bistagnino

Come spesso accade, le ricerche nascono da occasioni specifiche e contingenti, per poi trasformarsi in lunghi momenti (non di rado della durata di anni) di collaborazioni fruttuose e dense di implicazioni e applicazioni; anche in questo caso, la ricerca è nata da una frequentazione tra colleghi del Politecnico di Milano, poi interrotta da un cambiamento di sede, e ripresa dopo qualche anno per ragioni didattiche. Occasione non prettamente scientifica, dunque, ancorché offerta dalla collaborazione con alcuni dottorati italiani; occasione offerta dall'appuntamento annuale con un workshop di formazione per studenti già laureati triennali, accompagnati nel loro lavoro da tutor, tutti dottorandi di ricerca. Da lì, dopo qualche anno, un ulteriore fatto contingente ha dato l'avvio alla trasformazione dell'esperienza: da prevalentemente didattica, con risvolti scientifici realizzati in collaborazione con i dottorati, a essenzialmente di ricerca, con possibili verifiche e implementazioni applicative, ancora condivise con i dottorati. Il *fil rouge* che ha legato i due momenti è stato quello del lavorare sulla città, non tanto vista sub specie architettonica e/o urbanistica, quanto quale immagine percepita e tradotta da ciascun utente secondo il proprio sentire e la propria esperienza; in particolare, a seguito del *lockdown* del 2020, l'interesse si è focalizzato sulla trasformazione d'uso degli spazi urbani (e conseguentemente sulla trasformazione dell'immagine percepita), a partire dalla considerazione che l'assenza di movimento antropico all'interno della città (dato dall'assenza delle attività lavorative, di studio, di incontro...) deve essere sostituita da interventi visivi che inducano nuovamente una attività e partecipazione degli utenti, se pure ovviamente di natura totalmente diversa dalla precedente, basata anche su media a distanza. Ancora oggi, la ricerca verte sulla rappresentazione quale metodo di lettura e trascrizione progettuale delle percezioni visive urbane legate al movimento a fini riqualificativi, specificata e articolata in maniera maggiormente completa, strutturata e organicamente correlata tra le parti.

I docenti della collaborazione iniziale sono Enrica Bistagnino e Gabriele Pierluisi; i referenti della ricerca per le sedi di Versailles e di Genova sono rispettivamente Gabriele Pierluisi e Maria Linda Falcidieno, cui si affiancano Annalisa Viati Navone (ENSAV) e Enrica Bistagnino (dAD), ciascuno con competenze differenti, se pure strettamente collegate ai temi della visualità, che rappresentano l'ottica comune sotto la quale analizzare il tema oggetto di indagine.

Nel dettaglio, la ricerca intende affrontare il quesito della riqualificazione e/o riconversione di spazi urbani degradati e/o abbandonati; in tali situazioni la mancanza del movimento dato dalle attività e dalla presenza costante di fruitori innesca un inevitabile meccanismo di diffidenza e lontananza, tanto che si potrebbe dire che è proprio la percezione della presenza di continui cambiamenti a rendere rassicurante un luogo, quasi a sottolineare l'esistenza di una attività.

Questo tema di ricerca è specificato di volta in volta in relazione ai contesti urbani di riferimento, nel caso di Parigi (l'ipercittà del Grand Paris) il degrado significa essenzialmente degrado visivo di spazi in cerca di una nuova o diversa identità e riconoscibilità urbana; nel caso di Genova (centro città), il degrado visivo è dovuto principalmente alla dismissione e alla chiusura di attività terziarie. L'articolazione dei lavori prevede alcune fasi, fino alla proposizione di concept progettuali, sperimentati su casi studi individuati *ad hoc*; di seguito, si illustrano sinteticamente i contenuti della ricerca, nel loro svolgersi temporale.

Prima fase

La trascrizione della percezione visiva del movimento degli spazi edificati urbani, attraverso la rappresentazione (disegni – schemi, mappe, figure, segni –, fotografie, audio-visivi, elaborati multimediali) può divenire chiave di lettura per la comunicazione di differenti tipi di mutamento dell'architettura letta da differenti prospettive: come oggetto disponibile alla visione, quindi come sistema di segni, forme, geometrie, proporzioni, cromie, appunto, che interagiscono con contesti antropizzati e/o naturali; come generatore di spazi sia nella dimensione dell'architettura in senso stretto, sia nella complessa dimensione della città; come supporto e medium per una consapevolezza di sostenibilità.

Fondamento del processo, le ICT, che permettono una interazione con i luoghi a differenti livelli, dall'estremo della non accessibilità, fino alla fruizione residenziale stanziale e di telelavoro; per un'istruttoria dello studio maggiormente completa, infine, sono previsti incontri seminariali e interventi *ex cathedra*.

L'oggetto della ricerca sarà quindi lo studio del movimento, in relazione a tre differenti declinazioni:

- il movimento sull'Architettura (sulla parete architettonica)
- il movimento dentro l'Architettura (dentro gli spazi architettonici)
- il movimento attraverso l'Architettura (attraverso gli spazi urbani) e l'obiettivo approfondire, attraverso l'immagine fotografica e di sintesi digitale, una analisi critica del concetto di movimento correlato al tema dell'architettura, inteso come propulsore o sensore di cambiamenti.

La finalità della prima fase si concretizza nella rappresentazione di possibili variazioni d'immagine date dal movimento, a partire da quello relativo alla parete architettonica – *movimento sull'architettura* –, che possono essere di diverse tipologie:

- “Movimenti di immagine” determinati da artefatti che si sovrappongono alla parete architettonica;
- “Movimenti di immagine” determinati da eventi naturali quali, ad esempio, passaggi giorno/notte, stagionali, meteorologici, ecc.;
Si generano modificazioni di effetti di luce/ombra, rarefazione/densità, ecc.
- “Movimenti di immagine” intrinseci alla parete architettonica.

Ulteriori movimenti possono rappresentare le variazioni d'immagine dello spazio interno – *movimento dentro l'architettura* –, quali:

- “Movimenti di immagine” determinati, sul piano della percezione dello spazio e dei suoi significati, in relazione alla posizione del punto di vista (distanza, altezza, angolazione, inclinazione, fissità, mobilità). In questo senso, lo spazio può perdere la sua connotazione concreta e tridimensionale e traslare in configurazioni astratte (parete – texture, spigolo – linea ecc.). Quindi il “movimento del punto di vista” è propulsore del cambiamento percettivo e semantico (movimento) dello spazio interno.
- “Movimenti di immagine” determinati da modificazioni (movimenti) dell'idea di spazio interno, ad esempio inteso come architettura (connotato, quindi da elementi strutturali, tecnologici, architettonici ecc.), come spazio privato con valenze simboliche (luogo della memoria, della gioia, del dolore, dell'accoglienza, della separazione ecc.), come “contenitore” (di oggetti, individui ecc.).

Infine, movimenti possono essere anche rappresentativi di possibili variazioni d'immagine (movimento) dello spazio urbano – movimento *attraverso* l'architettura –, come nel caso di “movimenti di immagine” determinati da esplorazioni dinamiche della città atte a rilevarne segmenti di informazioni tematiche (funzionali, architettonico-linguistiche, sociali, infrastrutturali ecc.) per poi renderle disponibili a ulteriori elaborazioni e letture. La prima fase si conclude, quindi, con la definizione e la conseguente visualizzazione di un nuovo paesaggio urbano; nel caso di Genova, ciò trasla anche sul piano del mare, ovvero sulla lettura delle variazioni di immagine *da e verso* la terra ferma generate dalla presenza di mezzi navali (architetture mobili), comunque interferenti con l'organizzazione, la fruizione e la percezione visiva della città.

Seconda fase

La seconda fase della ricerca, in tal modo, deve mettere o in evidenza il valore della rappresentazione quale medium per operare – anche in termini progettuali – sulla e nella città. L'inevitabile rimando è anche alla situazione pandemica di lock down ed alla conseguente percezione di immobilità collettiva data soprattutto dall'immobilismo lavorativo, con la conseguente diminuzione di traffico veicolare, pedonale e di scambi. Lo studio, perciò, tenderà ad analizzare le possibili ipotesi di interventi derivati dalle esperienze della prima fase – rilette quali motori di mutamento percettivo – che portino ad una visione rassicurante delle condizioni urbane, dovuta proprio al non immobilismo; nel contemporaneo, detto aspetto riguarderà innanzitutto la trasformazione delle zone urbane degradate dall'abbandono e, quindi, soggette ad un arresto, preludio all'inevitabile fatiscenza. O, nel caso del territorio del “Grand Paris”, delle zone urbane in rapida trasformazione che cercano una nuova identità. Per la sperimentazione, almeno tre i casi studio principali:

- zone direzionali e commerciali compatte o distribuite capillarmente, non utilizzate

a seguito dei mutamenti delle forme di acquisto contemporanee;

- zone residenziali o singole tipologie abitative, che necessitino di una riconversione eco-compatibile
- zone urbane periferiche, in rapida trasformazione, a causa della forte pressione immobiliare, che cercano una nuova identità locale

Terza fase

La terza fase della ricerca consisterà in esemplificazioni svolte sulle città di Genova e Parigi (l'hipercittà metropolitana del "grand Paris"), con concept progettuali, che possano assumere un valore metodologico-operativo generale, esportabile anche in altri contesti urbani.

Quarta fase

La quarta ed ultima fase avrà quale finalità la pubblicazione dei risultati e l'organizzazione di incontri seminariali conclusivi. Il convegno organizzato da ENSAV, quindi, si inserisce nella cornice dello sviluppo della ricerca sopra descritta e in particolare va ad innestarsi nella prima fase per ciò che riguarda la messa a punto di contenuti teorico-metodologici e nella seconda per quanto attiene possibili casi studio di riferimento, anche a supporto della conoscenza dello stato dell'arte; punto iniziale e riferimento irrinunciabile propedeutico all'avanzamento della conoscenza del tema in ambito rappresentativo, a tal proposito, è senza dubbio l'esperienza pluriennale dei contributi offerti dal dottorato in Architettura e Design di Genova, anche attraverso lo svolgimento degli workshop "Visuality", ideati da Enrica Bistagnino, nonché l'esperienza di ricerca attiva nell'ambito del centro interdipartimentale dell'università di Genova sulla visualità (CI-vis).

Primo approccio alla ricerca

Con riferimento a questa cornice teorico-metodologica, la ricerca, ad oggi, è stata svolta attraverso due principali argomenti di riflessione, sviluppati, per quanto attiene l'aspetto sperimentale, nell'ambito delle attività "Visuality" (maggio 2020, maggio 2021).

Il primo tema, relativo allo studio del binomio movimento-architettura, è stato articolato rispetto a tre possibili declinazioni tematiche (il movimento *su/dentro/attraverso l'Architettura*), con l'obiettivo di verificare le connotazioni di propulsore o sensore di cambiamenti che il movimento può assumere in relazione all'architettura considerata, appunto, come spazio, come superficie o come elemento costituente l'organismo urbano. Ciò tenendo conto anche delle modalità di fruizione dell'architettura e della città ("a distanza" e "in differita") imprevedibilmente determinate dalle misure di lockdown conseguenti all'emergenza sanitaria da Covid-19.

Fra i molti temi emersi in questa esplorazione teorica e sperimentale, è risultato di particolare interesse quello dell'abbandono urbano, del disagio, della disfunzione rilevabile nelle aree di margine, ma anche, e forse anche con maggiore evidenza, in quelle centrali.

Su questo tema, quindi, si è innestata la successiva fase di ricerca orientata principalmente all'analisi delle diverse forme di degrado determinate, in particolare, dalle modificazioni d'uso degli spazi commerciali. In tal senso, utilizzando ancora la tripartizione "sopra, dentro, attraverso l'architettura" si sono individuate altrettante tipologie di degrado:

- degrado estetico relativo al "mutamento d'immagine" determinato dall'assenza di attività, ovvero dall'assenza dei segni ad essa intrinseci quali (grafiche e dispositivi per la comunicazione, segni luminosi, segni di allestimento, segni di fruizione ecc.);
- degrado architettonico anche determinato dalla mancanza d'uso degli spazi, soprattutto se protratta nel tempo;
- degrado urbano e disordine sociale relativo alla riduzione dei flussi di transito.

In relazione alla lettura di questi livelli di degrado, l'immagine, intesa in senso lato e sviluppata attraverso differenti tecniche e medium (analogici e digitali, fisici e virtuali, visivi e plurisensoriali) ha assunto un ruolo centrale in quanto forma di "ascolto"

della realtà – che si traduce in segni in gran parte oggettivi, con valore documentale, ma anche con un intrinseco e inalienabile valore di sguardo latore, quindi, di macro orientamenti di natura pre-progettuale –, ma anche forma di interpretazione – che si traduce in segni soggettivi delineando, quindi, una vera e propria visione trasformativa: il progetto –.

In questa prospettiva di osservazione, un ricchissimo e diversificato repertorio di immagini ha evidenziato una sorta di frattura in quello che dovrebbe essere il fisiologico divenire dello spazio, un mutamento critico a sua volta generatore di movimenti percettivi “negativi”.

Ribaltando il punto di osservazione, ci si domanda, allora, se movimenti percettivi “positivi”, derivati dall’introduzione di segni di natura “leggera”, basati su azioni non strutturali, diffuse, flessibili e temporanee, possano attivare movimenti di contesto, e contribuire a favorire modificazioni d’uso, trasformazioni architettoniche, recuperi di socialità.

In altre parole, può un sistema di segni effimeri, di immagini, agire concretamente nel reale? Questo il principale quesito posto dalla ricerca, cui si cercherà di dare risposta nel triennio previsto dall’accordo, anche con l’indispensabile contributo di altre discipline.

REASONS FOR THE RESEARCH

Maria Linda Falcidieno, Enrica Bistagnino

As often happens, researches arise from specific and contingent occasions, then turn into long moments (often lasting years) of fruitful collaborations full of implications and applications. That’s what happened in this case: a research born from an attendance between colleagues at the Politecnico di Milano, then interrupted by their transferrings to other universities, has been resumed after a few years, starting from educational reasons. A not purely scientific opportunity, therefore, even if realized by the collaboration with some Italian doctorates; opportunity offered by an annual appointment with a training workshop for master’s degree students helped in their work by tutors (PhD students). From there, after a few years, a further contingent fact started the transformation of the experience: from mainly didactic, with scientific implications carried out in collaboration with doctorates, to essentially research, with possible verifications and application implementations, still shared with doctorates. The *fil rouge* linking the two moments was working on the city, not so much as an architectural and/or urbanistic view, as an image perceived and translated by each user according to personal feelings and experience; in particular, following the 2020 *lockdown*, interest has focused on the use transformation of urban spaces (and consequently on the perceived image transformation), starting from the consideration that the absence of anthropic movement within the city (given by the absence of work, study, meeting etc.) must be replaced by visual interventions that induce again an activity and participation of users, albeit obviously of a totally different nature from the previous one, also based on remote media. Even today, research focuses on representation as a reading method and a design transcription of urban visual perceptions linked to movement for redevelopment purposes. The professors involved in the initial collaboration are Enrica Bistagnino and Gabriele Pierluisi; the referents of the actual research for Versailles and Genoa Departments are respectively Gabriele Pierluisi and Maria Linda Falcidieno, with the collaborations of Elisa Viati Navone (ENSAV) and Enrica Bistagnino (dAD). Each one with different skills, even if strictly connected to the themes of visuality that’s the common perspective through which analyzing the research subject. Particularly, the research is focused on the question of the requalification and/or conversion of degraded and/or abandoned urban spaces; in such situations the lack of movement generally given by activities and constant presence of users, triggers an inevitable mechanism of distrust and psychological distance, that’s why it could

be said that it is the perception of continuous changes, that makes a place reassuring, as if underlining the existence of a value. This research topic is specified in relation to the urban contexts of reference, concerning Paris (the hypercity of the Grand Paris) the degradation essentially means visual degradation of spaces searching a new or different urban identity and recognizability; concerning Genoa (city center), visual deterioration is mainly due to the closure of tertiary activities. The research articulation involves some analysis phases, up to design concepts tested on case studies identified ad hoc; the contents of the research are summarized below, according to their temporal development.

First phase

The transcription of visual perception of the movement concerning urban built spaces, through representation (drawings – diagrams, maps, figures, signs –, photographs, audiovisuals, multimedia elaborates) can become a key to communicate different types of architectural change considered from different perspectives: as an object available for viewing, that is as a system of signs, shapes, geometries, proportions, colors interacting with anthropized and/or natural contexts; as spaces generator both in architectural dimension in the strict sense, and in the complex dimension of the city; as support and medium for an awareness of sustainability. The foundation of the process are ICT which allow interaction with places at different levels, from the non-accessibility, to permanent residential use and teleworking; finally, seminars and *ex cathedra* lessons are planned for a more complete study. The object of the research will therefore be the study of movement, in relation to three different declensions:

- the movement on Architecture (on the architectural wall);
- the movement within Architecture (within architectural spaces);
- the movement through Architecture (through urban spaces).

Through photographic image and digital synthesis, the aim is to deepen a critical analysis of the concept of movement related to the theme of architecture, understood as a propeller or sensor of changes.

The purpose of the first phase is expressed in the representation of possible image variations given by the movement, starting from that relating to the architectural wall – *movement on architecture* –, which can be of different types:

- “Image movements” determined by artifacts that overlap the architectural wall
- “Image movements” caused by natural events such as, for example, the alternation the day/night cycle, seasonal, meteorological changes, etc. Changes in light/shadow effects, rarefaction/density, etc. are generated.
- “Image movements” intrinsic to the architectural wall.

Further movements can represent the variations in the image of the interior space – *movement within the architecture* –, such as:

- “Image movements” determined on the level of perception of space and its meanings, in relation to the position of the point of view (distance, height, angle, inclination etc.). In this sense, space can lose its concrete and three-dimensional connotation and translate into abstract configurations (wall – texture, edge – line, etc.).

Therefore the “movement of the point of view” is the driving force of the perceptual and semantic change (movement) of the internal space.

- “Image movements” determined by modifications (movements) of the idea of internal space, for example considered as architecture (characterized, therefore by structural, technological, architectural elements, etc.), as private space with symbolic values (place of memory, of joy, pain, welcome, separation, etc.), as “container” (of objects, individuals, etc.).

Finally, movements can also be representative of possible variations in the image (movements) of urban space – *movement through architecture* –, as in the case of “image movements” determined by dynamic explorations of the city aimed at

detecting segments of thematic information (functional, architectural-linguistic, social, infrastructural, etc.) to be made available for further processing and reading.

The first phase of the research ends, therefore, with the definition and consequent visualization of a new urban landscape; in the case of Genoa, this also translates on the sea level, or on the reading of image variations *from* and *to* the mainland, generated by the presence of naval means (mobile architectures) interfering with the organization, use and visual perception of the city.

Second phase

The second phase of the research, must highlight the value of representation as *medium* for working on and in the city. The inevitable reference is also to the pandemic situation of lock down and the consequent perception of collective immobility especially given by work immobility, with the consequent decrease in vehicular, pedestrian and trade traffic.

The study, therefore, will tend to analyze the possible design hypotheses derived from the experiences of the first phase, aiming them to a reassuring vision of urban conditions; in the contemporary, this aspect will primarily concern the transformation of urban areas degraded by commercial abandonment that's a prelude to the inevitable dilapidation. Or, in the case of the "Grand Paris", it will concern urban areas in rapid transformation seeking a new identity.

For the experimentation, at least three main case studies:

- Office and commercial areas, not used due to changes in contemporary forms of purchase;
- Residential areas which require an eco-compatible conversion;
- Peripheral urban areas, rapidly changing due to strong real estate pressure, seeking a new local identity.

Third phase

The third phase of the research will consist of examples carried out in the cities of Genoa and Paris, with design approaches which can take on a general methodological-operational value, so to be used also in other urban contexts.

Fourth phase

The fourth and last phase will consist in the publication of the results and the organization of final seminar meetings. The conference organized by ENSAV, therefore, is a step of the research development described above, grafting into the first phase for what concerns the development of theoretical-methodological contents and in the second for what concerns possible case studies of reference, also to support the knowledge of the state of the art; starting point and indispensable reference for the advancement of knowledge of the theme in the representative field, is undoubtedly the multi-year experience of the contributions offered by the PhD in Architettura e Design of Genova, also through the "Visuality" workshops conceived by Enrica Bistagnino, as well as the active research experience within the Centro interdipartimentale sulla visualità (ciVIS) of the Università di Genova.

First research approach

With reference to this theoretical methodological framework, until now the research has been carried out through two main topics of reflection, developed in the experimental context of the "Visuality" activities (May 2020, May 2021). The first theme, concerning the study of the movement-architecture binomial, has been developed with respect to three thematic declensions (*on/inside/through Architecture*), to verify the role of movement as sensor or driver of change. This also considering the recent methods of using architecture and city ("by remote" and "deferred") unpredictably determined by the lockdown measures resulting from the Covid-19 health emergency.

Among the many themes emerged in this theoretical and experimental exploration, urban abandonment, discomfort, dysfunction detectable in the marginal areas, but

also, and perhaps even more clearly, in the central ones, were of particular interest. On this issue, therefore, the subsequent research phase was grafted, mainly oriented to analyze the different forms of degradation triggered, in particular, by changes in the use of commercial spaces.

In this sense, still using the tripartition “above, inside, through architecture”, as many types of decay have been identified:

- aesthetic degradation related to the “change of image” caused by the absence of activity, or by absence of intrinsic signs such as (graphics and communication devices, luminous signs, set up signs, etc.);
- architectural deterioration also caused by the lack of space use, especially if it is protracted over time;
- urban decay and social disorder related to the reduction of transit flows.

In relation to the study of these degradation levels, the image, considered in a broad sense and developed through different techniques and mediums (analogue and digital, physical and virtual, visual and multisensory), has got a central role as a form of “listening” reality – which translates into largely objective signs, with documentary value – but also as a form of interpretation which translates in subjective signs thus outlining a real transformative vision: the project.

In this perspective, a very rich and diversified repertoire of images has highlighted a sort of fracture of what should be the physiological becoming of space, a critical change which in turn generates “negative” perceptual movements.

Turning the observation point upside down, one wonders, then, whether “positive” perceptual movements, derived from the introduction of signs of a “light” nature, based on non-structural, widespread, flexible and temporary actions, can activate contextual movements, and contribute to favoring modifications of use, architectural transformations, recovery of sociality.

In other words, can a system of ephemeral signs, of images, act concretely in reality? This is the main question posed by the research, which we will try to answer in the three-year period provided for by the agreement, also with the indispensable contribution of other disciplines.

METODO

«PAESAGGIO È CIÒ ENTRO CUI SIAMO» / 30

Carmen Andreani

**IMMAGINI SATELLITARI: IL CIELO ALLE SPALLE E LA
PROGETTAZIONE PAESAGGISTICA POST PANDEMIA / 36**

Pietro Bova

**PERCORSI ACCESSIBILI E ORIENTAMENTO
NEGLI EDIFICI STORICI / 40**

Cristina Candito

AGENCEMENT DE L'ESPACE URBAIN / 46

Irena Latek

**MAPPE COGNITIVE DEL PAESAGGIO URBANO.
RAPPRESENTAZIONI DI "MUTUE RELAZIONI
IN COSTANTE MUTAMENTO" / 54**

Fabio Quici

**MAPPING THE CITY: ESPERIENZE FIGURATIVE
DELLO SPAZIO URBANO / 60**

Paola Raffia

**UN OBSERVATOIRE PHOTOGRAPHIQUE DU CANAL DE
MARSEILLE POUR INITIER À UNE LECTURE ÉCOLOGIQUE
DES ESPACES URBAINS DES FRANGES / 66**

Severine Steenhuyse

**LA DIREZIONE GIUSTA. NOTE METODOLOGICHE PER
IL WAYFINDING IN STRUTTURE COMPLESSE. IL CASO
DELL'OSPEDALE POLICLINICO SAN MARTINO / 72**

Annapaola Vacanti, Armando Presta, Francesca Traverso

CAGES.

IL DINAMISMO PERFORMANTE DELL'IMMOBILITÀ / 80

Angela Zinno

**MOVIMENTI DI IMMAGINI DEL PAESAGGIO URBANO IN
TRE ATTI: OGGETTO, SCENA, SIMBOLO / 86**

Enrica Bistagnino

«PAESAGGIO È CIÒ ENTRO CUI SIAMO»¹

Carmen Andriani

Il paesaggio naturale, scriveva Aurelio Galfetti nel 1996, non è solo l'elemento che orienta l'assetto territoriale ma è anche il suo dispositivo ordinatore. Galfetti si riferisce a contesti poco urbanizzati, in questo caso montani, in cui la naturalità sembrerebbe prevalere sull'artificio.

Di fatto le riserve di natura incontaminata sono realtà molto ridotte sul pianeta; sono casi sporadici e paradigmatici e, in alcuni casi, sono anche il termometro dei grandi cambiamenti climatici come sta succedendo per il territorio dell'Antartide, soggetto per questo a una progressiva e rovinosa alterazione. I paesaggi europei sono viceversa addomesticati da tempo e l'arco alpino, che ne rappresenta il sistema più imponente, è un paesaggio artificiale. Considerato a lungo come «il regno di draghi e di esseri malefici» (M. Jacob), fiabesca metafora di una Natura matrigna, esso viene riscattato solo nel tardo Seicento, con l'avvento della nozione di sublime e di stupefacente.

Questi concetti si ritrovano nei secoli a seguire nella edificazione delle grandi opere infrastrutturali, quali dighe, ponti, centrali idroelettriche, reti di comunicazione. Azioni titaniche dell'uomo volte a addomesticare la natura, ponendo la sfida ad una scala fuori dall'ordinario, quasi sovrumana. Azioni tese a rendere la natura produttiva e non più minacciosa, così come avevano fatto nel tardo Cinquecento audaci esploratori alla ricerca di erbe medicinali. In contesti siffatti dunque i grandi impianti infrastrutturali hanno assunto un significato aggiunto a quello puramente tecnico.

Il loro valore estetico e simbolico, sedimentato in oltre due secoli, li rende familiari ai luoghi e ciascuno di noi ne subisce inevitabilmente il fascino. È il primo segnale tangibile dell'azione dell'uomo e del trascorrere del tempo. Sono tuttora le armature dinamiche che danno forma al territorio diventandone il sistema di orientamento principale.

E se al carattere puramente tecnico si aggiunge un valore estetico, quell'artificio entra a far parte del paesaggio che lo contiene e che al tempo stesso contribuisce a modificare. Il carattere relazionale di questo sistema diffuso e capillare trasforma ancora una volta la nozione stessa di paesaggio in termini di percezione e rappresentazione, di codici spaziali e valore estetico.

Scriva Franco Farinelli: «a differenza del luogo il paesaggio non si compone di cose ma è soltanto una maniera di vedere e rappresentarsi le cose del mondo²» e ancora in André Corboz leggiamo: «Questo paesaggio che guardo, sparisce se chiudo gli occhi e quello che tu vedi dallo stesso punto è comunque diverso da quello che vedo io³». Vale a dire che il paesaggio è un artificio, una eredità culturale e una immagine della mente che ciascuno elabora per proprio conto; variabile a seconda del campo di percezione e dello stesso orientamento. Questo vale per la cultura occidentale che ha sempre considerato la Natura come una entità esterna, al di fuori di sé. Rimane la impossibilità di ridurre l'immagine mentale a una mappa cartografica (questo sostiene Farinelli), anche se rimane comunque necessaria alla rappresentazione convenzionale.

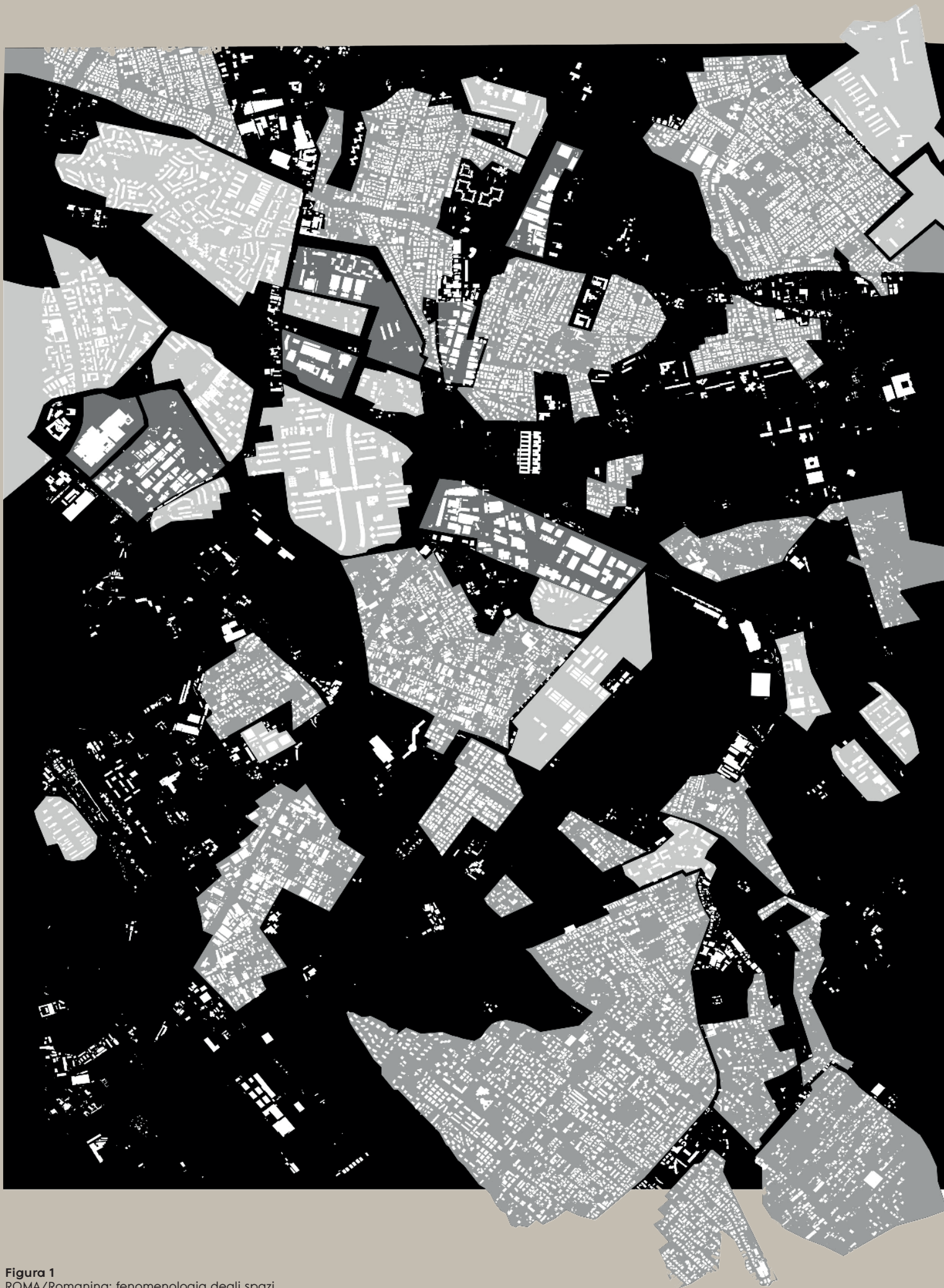


Figura 1
ROMA/Romanina: fenomenologia degli spazi
aperti (disegni di studio)

Tre sono le condizioni perché l'epifania della "immagine mentale" avvenga: il soggetto che osserva, l'oggetto osservato, l'ampiezza dell'orizzonte che si ha di solito nella veduta dall'alto. Il primo impatto è emozionale, il secondo analitico. Il primo si fonda sulla suggestione, il secondo sulla verificabilità scientifica, condizione necessaria per esprimere un giudizio sintetico e dargli forma secondo l'espressione che più ci è consona. In tutti i casi chi guarda non è "cosa diversa" dal paesaggio in cui è immerso e ciò che vede non è più lo sfondo della rappresentazione ma è rappresentazione essa stessa. La percezione trascritta in pittura, in fotografia, nei disegni da taccuino o nelle manipolazioni multimediali ne sono la dimostrazione. Il ribaltamento di significato che nel 1818 Caspar David Friederich mette in atto nel *Wanderer above the Mist*, è potente e rivoluzionario. Il viaggiatore, ritratto di spalle, contempla, dalla cima di una vetta, il mare di nebbia che ha davanti a sé. Il paesaggio, permeato del sentimento di chi guarda, diventa il soggetto autonomo della rappresentazione. Non è la restituzione di un paesaggio reale bensì la rappresentazione della emotività che provoca nel viandante e che coinvolge lo spettatore, il quale, a sua volta, guarda il quadro. In questo caso il paesaggio diventa il "medium" che lega ciò che l'artista vede "davanti a sé" a ciò che l'artista vede "dentro di sé". L'esperienza del paesaggio coinvolge profondamente il soggetto che lo guarda, che lo abita o che lo attraversa. Si potrebbe dire che il soggetto, sia parte integrante di una spazialità che contribuisce a plasmare e da cui è plasmato, in un rapporto di reciproca necessità. Il corpo ne è il riferimento e la misura. È il tramite delle relazioni fra punti focali diversi. Questo aggiunge un altro importante elemento: quello dello spazio di relazione, vale a dire del rapporto percettivo, tattile ed emotivo che si instaura fra più parti tenute insieme attraverso il vuoto. La tensione dinamica che si genera fra gli oggetti messi in campo produce una variazione continua della percezione spostando il fuoco prospettico dalla singola individualità all'intero campo di azione e di relazione. Se da una parte il vuoto assume una valenza estetica importante, dall'altra le libere traiettorie del corpo nello spazio generano forme: la mutevolezza e la imprevedibilità di questi gesti producono

modificazioni continue spinte fino alla metamorfosi⁴.

Cos'è dunque il paesaggio se non «ciò che si conserva nella memoria dopo aver smesso di guardare?» scrive Gilles Clément in *Giardini, paesaggio e genio naturale* (2012, Quodlibet). Il concetto, così espresso, è inclusivo, soggettivo, irriducibile ad una definizione universale, a una mappa univoca o a una scala dimensionale preordinata. Dal filo d'erba alla vastità del globo tutto è paesaggio. È la condizione della città contemporanea, è la natura dei "paesaggi ibridi" entro cui siamo immersi. E se il «paesaggio è ciò che è alla portata del nostro sguardo» (G. Clément), l'occhio fotografico ci ha aiutato a saper vedere meglio e oltre il visibile. «La fotografia è un'etica della visione» scriveva Susan Sontag nei primi anni Settanta⁵, poiché collezionare fotografie è collezionare il mondo. A partire da quegli anni la documentazione fotografica d'autore applicata al quotidiano, alle città, agli uomini e ai paesaggi, ha aiutato architetti e urbanisti a comprendere meglio i territori che cambiavano e ad interpretarne le nuove domande. Quando gli strumenti tradizionali di analisi sembravano non essere più efficaci a governare i cambiamenti né a descriverli, è venuta in soccorso la narrazione, l'esplorazione sul campo, la immersione nelle aree marginali e la registrazione in presa diretta delle realtà fino ad allora considerate degli scarti, altrimenti definite *terrain vague*, *friches* o aree residuali. È il carattere indeciso di ciò che Gilles Clément ha definito «Terzo Paesaggio»⁶, sono porzioni di territorio lasciati in abbandono perché non più produttive, è la zona franca dove le pianificazioni non attecchiscono e dove la diversità biologica riprende i suoi spazi.

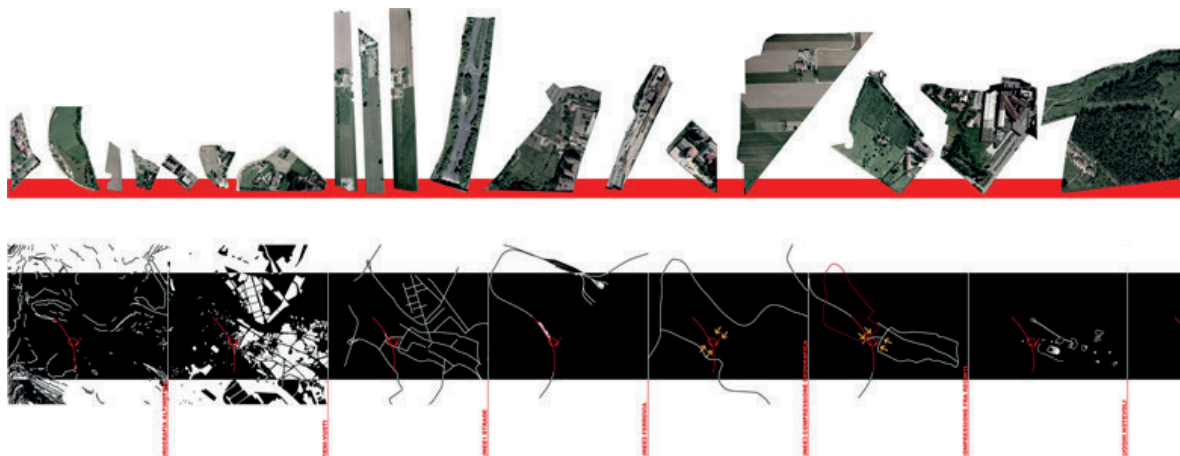
La stagione dei paesaggi ibridi non crea modelli ma asseconda la naturalità dei luoghi senza contrastarla: "andare con e non contro" è il manifesto del terzo paesaggio; il progetto lascia alle spalle i concetti duri ritagliati sullo sfondo di *green belt*, *fingers* o *green hearts*, con i quali si è lavorato in passato nella modellazione del paesaggio.

Scrivendo Luigi Ghirri, anticipatore e maestro indiscusso di questo

approccio etico: «Aprire il paesaggio, dislocare lo sguardo, uscire dal muro dell'arte, liberarsi dai gerghi culturali come dagli armamentari critici, le foto sono solo immagini per ricordare qualcosa, appunti da mettere in un album»⁷. In uno dei suoi lavori più emblematici, *Atlante*, realizzato nel 1973 (negli stessi anni in cui la Sontag scrive il suo trattato), Ghirri riprende l'immagine cartografica in successione, a campi sempre più stretti: è un viaggio immaginario attraverso la carta geografica, partendo dalle prime tavole, quelle di astronomia, e proseguendo con dettagli ravvicinati, via via più astratti: una produzione di immagini al microscopio che hanno fatto di Ghirri un «astronauta da camera» come lo ha efficacemente definito l'artista Franco Vaccari. Sulla scia del *Viaggio in Italia*, silenziosa ma decisiva ricerca che ha realizzato la visione rivoluzionaria dei paesaggi dell'ordinario e del banale, si innesta l'esperienza che un altro grande fotografo, Gabriele Basilico, conduce nella Missione DATAR⁸, verso la metà degli anni Ottanta. La Francia vuole valorizzare il proprio patrimonio e il proprio paesaggio, per metterli a frutto anche a fini turistici.

Ne vuole monitorare il profondo cambiamento in atto, documentandolo: vengono ingaggiati ventotto fotografi fra i quali Basilico, unico italiano. Non hanno limiti di tempo, né di spazio. Periodicamente si incontrano in gruppi interdisciplinari costituiti da pianificatori, architetti, geografi, artisti, storici dell'arte, ricercatori e intellettuali. L'occhio fotografico non inquadra più il singolo oggetto ma le relazioni fra le cose: c'era bisogno di «uno sguardo lungo» (Basilico) che andasse all'infinito e al tempo stesso mettesse a fuoco senza compiacimenti estetizzanti, ogni singolo dettaglio. La fotografia diventa il mezzo invisibile di una documentazione asciutta e senza filtri: questo significa essere «dentro» il paesaggio, non più figura contro uno sfondo ma identificazione completa dei due soggetti.

I territori stavano cambiando: nella «frammentazione crescente e nella inarrestabile ibridazione» cambiavano i codici dello spazio, della percezione e per diretta conseguenza anche della sua rappresentazione. La nozione di palinsesto, chiarita molto bene da André Corboz a partire dagli anni Settanta del secolo scorso, è l'altro



parametro importante di lettura del territorio, della sua morfologia e per conseguenza del paesaggio.

Ne ribadisce la natura ibrida, la compresenza di materiali diversi, la stratificazione nel tempo. E allo stesso tempo rende incerti i bordi delle aree che si sovrappongono e dei pezzi topografici sparsi, variamente antropizzati.

Nella visione dall'alto tutto si mescola in un continuum multiforme e tentacolare: orografia e costruito, infrastruttura e assetto agricolo, geometria e geografia. Nella visione dall'alto non è più possibile distinguere perimetrazioni concluse e definite: il territorio si ritaglia secondo una logica interstiziale e multipla. La nozione di palinsesto restituisce valore agli strati sepolti e pone il problema del limite, non solo in superficie ma anche in profondità.

Il paesaggio, come il territorio, come la città si ritrovano nella nozione comune di palinsesto: nel lento ma continuo processo di stratificazione e di modificazione le azioni di progetto agiscono come scritture sovrapposte o interstiziali.

Il paesaggio è, infine, tutto ciò entro cui noi siamo.

Carmen Andriani

Professore ordinario

dAD Dipartimento Architettura e Design,

Scuola Politecnica, Università di Genova

carmenandriani@arch.unige.it

Note e Riferimenti Bibliografici

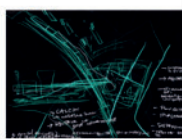
1. Il titolo è volutamente analogo al titolo del saggio di Joseph Rykwert *Il patrimonio è ciò entro cui siamo*, premessa del volume Andriani, C. (a cura di, 2010). *Il Patrimonio e l'Abitare*. Roma: Donzelli Editore
2. Farinelli, F. (2003). *Geografia, un'introduzione ai modelli del mondo*. Torino: Einaudi.
3. Corboz, A. (1998). *Ordine sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città, il territorio*. (Viganò P. a cura di). Milano: Franco Angeli.
4. Prendiamo ad esempio il gruppo scultoreo Apollo e Dafne del Bernini. Al di là del tema mitologico, delle implicazioni allegoriche e della straordinaria rappresentazione della continuità fra uomo e natura, quello che colpisce è la proprietà cinetica di questa scultura che chiede di girare attorno ad essa. Scrive Argan: «Due figure in corsa quasi volanti, senza alcun nesso compositivo o d'equilibrio ma esistenti nello stesso paesaggio di cui si vedono, immanenti alle figure stesse, pochi frammenti». in Andriani, C. *La Bellezza è un fraintendimento* in Carpenzano, O., Nencini D., Raitano, M. (a cura di) (2018) *Architettura in Italia. I valori e la bellezza*, DiAP PRINT / Teorie. Quodlibet: Macerata.
5. Sontag, Susan (1973). *Sulla Fotografia. Realtà e Immagine della nostra società*. Torino: Giulio Einaudi.
6. Clément, G. (2004). *Manifesto del Terzo Paesaggio*. Macerata: Quodlibet.
7. Ghirri, L., Celati G. (testi) (1989), *Il profilo delle nuvole: Immagini di un paesaggio italiano*. Milano: Feltrinelli.
8. «La Mission Photographique de la DATAR è la più grande committenza pubblica della storia della fotografia. Dal 1984 al 1988 ventotto fotografi internazionali hanno lavorato in Francia proponendo serie fotografiche e progetti che cercavano di interpretare la grande trasformazione in atto nel paesaggio e tutte le difficoltà connesse alla sua rappresentazione e alla sua gestione: un impressionante affresco fotografico della Francia degli anni Ottanta, in un momento epocale della sua metamorfosi», in Basilio, G. (2007) *Architetture, città, visioni. Riflessioni sulla fotografia*, Lissoni, A. (a cura di). Milano: Bruno Mondadori.



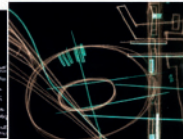
compressione.tif



concept 1.tif



concept 2 nega...



concept3.tif



insieme.tif



linee_punto.tif



muristrati 2 con...



muro_filtro.tif



muro_infrastrut...



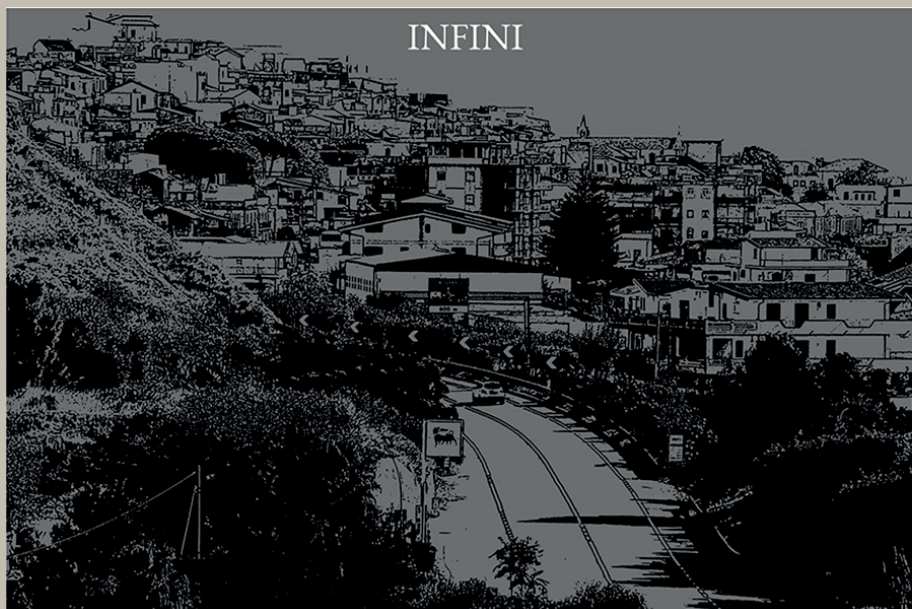
muro_prospetti.tif

Nella pagina a fronte Figura 3

Benevento: Paesaggio di paesaggi: tassonomia degli spazi residuali (terrain vague)

A sinistra Figura 4

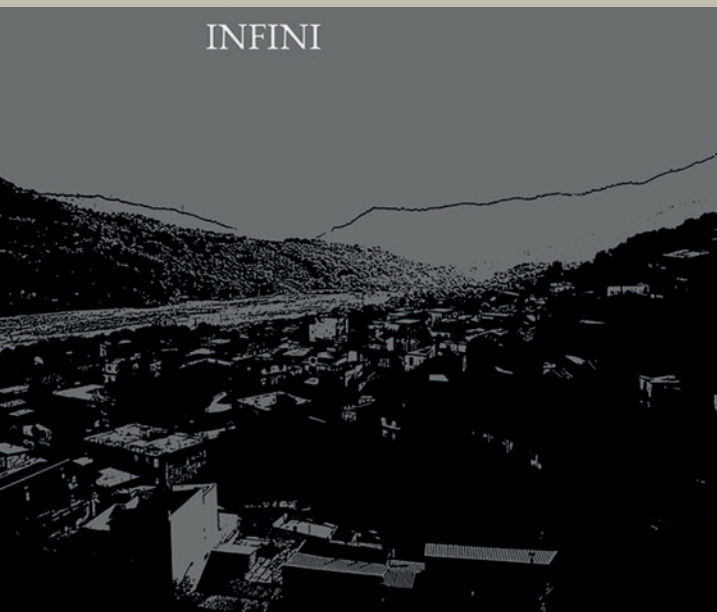
Benevento: percezione di paesaggio trascritta in appunti da taccuino (disegni di studio)



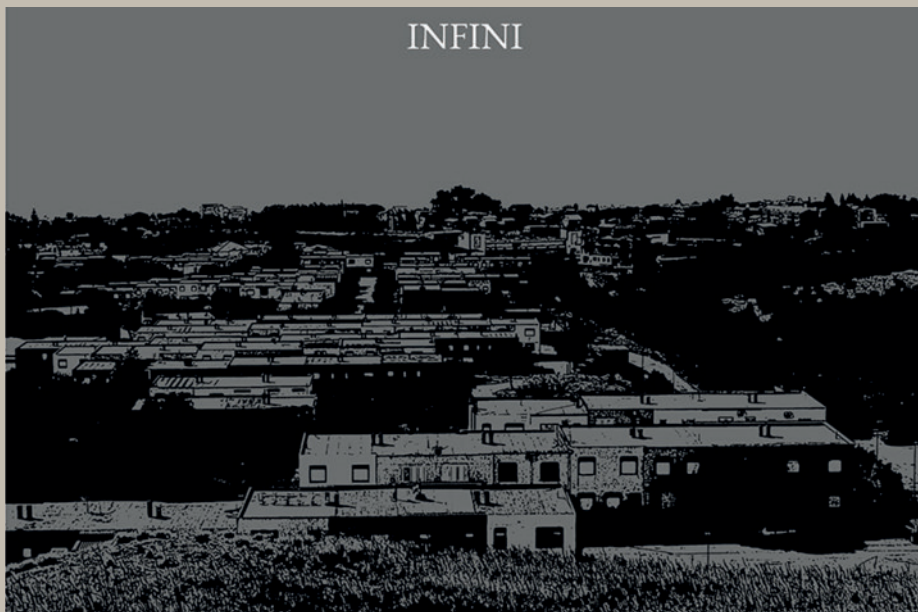
IMMAGINI SATELLITARI: IL CIELO ALLE SPALLE E LA PROGETTAZIONE PAESAGGISTICA POST PANDEMIA

Pietro Bova

INFINI



INFINI



Un paesaggio senza cielo

La pandemia globale ha costretto dentro le mura domestiche gran parte della popolazione mondiale, generando una variazione nel rapporto tra uomo e natura che verosimilmente si è tradotto in un nuovo bisogno di paesaggio. Come ricorda Jakob (2009), la relazione tra uomo e natura definisce il paesaggio, quanto più l'uomo è allontanato dalla natura bucolica tanto più la idealizza. Il bisognoso di paesaggio ricerca non solo l'ambiente ma il sentire che questo provoca, poiché paesaggio è l'ambiente esteticamente percepito (Assunto, 1973). In potenza, dalle mura domestiche si è potuto continuare a fruire, connessione internet permettendo, di immagini di paesaggio da tutto il globo. Nonostante la validità di un dipinto/immagine di paesaggio esperito esteticamente, l'immagine di paesaggio non riesce soddisfare il cittadino bisognoso di paesaggio. Solo immerso nella sua idea di natura il cittadino può avere un'esperienza

estetica di paesaggio, può essere parte viva del paesaggio che vive.

In passato il filosofo italiano Assunto (1973) ha argomentato alacremente su ciò che il paesaggio reale è, uno spazio non delimitato ma percepito, e tra le componenti necessarie seppur non sufficienti ve n'è una in particolare: il cielo.

Mancando un requisito necessario e non sufficiente per un paesaggio, tra i requisiti descritti da Assunto, un'immagine satellitare non è altro che una immagine fittizia del paesaggio stesso. L'immagine satellitare nasce per scopi diversi da quelli della rappresentazione paesaggistica, tuttavia questa immagine dal di fuori dei territori è entrata nell'immaginario collettivo indebolendo lo sguardo prospettico tradizionale (Jakob, 2009). Una vista del cielo che elimina il cielo a favore di una più precisa e veloce quantificazione degli elementi, se una pianta

progettuale sta all'architettura allora un'immagine satellitare si avvicina ad una pianta di paesaggio.

Quantificazione virtuale del paesaggio

Le immagini satellitari non sarebbero paragonabili a rappresentazioni di paesaggio, lo si ripete, secondo i requisiti posti da Assunto ma hanno effettivamente influito sulle pratiche di rappresentazione e progettazione paesaggistica.

Il grande successo dei tour fotografici di Yann Arthus Bertrand – artista, aviatore, profeta – che ritraggono la terra vista dal cielo (2001) sono indicative dell'attrazione straordinaria che

Figura 1

L'infinito nel paesaggio (2020)

Elaborazioni da foto dell'autore.

Da sinistra: infinito e infrastrutture; infinito e aree interne; infinito e suburbano

questa prospettiva dall'alto ha, di un fenomeno che ha condizionato il modo di pensare e progettare paesaggio.

Jakob nel 2009 notava come i nuovi mezzi tecnici spostavano l'attenzione dal reale a quella che è la sua immagine, non più solo siti ma siti virtuali. Durante la pandemia del 2020 si è incoraggiato come non mai all'utilizzo dei siti virtuali in sostituzione dei siti reali, per motivi noti. I fortunati che avendo accesso a internet hanno potuto fruire anche di tutto il patrimonio UNESCO avranno dolorosamente constatato la differenza tra sito virtuale e sito reale, nel momento che ridurre gli spostamenti era anche una responsabilità sociale.

Le immagini virtuali, comprese le satellitari senza cielo, quantificano e permettono di controllare e osservare i siti naturali, architettonici e paesaggistici senza essere nei luoghi. La distanza tra i luoghi reali e virtuali – eccezione fatta se sovrapposti in forme di realtà aumentata – ha riportato l'attenzione sul reale e sul paesaggio reale, nel momento in cui è sopraggiunta la dolorosa e responsabile consapevolezza di essere confinati durante una pandemia.

Immagini satellitari: il cielo alle spalle

La vista del paesaggio attraverso le immagini satellitari è di certo utile alla lettura, quantitativa, dei vuoti e dei pieni, degli elementi emergenti e caratteristici, degli elementi dimenticati o abbandonati di “terzo paesaggio”¹ (Clement, 2014), producendo talvolta immagini dall'alto di grande pregio estetico. Sono immagini che non tentano di riprodurre un'esperienza di paesaggio come la pittura paesaggistica, per necessità tecnica eliminano il cielo lasciandolo alle spalle. Hanno agito ed agiscono come un

“dispositivo”² che condiziona il modo di fare e percepire paesaggio, modificato il rapporto uomo-natura e progettista-natura. Le immagini satellitari sono uno strumento potentissimo per la progettazione paesaggistica, unite a paralleli sistemi di controllo e di quantificazione, permettono progettazioni sagge e attente di ambienti urbani ed extraurbani. L'utilizzo dei droni e le ricostruzioni 3d dei siti, l'utilizzo dell'HBIM (*Historical o Heritage Building Information Modeling*)³ producono tra i risultati un diverso approccio alla progettazione paesaggistica, approccio che va reso più attento dopo gli avvenimenti del 2020.

La recente pandemia ha mostrato quanto l'esperienza di paesaggio, o di natura, o di ambiente quando non vi è esperienza estetica, sia importante e necessaria per la psiche del cittadino. Si è ricominciato a ripensare gli spazi e a come dovrebbe essere garantito il paesaggio urbano, anche visto da balconi e finestre (Molinari, 2020).

Non si tratta del contrasto tra naturale e artificiale, l'uomo postmoderno ha già riabilitato lo spazio-paesaggio tacciando di semplicità l'opposizione tra artificiale e naturale (D'Angelo, 2009), ma di un necessario ripensamento dell'integrazione dell'infinito nel pensiero progettuale paesaggistico e paesaggistico-urbano, la reintegrazione dell'infinito che sta alle spalle dei satelliti. La riflessione esposta punta allora a indirizzare verso l'utilizzo consapevole degli strumenti forniti dalla tecnica per la rappresentazione e progettazione paesaggistica.

Dati gli strumenti di rappresentazione, non tutti recenti, potenti e precisi e che permettono la vista extraterritoriale ed extraterrestre, si auspica che questi siano utilizzati pensando a ciò che si lasciano alle spalle, pensando a ciò di cui i cittadini sentono il bisogno se tenuti lontani: l'infinito nel paesaggio.

Pietro Bova

Architetto, PhDs

Università Mediterranea di Reggio Calabria

Dipartimento dArTe

pietro.bova@unirc.it

Note

1.

In *Manifesto del terzo paesaggio* (2004) Clément descrive una tipologia di paesaggio formata da tutte le superfici che non ospitano più attività umane, o non ne hanno mai ospitate. Per l'autore è terzo paesaggio un agglomerato o *network* di superfici piccole e grandi senza attività umana.

2.

Qui inteso come da G. Agamben nel suo testo *Che cos'è un dispositivo* (2006): ciò che condiziona il comportamento umano.

3.

Processo che crea un modello degli edifici esistenti, monumentali e non, che sfrutta il metodo BIM (*Building Information Modeling*). Crea modelli digitali geometrici in 3D, ricchi di informazione.

Riferimenti bibliografici

Assunto, R. (1973). *Il paesaggio e l'estetica* (seconda ed.). Palermo: Novecento.

Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?*. Torino: Nottetempo.

Clément, G., De Pieri, F. (2014). *Manifesto del Terzo paesaggio* (ed. riv.), tradotto dal francese da Filippo De Pieri e Giuseppe Lucchesini. Macerata: Quodlibet [Clément, G (2004). *Manifeste du Tiers paysage*. Paris: Sujet/Objet].

D'Angelo, P. (2009). *Estetica e paesaggio*. Milano: Il Mulino.

Jakob, M. (2009). *Il paesaggio, tradotto dal francese da Adriana Chersi e Micheal Jakob*. Bologna: Il Mulino. [Jakob, M. (2008). *Le paysage*. Paris: Infolio].

Molinari, L. (2020). *Le case che saremo: Abitare dopo il lockdown*. Torino: Nottetempo.

Arthus-Bertrand, Y. (2001). *Earth from above: 365 Days*. New York: Harry N. Abrams

PERCORSI ACCESSIBILI E ORIENTAMENTO NEGLI EDIFICI STORICI

Cristina Cándito

«Non un'invenzione ma una scoperta sarà il mio capolavoro, per questo il mondo la riconoscerà e diventerà migliore ... per qualche ora».

Tinsi Tracciando, *Niente di nuovo*.

Da *Intolleranze* (settembre 2018)

La percezione degli ambienti interni di un edificio può essere ampliata attraverso l'attenzione alle fasi della sua percorrenza: una visione dinamica che si sviluppa dalle singole immagini del luogo, ma che le supera in fatto di capacità di prefigurazione.

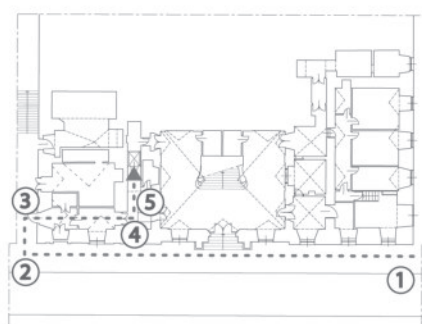
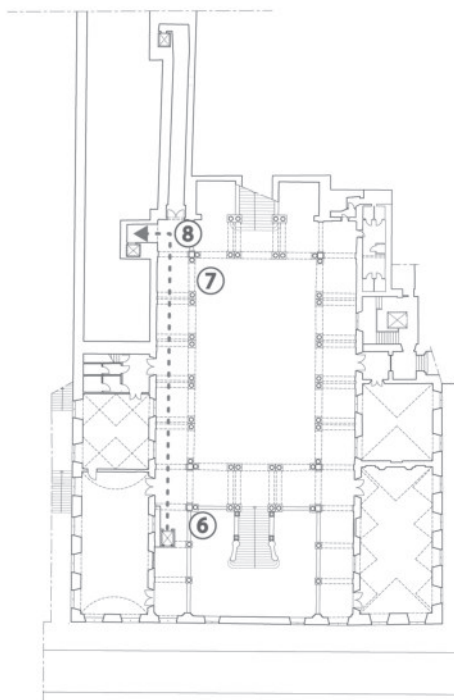
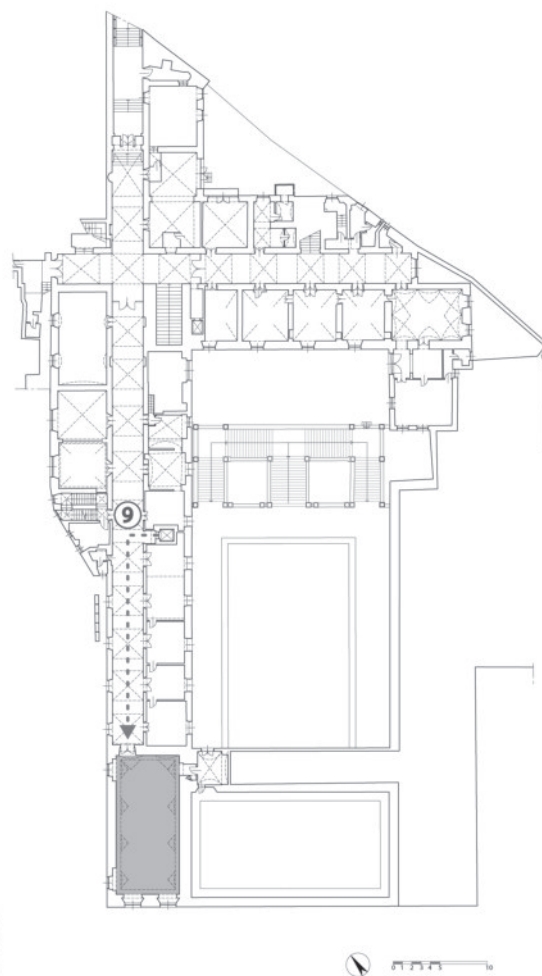
Un ulteriore fattore di estensione della comunicatività è la considerazione delle percezioni multisensoriali perché, se la vista costituisce la fonte principale di informazioni sulle qualità spaziali, anche altri sensi concorrono a fornire il quadro o ad arricchirlo di dettagli. Mostriamo qui un progetto che prevede un'estensione della fruibilità di un luogo storico attraverso la percezione dei suoni naturalmente prodotti dall'interazione tra spazio e fruitore e delle qualità tattili degli elementi che intervengono nel luogo stesso. Si tratta di un ampliamento in senso estensivo, ma anche inclusivo, perché concepito per coinvolgere nella "festa" dell'architettura anche le persone con eventuali particolarità o disabilità. Non si tratta, infatti, unicamente del perseguimento dell'accessibilità quale azione eticamente necessaria, bensì della rivalutazione della variegata gamma di percezioni suscitate dalle qualità spaziali.

Inclusione e multisensorialità

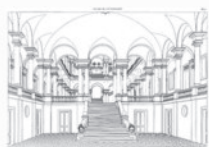
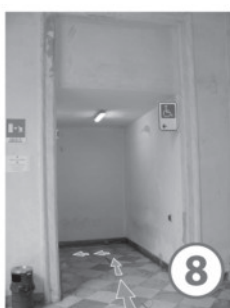
«Vola chi deve volare,
scava chi deve scavare.
Tante volte è peggior cieco,
chi sol gli occhi ha per guardare»
A.I. Cher

La complessità della valorizzazione del patrimonio architettonico è generata dalla presenza di elementi spesso basati su criteri e valori contrapposti, come la conservazione e la fruizione. Pur non intendendo semplificare un dibattito così vasto, si può affermare come sia attualmente nozione comune che il bene architettonico è tale se messo a disposizione della collettività in una forma che sia compatibile con il mantenimento delle proprie caratteristiche artistiche e storiche. Per gli spazi non accessibili al pubblico si può ricorrere alla riproduzione virtuale; un caso emblematico è costituito dal Roden Crater Project (Arizona), che l'artista James Turrel progetta a partire dal 1977. I diversi ambienti sono concepiti in funzione della sperimentazione di significativi fenomeni spaziali, luminosi e astronomici, che hanno caratterizzato lo stesso modello virtuale, realizzato con la consulenza dell'artista (De Rosa, 2007).

Pagina a fronte: Figura 1
Palazzo dell'Università, Genova:
piante (piano atrio, piano cortile, piano 3°)
e illustrazione di un percorso
attraverso foto e contenuti multimediali.



*“... svolta a
destra e
imbocca
il corridoio.”*



In alcuni casi, le limitazioni sono avvertite solo da utenti con disabilità. Le normative sull'accessibilità sono state sviluppate e recepite in ambito europeo e nazionale (Bernardini, 2016; Mezzalana, 2016), ma sono lontane dal trovare effettivo riscontro nella realtà: impianti spesso guasti o non compatibili con i moderni dispositivi usati dalle persone con disabilità motorie, esitazioni nell'adozione di strumenti accessibili dalle persone con disabilità visiva o uditiva e, non ultimo, mancanza di attenzione per le difficoltà riscontrabili nella fruizione di spazi e contenuti comunicativi da parte delle persone con disturbi nella sfera cognitiva o relazionale.

Nell'ambito dell'esposizione museale si sono registrati significativi avanzamenti, ma cosa accade se il soggetto da valorizzare è proprio l'architettura, con le proprie qualità spaziali e i propri vincoli funzionali? Come si può concepire un realistico miglioramento della sua accessibilità, che contempli anche le esigenze delle persone con disabilità fisiche, sensoriali, relazionali o cognitive? Il problema non riguarda solo il perseguimento dell'accessibilità funzionale, quale azione eticamente necessaria, ma comprende anche la rivalutazione della considerevole gamma di percezioni delle qualità architettoniche, come la percezione dei suoni naturalmente prodotti dall'interazione tra spazio e fruitore o le qualità tattili degli elementi che intervengono nello spazio stesso. Uno dei caratteri che informa tale intento si fonda sulla formulazione in campo neurologico di un nuovo modello delle emozioni legate all'architettura, che comprende le reazioni inconsce e le conoscenze acquisite principalmente con le attività sensomotorie (Mallgrave, 2013; Robinson, Pallasma 2015). Al tema percettivo si associa la consapevolezza delle difficoltà di raggiungimento di un elevato livello di accessibilità, il cui implemento può avvenire proprio attraverso la comunicazione. In questo contributo, mostriamo una proposta riguardante l'accesso e la fruizione del Palazzo dell'Università di Genova (Càndito, 2020). L'edificio è fondato come Collegio dei gesuiti nel 1633 su progetto di Bartolomeo Bianco ed altri protagonisti che hanno condotto alla realizzazione di un edificio determinato da un originale compromesso tra architettura locale ed analoghi edifici coevi. Le sue caratteristiche - in

particolare l'articolazione in diversi livelli degli spazi di rappresentanza, scoperti e coperti - lo rendono ideale per la simulazione multisensoriale e dinamica, con la caratterizzazione sonora che permette di distinguere, ad esempio, il suono della percorrenza dei suoi corridoi e degli spazi porticati o la qualità tattile dei materiali.

Percorrenza e sequenza

«Se il senso è unico e il vicolo è cieco,
inserire la retromarcia».
Dick Olovius

In questa sede, si illustra un percorso di fruizione di un ambiente del palazzo, che, a scopo dimostrativo, è corredato da immagini ma anche da indicazioni per un tragitto interno accessibile, comprensivo delle suggestioni evocative delle qualità spaziali degli ambienti attraversati (Figura 1). Si intende predisporre una modalità di consultazione multimediale (immagini e video, descrizioni scritte e vocali, suoni naturali del luogo ...) pensata per assolvere al duplice scopo di orientare e di illustrare i caratteri spaziali attraverso diversi canali percettivi. Si forniscono, dunque, informazioni utili circa i riferimenti significativi di un luogo sulla scorta della teoria del *wayfinding* (Lynch, 1960) e, allo stesso tempo, si asseconda una fruizione dinamica, ispirata al gusto per la *flânerie* (Empler, Quici, Valenti, 2015), con un'attenzione particolare all'incremento dell'accessibilità e della varietà multisensoriale.

Lo strumento, approntabile e fruibile con i dispositivi digitali portatili, può essere impiegato anche a distanza per permettere al potenziale visitatore di valutare autonomamente l'opportunità di recarsi sul luogo, ma può assumere un ulteriore significato quale riferimento per la programmazione finalizzata al miglioramento dell'accessibilità.

L'impiego dello strumento all'interno del luogo può costituire un ausilio per la lettura delle qualità spaziali che promuovono un *wayfinding* istintivo, non sostituibile dalla pur utile segnaletica. Un esempio è fornito dall'organizzazione degli interni del Terminal 5 dell'aeroporto di Heathrow (R. Rogers, Pascall+Watson, Londra 2008), in cui l'individuazione di un cambio di direzione nelle percorrenze è facilitata dalla particolare scansione

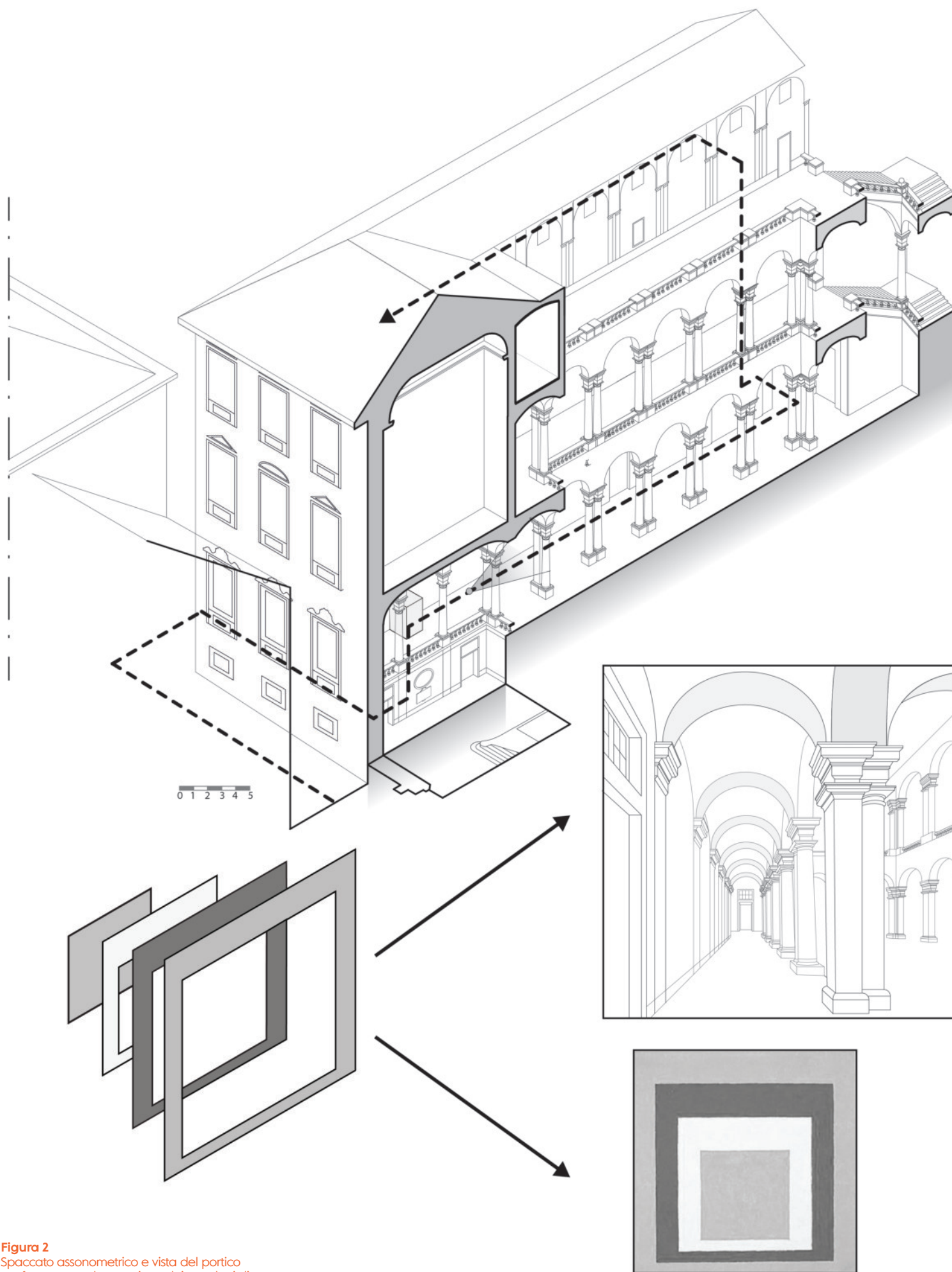


Figura 2
 Spaccato assometrico e vista del portico
 confrontata con la scansione dei quadrati di
 Joseph Albers (*Homage to the square*, 1965).

e configurazione di alcuni tratti del soffitto (Turner, 2003). Un edificio storico, come il Palazzo dell'Università, non può essere soggetto ad un intervento progettuale invasivo, ma si osserva come alcune sue caratteristiche si concilino con gli stessi principi: il porticato del cortile, ad esempio, con la sua scansione delle volte a vela alternate ad archi di colore più scuro, suggerisce una profondità che invita alla percorrenza ed evoca immagini simili alle illusioni ottiche di alcuni quadri di Joseph Albers (Figura 2).

Immagine mentale

«Non credo di meritar del credito,
ma non devo neanche sentirmi in debito».
Mia Irotto

Se la vista costituisce il mezzo principale per la conoscenza spaziale, anche altre percezioni concorrono, dunque, a fornire informazioni. La considerazione dei fattori multisensoriali rappresenta un arricchimento a molti livelli: il ribaltamento culturale della concezione della disabilità, da limite personale a problematica di relazione tra persona e ambiente (Clarkson et al., 2003), viene qui interpretato nella trasformazione della persona con disabilità da soggetto bisognoso a

utile sensore per un affinamento delle potenzialità percettive. Una persona non vedente, in questa prospettiva, diviene la guida per una modalità in cui l'immagine mentale dello spazio si costruisce anche con l'eco dei passi, che dichiara la presenza e la consistenza di muri e soffitti, o attraverso la variazione tattile dei materiali murari o pavimentali, che denuncia il passaggio tra ambienti diversi. La sequenza può comunicare gli elementi celati alla visione anche a distanza, per poi permettere di ricevere conferma delle proprie capacità predittive, che non si affidano necessariamente al fascino della riproduzione realistica offerta dagli strumenti digitali, ma che concedono spazio ad una delle attività più evolute: l'immaginazione.

L'illustrazione di episodi legati ad una percorrenza, dinamica e corredata da immagini, descrizioni e suoni, inoltre, facilita la necessaria collocazione di sé nel luogo, non verificabile solo in presenza di elementi riflettenti le persone o lo spazio (Figura 3). La pratica creativa del disegno e della scrittura è finalizzata a fornire una chiave di lettura dei modi di recepimento delle sensazioni che, per alcune persone, serve proprio a instaurare una comunicazione non esplicita ma evocativa con il mondo.

Cristina Cándito

Professoressa Associata

dAD Dipartimento Architettura e Design,

Scuola Politecnica, Università di Genova

cristina.candito@unige.it

Riferimenti bibliografici

Bernardini, M. G. (2016). *Disabilità, Giustizia, Diritto. Itinerari Tra Filosofia Del Diritto e Disability Studies*, Torino: Giappichelli.

Càndito, C. (2020), *Rappresentazione e Accessibilità per l'Architettura*, Morrisville, NC: Lulu.

Clarkson, P. J., Coleman, R., Keates, S., Lebbon, C. (2003). *From margin to mainstream*. In Clarkson, P.J., Coleman, R., Keates, S., Lebbon, C. (2003). *Inclusive Design: design for the whole population*, London: Springer.

De Rosa, A. (2007). *Geometrie di luce: il progetto del Roden Crater di James Turrell*, Milano: Electa.

Empler, T., Quici, F., Valenti, G. (2015). *L'esplorazione urbana come forma di conoscenza dell'ambiente costruito*. In *Disegno e città /Drawing and City. XII Congresso U.I.D.*, Torino. 17-19 settembre 2015, Roma: Gangemi, 991-999.
Lynch, K. (1960). *The image of the city*, Cambridge Mass.: MIT Press.

Mallgrave, H.F. (2013). *Architecture and Embodiment. The implication of the new sciences and Humanities for Design*, London: Routledge.

Mezzalana, F. (2016), *Accessibilità e Programma d'Azione: criticità e priorità*. <http://www.superando.it/2016/09/22/accessibilita-e-programma-dazione-criticita-e-priorita/> [settembre 2019].

Robinson, S., Pallasmaa, J. (2015). *Mind in architecture: Neuroscience, embodiment, and the future of design*. Cambridge Mass.: MIT Press.

Turner, R. (2003). *From process to pleasure*. In Clarkson, P.J., Coleman, R., Keates, S., and Lebbon, C. (2003). *Inclusive Design: design for the whole population*, London: Springer.

Nota

La presente ricerca è stata iniziata nel 2015 ed è proseguita grazie a scambi e ricerche compiuti nell'ambito di un progetto di ricerca internazionale (Horizon 2020. Marie Skłodowska-Curie, RISE 2015, dal titolo: «Rise-wise. Women with disabilities in Social Engagement» 2016-2021; coordinatrice: C. Leone, Grant Agreement No. 690874) e con il Progetto di ricerca dell'Ateneo di Genova 2019, dal titolo "Rappresentazione architettonica inclusiva" (responsabile scientifico: C. Càndito).

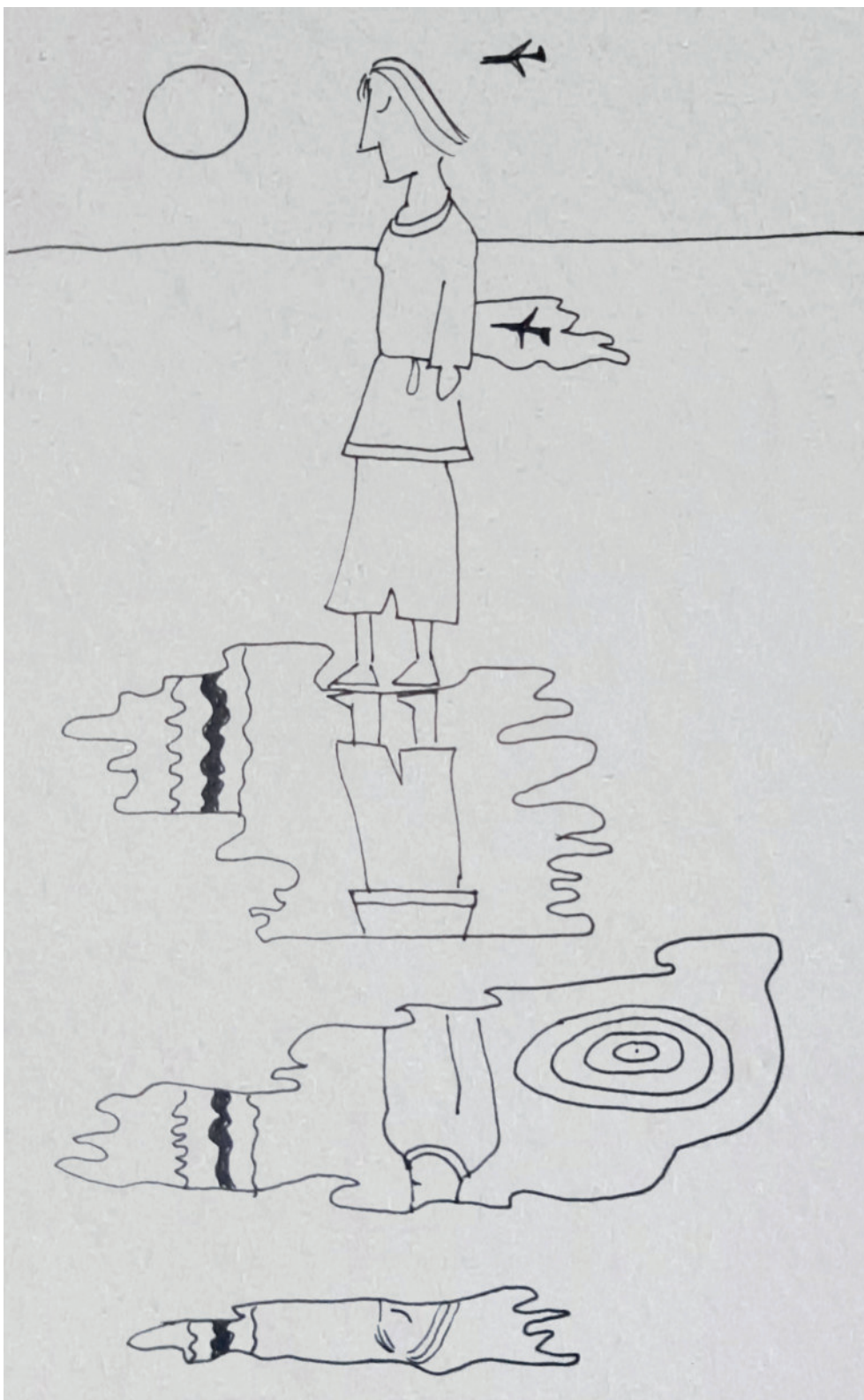


Figura 3
Immagine di sé nel luogo
Liberamente ispirata a Saul Steinberg,
Shadows and Reflected Images, 1977 (C. Càndito)

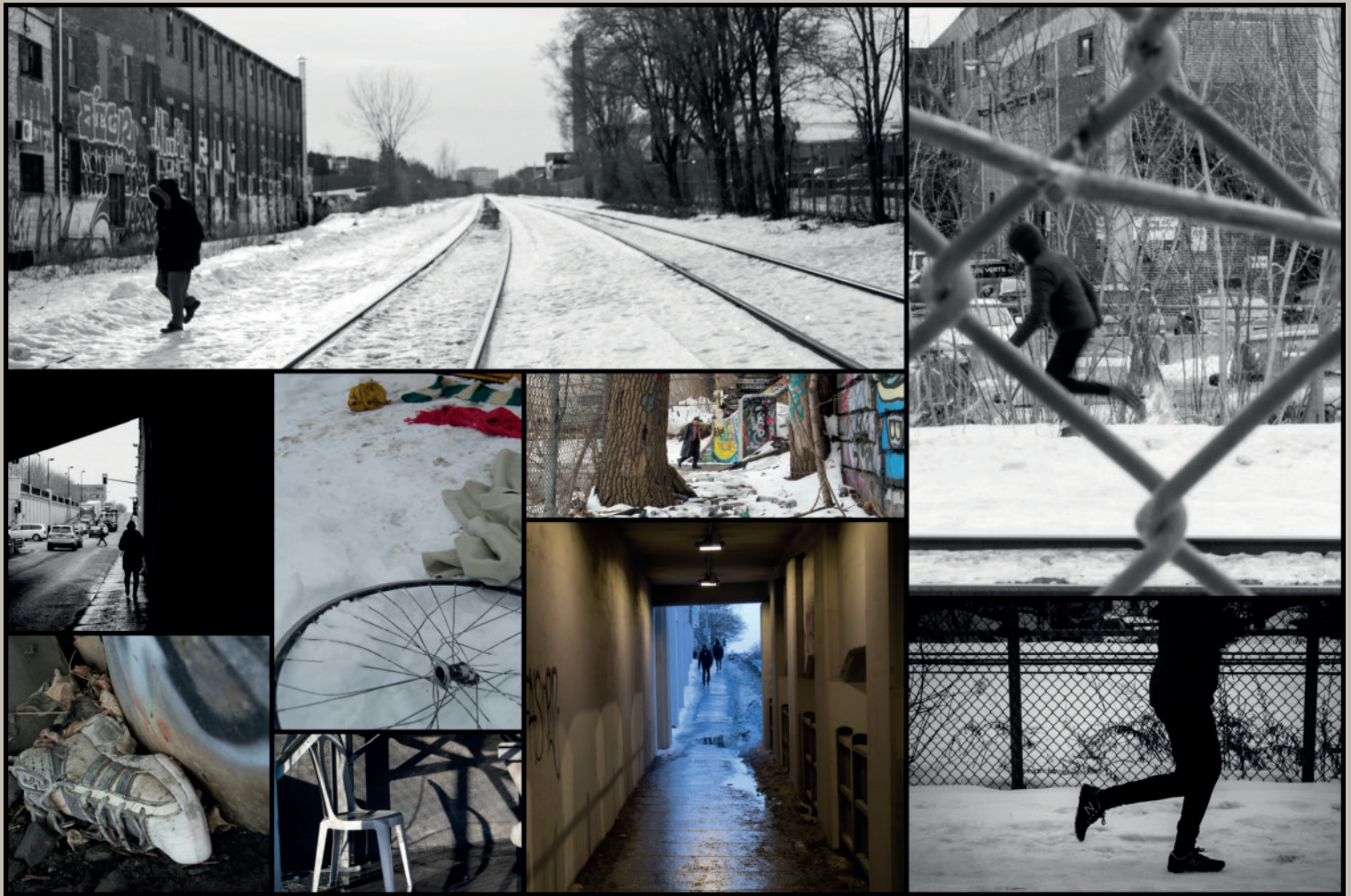
AGENCEMENT DE L'ESPACE URBAIN

Irena Latek

Comment aborder la complexité des territoires contemporains, comment saisir et exprimer à la fois le temps et l'espace, l'intentionnel et l'accidentel, le construit et le sociétal pour représenter l'environnement – le concevoir, installer la vie? N'est-il pas urgent d'apprendre à penser le réel comme transformation permanente, d'appréhender le présent comme remous et impulsion, chercher «la présence en mouvement».

De telles considérations rapprochent à nouveau l'architecture et le cinéma. À nouveau, car c'est une vieille alliance remontant aux débuts du cinéma et qui est empreinte de plusieurs aspects importants. Comme l'observe Clotilde Simon «Prendre la mesure du rapprochement du cinéma et de l'architecture nécessite de dégager les enjeux de l'art au XXe siècle: l'art est collectif, industriel et machinique. Seuls l'architecture et le cinéma sont capables de répondre aux bouleversements engendrés par la révolution industrielle: l'un pour

offrir des logements de masse suite à la migration des campagnes vers les villes, l'autre pour offrir un habitat virtuel capable d'opérer un rassemblement» (Simond, 2014). Elle précise également citant Elie Faure: «L'art se devait de mettre à mal le sujet de la Renaissance et de proposer, non pas du drame bourgeois, c'est-à-dire “des études analytiques d'états et de crises d'âmes” mais “des poèmes synthétiques de masses et d'ensembles en action”».¹ Ainsi se dessine le destin social et critique de l'art. Établissant l'identité de substance entre le processus artistique et le processus critique, l'architecture et l'art moderne ont su accorder à l'acte de création une dimension politique et sociale. Continuons par une seconde introspection: la Figuretion de l'espace en mouvement, et l'exaltation de la perception en mouvement réfèrent à la conceptualisation-même de la réalité née au XXe siècle et elle est relative au langage apte à lui donner corps. Le problème apparaît complexe dès le départ. Car la technique



d'enregistrement de l'image en mouvement du début du XXe siècle, faisant place à une représentation de la réalité qui permet de la voir dans le temps, à la fois reflète le concept du réel développé par Bergson – la réalité est un changement continu – et à la fois déroge radicalement de cette conception. En effet, la représentation en question ne correspond pas à la notion bergsonienne de *durée* car elle se déploie dans la discontinuité. La nouvelle technique saura rapidement que la représentation de l'espace dans le temps impose nécessairement l'assemblage des fragments d'espace et des différents (et sélectifs) moments dans lesquels l'espace se produit, autrement dit, différents événements. L'expression de l'espace-temps par le film fonctionne avec ces contradictions. Donc, si la technique est apte à exprimer le réel réfléchi par Bergson en tant qu'un réel mobile, le film n'est pas un double de la durée, ou de la réalité. Tout d'abord, entre les deux images enregistrées, il y a un vide, une rupture de la durée – un intervalle,

un réel perdu; et Bergson souligne ce fait dans ses commentaires sur le film. Mais aussi, peu à peu se développe une certaine affinité du langage de ce que deviendra le 7e art avec les caractéristiques primaires de la perception humaine. La technique (et les expressions qu'elle va engendrer) cherche à approcher la représentation d'espace à la perception humaine d'espace *qui*, primo est mobile, *secondo*, fragmentaire; la perception humaine enchaîne la perception de diverses échelles spatiales et temporelles. La mobilité de la perception repose sur plusieurs véhicules: l'œil mobile, le corps mobile et les machines qui l'emportent. L'espace perçu résulte donc de ces mouvements auxquels se joignent les mouvements qui surviennent dans l'espace. "L'œil-caméra" est donc tributaire des sommes de ces mouvements. Une donnée clé du film sera le "montage". Une notion qui provient de la construction.

L'analyse des textes de Koulechov par Dominique Château fait ressortir

parfaitement l'essentiel de la problématique du montage, ses traits constructivistes ou/et plus élémentairement structurants et constructifs. Le montage est ce qui intègre le cinéma au sein des arts, donnant au médium film sa spécificité. Observons en parallèle qu'il est également particulièrement significatif pour l'architecture: plusieurs idées que Château avance à propos des écrits et des explorations de Koulechov en témoignent.

Monter veut dire assembler, et aussi élever. Le montage sous-tend une sélection, et produit la construction et l'expression. Pour Koulechov, l'opération de montage est essentielle, car c'est par elle qu'on assemble les pièces d'un mécanisme pour le mettre en état

Figure 1

Alexis Charbonneau et Sophie Duval, série photographique, interprétations des paysages, Atelier de recherche, 2017, M. arch. Université de Montréal, axe thématique *Lisière et médiation*, enseignants, Irena Latek, Fannie Duguay-Lefebvre et Alain Carle, École d'architecture



de fonctionner. Il s'agit d'en fonctionnement d'espace et du temps. Château souligne: «La double consigne qui règle la perception spectatorielle – visibilité de l'espace, capacité mémorielle – est [...] valable autant pour le registre temporel que pour le registre spatial» (Château, 2013). En même temps, et pourtant, les éléments visuels, lignes, formes, couleurs, possèdent leurs propres formes d'expression, indépendantes de toute association avec les aspects du monde (la théorie constructiviste). Le montage de l'œuvre est une proposition poétique précise (le changement d'un photogramme peut la modifier). À ce titre, le montage peut viser différentes choses, la reproduction du réel ou la manipulation du réel.

En rapprochant nos deux introspections, on peut conclure que les rapports de l'architecture au cinéma, dans leur genèse, liés aux fonctions éthique, sociale et politique de l'art et l'architecture, sont aussi relatifs à la conception-même de la réalité et également à la spécificité du langage qui donne la substance à cette conception. Peut-on donc espérer tout en s'interrogeant: une équation entre la recherche architecturale et la création artistique s'associant au cinéma permettrait-elle aujourd'hui à l'architecture de retrouver cette même fonction et cette même force? Et à l'inverse, une expérience esthétique de l'espace, empreinte par le mouvement, pourrait-elle aiguiller le processus imminent de transformation de la société?

L'ensemble de ces interrogations accompagne nos recherches et créations au laboratoire medialabAU; ces dernières se prolongent dans des activités pédagogiques et expérimentations menées avec les étudiants de

l'École d'architecture de l'Université de Montréal. Nos travaux saisissent l'opportunité qu'offre à l'architecture l'épistème cinéma, pensant le cinéma au sens élargi. Appuyées par ce cadre conceptuel, plusieurs pratiques – la campagne photographique, le court métrage, le document interactif et l'installation audio-visuelle, deviennent pour nous divers moyens d'explorer l'appréhension de l'espace et de figurer celle-ci dans une perspective de la pratique architecturale. Ces médiums et œuvres ont pour objectif de scruter la complexité des milieux du paysage urbain et par-là poser la possibilité de produire un espace public urbain socialement (et biologiquement) inclusif – un espace, de plus, doté d'une capacité d'autorenouvellement.

Au laboratoire medialabAU, nous nous sommes emparés d'un vaste kaléidoscope de moyens en arts numériques pour chercher plus loin dans l'inconscient collectif des formes inédites d'architecture, en décélérer les signaux et les traces dans des lumières, des sons, des moments/événements, des mémoires. À partir de trois méthodes développées au laboratoire: «le collage mouvant», «le paysage interactif» et «la vidéo-construction», nous tentons d'enrichir la démarche architecturale de manière non standard. Ces trois types de Figuretion s'élaborent dans des projets adoptant pour chacun un thème, un lieu et un questionnement. Devenant des œuvres en soi, elles mènent une existence autonome dans des galeries d'art pour toucher un large public.²

Les méthodes développées dans le laboratoire et transposées dans notre enseignement amènent les étudiants à comprendre et à distinguer deux modes d'appréhension de l'espace – l'un, caractérisé par l'objectivisation et la distanciation propres aux professions de l'architecture et de l'urbanisme (plan, coupe, élévation), l'autre, caractérisé par la subjectivation et l'immersion spatiale propre au cinéma et l'art contemporain (photographie, collage, vidéo). La notation filmique permet d'apprendre cette seconde manière de saisir l'espace et d'enrichir par elle le processus de création architecturale. En privilégiant ce mode, et aussi en le renvoyant au concept deleuzien de l'espace intensif, nos méthodes visent à développer une approche sensible

et à lui donner les outils permettant au projet de mobiliser une multitude de données spatiales, sociales et événementielles écartées par les outils classiques.

De plus, en accentuant la dimension existentielle de l'espace, que le film exprime si bien, la vidéo devient un moyen d'échanges avec les publics non professionnels, forgeant la voie vers un dialogue social et un processus du projet plus inclusif.

D'un point de vue conceptuel (mais aussi technique), l'essentiel pour ces outils n'est pas tant le registre d'image en mouvement que la notion de «montage». Le montage des images fixes et des images en mouvement est toujours un assemblage d'espace urbain et la spécificité du montage dans chaque type d'œuvre touche aux diverses réalités urbaines. Dans leur ensemble, les techniques et les œuvres visent ce que nous appelons d'après Deleuze et Guattari «l'agencement». Dans nos travaux il s'agit de «l'agencement de l'urbain».³ Je propose de réfléchir cette dernière notion selon celle du montage en commentant sur le montage visuel (mais aussi audiovisuel) dans des contextes des méthodes que nous expérimentons au sein de nos projets et œuvres.

Série d'images photographiques

Le travail photographique sur le lieu du projet vise au départ à qualifier le paysage d'un large territoire urbain. Les prises de photos tiennent compte, et articulent, de multiples aspects spatiaux, temporels, sociaux et émotionnels. Contrairement à un relevé systématique d'un parcours, il s'agit ici d'approfondir l'observation en explorant une qualité particulière. On adopte une observation structurée saisissant les divers types de paysage. Le type, qui correspond à une thématique ainsi qu'à une esthétique particulière du paysage-image, présente une unité visuelle; c'est un thème visuel (Figure 1).

Qualifier un paysage urbain, c'est observer le caractère et l'ambiance d'un paysage; observer les textures, la matérialité, les couleurs, le détail de ce qui rentre dans le cadre, observer le rôle de la lumière; observer les paysages (ou le même le paysage) dans différentes lumières.

Ci-contre Figure 2

Cynthia Chu Jiong Seng, *Médiation D'un Paysage Ordinaire*, série photographique, paysages, Projet thèse, 2019, M. arch. Université de Montréal, axe thématique *Lisière et médiation*, enseignants, Irena Latek, Fannie Duguay-Lefebvre et Alain Carle, École d'architecture

Figure 3

Alexis Charbonneau et Sophie Duval, 8 photogrammes, *Effingö*, vidéo 14' 36", Atelier de recherche, 2017, M. arch. Université de Montréal, axe thématique *Lisière et médiation*, enseignants, Irena Latek, Fannie Duguay-Lefebvre et Alain Carle, École d'architecture. Vidéo disponible dans <https://vimeo.com/216171081/11c1d88f15>

C'est aussi chercher les diverses échelles des paysages du même territoire, leur rapport à notre corps et nos sens; également les diverses temporalités des paysages: les paysages à partir de positions plus ou moins fixes de l'observateur; finalement, de capturer les mouvements dans l'espace, les événements qui y surviennent. Le paysage est ce qui rentre dans le cadre, un fragment d'espace, une particule de temps. Le paysage évoque quelquefois quelque chose au-delà de lui-même et trouve sa résonnance dans la mémoire collective.

La méthode consiste à produire des séries d'images et à les organiser – c'est une forme de montage. La série propose un message qui peut dé-familiariser un objet, le dissocier de l'environnement photographié; elle procure une nouvelle lecture de cet objet, le sort de la perception usuelle et banale. Les photographes et artistes ont souvent employé cette méthode (les Baher, Moholy-Nagy, Le Corbusier, Raucha, Evans, Charney, Depardon, etc.). La série présente une architecture dans sa forme et ses thèmes, l'organisation des images porte et comporte un dispositif spatial. C'est une intense interprétation du lieu, mais aussi le jalon du projet, sa première couche. Car réunies dans des séries d'images autonomes ou assemblées sur une seule surface, les images elles-mêmes produisent une certaine spatialité, un montage d'espace (Figure 2).

Collage mouvant

D'exécution plus complexe, le collage mouvant propose au projet urbain la vidéo comme outil de lecture d'espace, d'analyse et de support de la conception. C'est un document hybride héritant du vaste éventail des moyens du collage moderne et contemporain ayant comme interface l'image en mouvement. La caméra joue en premier lieu le rôle d'œil mouvant. Elle enregistre les spatialités instables et capte les flux (glissement sur les vitrines, observation des objets mouvants, perception à travers le pare-brise de la voiture). Elle intervient aussi comme œil sensible, donc comme corps sensible, comme capteur visuel, sonore et tactile. Elle est finalement l'instrument de mesure, le moyen de mettre à distance ou à proximité un fragment d'espace. Cernant l'insaisissable, le

collage mouvant tente d'encoller à la surface de la Figuretion architecturale les aspects de la ville et du territoire, les manières de les vivre et de les voir, de les présenter et représenter, de penser et projeter ce que porte le mouvement. Il invente et explore plusieurs modalités d'espace et de sa représentation: les paysages-regards (entités instables d'espace urbain), les conventions mixtes et recyclage – quelquefois le médium s'y fait message. Une telle vidéo est en elle-même un lieu d'intermédialité – un interstice; les circuits entre virtuel et actuel s'y brisent, se doublent, se confrontent et se confondent, mais surtout à partir de lui, ils s'agencent.⁴ Comme instrument du projet urbain, la vidéo produit l'agencement de l'espace urbain (Figure 3).

Les étudiants explorent de nombreux types de montage, celui-ci est avant tout spatial, pas vraiment narratif, même si cette dernière dimension, innée à l'image photographique et au film, y pénètre instantanément procurant au projet d'architecture son premier espace-sens. L'intuition et l'intention du projet se dessinent dans la motion et l'émotion qui émane de l'espace; le projet prend forme dans l'espace et le temps, dans l'image et dans ce qui se passe entre les images. Le montage spatial (mono-écran, multi-écrans) expérimente divers types de raccords et de moyens, dislocations et continuités – des lieux et échelles, sons et images – associations et collages divers des sources – prises de vue et du son du site, animations 3D, *found footage* – rythmes, compositions formelles et automatiques, bruits visuels et silences sonores. Les étudiants introduits dans la riche tradition du montage du cinéma ainsi que de l'art contemporain – celui des symphonies urbaines des années 1920, cinéma moderne et expérimental, – y greffent leur propre exploration et recherche – celle-ci, architecturale. L'organicité entre la nature et la structure de l'œuvre bâtie est ici expérimentée en amont et en supplément comme film et l'architecture devient l'environnement total (Figure 4).

Paysage interactif

L'exploration urbaine prend une forme un peu différente dans un type d'œuvre, plus ouverte que nous avons

nommé «paysage interactif». Il s'agit d'un document interactif prévu pour une lecture sur petit écran ou projeté en salle d'exposition, son format variable peut même viser l'immersion spatiale. Nos travaux sont composés, à la manière du collage mouvant, de vidéos de sites urbains, animations 3D et *found footage*. L'atmosphère de l'œuvre – généralement plus réflexive, est donnée par l'image, mais aussi par le rythme plus lent des visiteurs. C'est une œuvre interactive; soulevons ses paramètres conceptuels et cognitifs «L'expérience des médias y est moins strictement distribuée entre une émission et une réception conçue comme deux événements successifs d'un message fixe et immuable. Là où l'œuvre matérialise désormais un «champ de possibles», l'expérimentation reprend le dessus sur la logique traditionnellement rigide de la transmission des contenus informationnels» (Bianchini, Fourmentaux, 2007). Réalisés par notre laboratoire, les «paysages interactifs» scellent de multiples couches de lieux et d'espaces urbains qui se dévoilent au fur et à mesure des séquences aléatoires d'une dérive de déambulations du spectateur/visiteur. Séries d'images, souvent insolites, quelquefois à la limite du rêve – portant un thème narratif associé au projet dans son ensemble, étalent les strates d'un site particulier, permettant d'investir les lieux d'expériences uniques, donnant aux lieux un sens. La notion du montage signifie ici l'assemblage des espaces, de leurs formes et significations qui sont créés de manière aléatoire par chaque passage. Toutefois, c'est l'artiste qui fixe les paramètres de la mise en action du visiteur de l'œuvre (Figure 5a, 5b).

Vidéo/construction

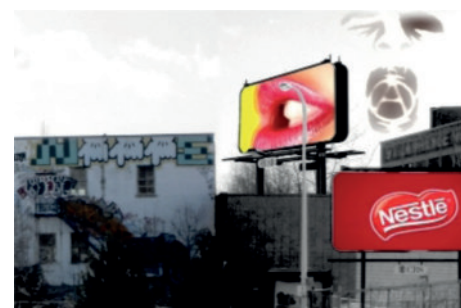
Une dernière forme d'interprétation et de création d'espace dont je propose de parler est l'installation audiovisuelle. Le dispositif créé par les œuvres de ce type, étant très significatif pour l'architecture, fait l'objet de nos explorations au medialabAU depuis de nombreuses années.⁶ Nos installations audiovisuelles prennent pour objet les espaces des villes, chacune à sa manière, constituant une ou plusieurs traversées urbaines. Une vidéo/construction, qu'elle soit développée pour un écran continu (écran-paroi) ou sur des écrans multiples, implique

un montage complexe. Multi-écrans, elle exige le contrôle du montage sur chaque écran, et le contrôle du montage entre les écrans; travaillée pour un écran-paroi, elle est régie par des rapports similaires tout en affrontant la contrainte de la continuité de projection. L'espace sonore est ici une troisième couche du montage spatial. Les assemblages et raccords, comme dans d'autres types de travaux, explorent plusieurs moyens formels, rythmes, dislocations et continuités. (Figure 6)

Mais avant tout, la vidéo/construction est une œuvre (au sens d'objet d'art et de création d'une fiction, peut-on dire) et un espace réel. Elle propose l'immersion dans l'image en mouvement et repose sur un regard en déplacement. Le mouvement du corps stimule la perception décentralisée, sa représentation mentale est contraire à la perspective. L'installation stimule une perception qui engage la totalité du corps (vision, écoute, mouvement), c'est une perception incidente, jamais totale, toujours partielle. Le visiteur bouge, et chacun de ses passages à travers l'espace devient un montage unique du contenu de l'œuvre. Le dispositif admet la perception partielle de l'œuvre, n'imposant pas la saisie de la totalité des événements ou moments conçus. Il sous-tend une double médiation. Le visiteur coproduit avec l'auteur de l'œuvre qu'il expérimente, mais aussi l'espace au sens objectif. Les visiteurs faisant partie de l'espace – les personnes et leurs ombres



Elingo, vidéo 14' 30", réalisée par Alexis Charbonneau et Sophie Duval.



De haut en bas Figure 4

Andrée-Anne Beauchamp Legault, photogramme, *Flux Social*, vidéo, 4' 36", Projet thèse, 2017, M. arch. Université de Montréal, axe thématique *Lisière et médiation*, enseignants, Irena Latek, Fannie Duguay-Lefebvre et Alain Carle, École d'architecture.

Vidéo disponible dans

<https://vimeo.com/279702007>

Figure 5a

medialabAU, Irena Latek, direction du projet, deux photogrammes, *Traverses (Écotopie 2)*, installation interactive, partie deux de la série des 7 œuvres du projet,

Trans-porteurs Ecotopia-Utopia, 2009

Figure 5b

medialabAU, Irena Latek, direction du projet, photogramme, *Pop-up*, œuvre interactive, texte et 5 vidéos, partie deux de la série des 7 œuvres du projet, *Trans-porteurs Ecotopia-Utopia*, 2009

Figure 6

Irena Latek, medialabAU, *Flux*, installation immersive audiovisuelle, projection sur l'écran Moebius, vidéo numérique, 21 minutes. CEUM, Montréal, 28 janvier -15 mars 2015.

Vidéo de l'installation disponible dans

<https://vimeo.com/121259393>

produisent des configurations changeantes des contenus urbains sur l'écran. Dans nos vidéos/constructions, plusieurs champs et contre-champs simultanés se jouent; tout y est en même temps autant suggéré que réel, évoqué et présent. L'installation est donc une expérience esthétique, à la fois proche de l'expérience de la réalité banale, et à la fois un nouveau lieu qui provoque un dépaysement dû à la fiction de l'œuvre. La dynamique du montage d'espace est proche de l'agencement de l'espace urbain dans des situations réelles; mais l'installation produit une réalité augmentée, elle produit une expérience intense de l'espace urbain.

Nous pensons l'architecture comme environnement vivant, nous cherchons une "architecture anti-objet", s'appareillant à l'installation. L'espace urbain fait l'objet de nombreux processus dynamiques qui engagent l'environnement dans son ensemble: les mouvements des personnes et des machines, les variations des conditions météorologiques, celles du jour et de la nuit et des saisons. Capturés comme opportunités, chorégraphiés dans l'espace et le temps, ces processus dynamiques permettent de créer un espace riche et perpétuellement renouvelable – une architecture créatrice d'expériences. Intéressantes et produites avec peu de moyens matériels.



Nous pensons aussi, comme Deleuze, qu'agencer un lieu c'est saisir dans l'espace la "différence".

Contrairement à la "répétition", la différence est plus difficile à exprimer par les outils architecturaux classiques. La vidéo est le langage par excellence de l'espace de la multitude. Elle permet aux sensations, signes et significations de l'espace d'interagir. Elle figure le mouvement et exprime la subjectivité labile; la spatialité qui y émerge suggère d'abord, puis permet de concevoir, des réalités non homogènes envisageant un espace plus inclusif (Figure 7).

Irena Latek

Professeure titulaire, École d'architecture
Université de Montréal
irena.latek@umontreal.ca

Notes

1.

Cité par Clotilde Simond dans le même essai p. 38:
Faure, E. (1953) *Fonction du cinéma: de la cinéplastique à son destin social*, Genève, Denoel/Gonthier, 36.
Notons que Clotilde Simond développe plus largement la même thématique dans son ouvrage écrit avec la collaboration de Sophie Paviol *Cinéma et architecture: la relève de l'art*: Simond, C. collaboration Paviol, S. (2009).

2.

Parmi nos expositions, réalisées dans les dernières années, mentionnons deux installations immersives vidéo-sonores en grand format, *Flux et Intervalles*, exposées à Montréal – la première présentée au CEUdM en 2015, la seconde à la Cinémathèque québécoise en 2015-2016. La monographie (avec essai de Irena Latek, Sophie Paviol et Clotilde Simond) *Flux et Intervalles* – Irena Latek est consacrée à ces deux œuvres. Notons aussi réalisées antérieurement: *Espaces mouvants*, *Ubiquités publiques*, *Trans-porteurs*, et le film *Passages...* – qui ont fait l'objet d'expositions et de projections publiques au Canada, Espagne, France, et Allemagne.

3.

Le concept d'agencement de Gilles Deleuze et Félix Guattari opère sur deux axes: le premier concerne les oppositions et connexions des choses et des corps dans l'espace et leurs expressions (donc, des choses et leurs formes données par le langage et les Figuretions); le second concerne les appropriations et expropriations – territorialisations et déterritorialisations – celles-ci opérant sur le terrain physique et celui de l'identité. Ce système est traversé par un flux continu d'interactions et de désirs. Transposé vers la problématique du site et du projet d'architecture et de ville, le concept invite à un travail multi-échelle spatial et temporel,

non pas hiérarchique, mais rhizomique. Les micro-échelles croisent les macro-échelles. Leurs notations et expressions appellent à diverses Figuretions, cartographies, diagrammes, mais la vidéo peut y jouer un rôle clé. Voir en particulier les chapitres 14, 11 et 9 du *Capitalisme et schizophrénie*, Mille Plateaux – Deleuze, G. Guattari, F. (c1972, 1980). Voir aussi l'analyse architecturale du concept de Deleuze par Kim Dovey – Dovey, K. (2013).

4.

Pour l'analyse du concept d'agencement de Deleuze dans ses ouvrages sur le cinéma (L'image-mouvement et L'image-temps) et intermédialité, voir Froger, M. (2000).

5.

Nous référons à nos réalisations: *Panorama*, installation interactive, faisant partie de la série des 7 œuvres du projet *Ubiquités publiques Desynchronized Public Spaces*, 2005; *Traverses (écotopie 2)*, installation interactive, *Pop-up*, œuvre interactive sur moniteur (texte et 5 vidéos) et *Trans-porteurs*, installation interactive immersive vidéo-sonore, ces trois dernières œuvres faisant partie de la série des 9 œuvres du projet, *Trans-porteurs Ecotopia-Utopia*, 2009

6.

Nous avons réalisé plusieurs installations vidéo-sonores de grand format et immersives: *Flux*, installation vidéo-sonore réalisée avec écran géant en forme de ruban de Möbius, exposée à Montréal, CEUdM, 2015, *Intervalles*, installation vidéo-sonore, réalisée avec 9 écrans, exposée à la Cinémathèque québécoise, 2016. Notons aussi, réalisées antérieurement, deux installations vidéo-sonores, *Transit* et *Trans-porteurs*, dans le cadre de la série *Trans-porteurs*, exposée à Montréal, CEUdM, 2009.

Références bibliographiques

Simond, C. (2014). *Cinéma, architecture, arts technologiques: pour quel être ensemble?*. In Simond, C. Françoise Very, F., (eds), *In situ de visu in motu, architecture, cinéma et arts technologiques*, Gollion: Infolio, 37-48.

Simond, C. collaboration Paviol, S. (2009). *Cinéma et architecture: la relève de l'art*. Lyon: Aléas.

Château, D. (2013). *L'invention du concept de montage: Lev Kouléchov, théoricien du cinéma*. Paris: Éditions de l'Amandier, Archimbaud éditeur.

Froger, M. «Agencement et cinéma: la pertinence du modèle discursif en question». *Cinémas*, vol. 10, n° 2-3, «Cinéma et intermédialité», printemps 2000, 13-26.

Bianchini, S. Fourmentaux, J. P. (2007). «Médias praticables: l'interactivité à l'œuvre». *Sociétés*, (2), 91-104.

Deleuze, G. Guattari, F. (c1972, 1980). *Capitalisme et schizophrénie*, Mille Plateaux. Paris: Éditions de Minuit.

Dovey, K. (2013). *Assembling Architecture*. In Frichot, H. et Loo, S. (eds), *Deleuze and architecture*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 131-148.

Latek, I. Paviol, S. Simond, C. (2017). *Flux et Intervalles - Irena Latek*. Montréal: Anthéism-BookArt.

Ci-contre Figure 7

Irena Latek, medialabAU, *Intervalles*, installation audiovisuelle, projection sur 9 écrans, vidéo 40 minutes, Cinémathèque québécoise, Montréal, 3 décembre 2015 au 7 février 2016.
Vidéo de l'installation disponible dans
<https://youtu.be/SZ2CUwNSyLo>

MAPPE COGNITIVE DEL PAESAGGIO URBANO. RAPPRESENTAZIONI DI “MUTUE RELAZIONI IN COSTANTE MUTAMENTO”

Fabio Quici

Analizzare le dinamiche e le componenti che intervengono nell'attraversamento urbano è un lavoro complesso, almeno quanto è complessa la natura diversificata delle sue presenze. Un conto è cercare di comprendere le modalità con cui le città si rivelano al visitatore occasionale, altro è cercare di capire come i residenti si orientano nel loro quotidiano. La città è un universo complesso fatto di una grande varietà di indizi, di presenze e di memorie che la connotano e la caratterizzano. La città si racconta attraverso la continuità delle sue sequenze, come se un abile montatore avesse pianificato gli accenti, le pause e le accelerazioni della narrazione di uno storytelling visivo che si offre sempre a diverse interpretazioni e suggestioni, sollecitando inediti rapporti tra infinite relazioni.

L'alternanza di spazi pubblici e presenze fisiche, di luci e colori, di memorie storiche e di innesti contemporanei fornisce, nel suo complesso, i riferimenti visivi della nostra esperienza sensibile dei luoghi.

Il *flâneur* agisce come un inconsapevole regista perlustrando la materia urbana. Si affida «alla casualità delle coincidenze, per intercettare scarti e intervalli» mentre «decifra cambi di proporzioni» e “passaggi a vuoto”. Talvolta adotta “precisi punti di vista”; altre volte «si lascia catturare dalle rivelazioni che si succedono, cambiando angolatura» (Trione, 2014: 62).

L'insieme di queste azioni che scaturiscono dalla interazione con le presenze urbane è parte integrante di

un'esperienza complessa mediante la quale la città si racconta per immagini all'osservatore attento. Le evidenze, le suggestioni e le interazioni che richiamano l'attenzione del *flâneur* guidandolo nel suo vagare, tuttavia, difficilmente trapelano dalle tradizionali sintesi cartografiche. La scrittura cartografica, infatti, nella sua forma astratta di rappresentazione ortogonale riferita alla sezione orizzontale di un generico piano stradale, taglia tutti i riferimenti visivi che orientano l'esperienza urbana vera e propria. La rappresentazione planimetrica, di fatto, non contempla il complesso degli indizi che sono funzionali alla riconoscibilità dei luoghi, come testimoniano anche diversi studi di geografi, sociologi, architetti e pianificatori contemporanei che riconoscono la centralità della *flânerie* come necessaria pratica per la loro conoscenza ed interpretazione.

Geografi come Ash Amin e Nigel Thrift hanno sollevato l'esigenza di operare un fondamentale cambiamento degli stessi schemi mentali con cui accostarsi alla dimensione urbana, riconoscendo scarsa utilità negli strumenti tradizionali di rappresentazione «come mappe, descrizioni, amputazioni, concentrati di essenza» (Amin, Thrift, 2005: 29).

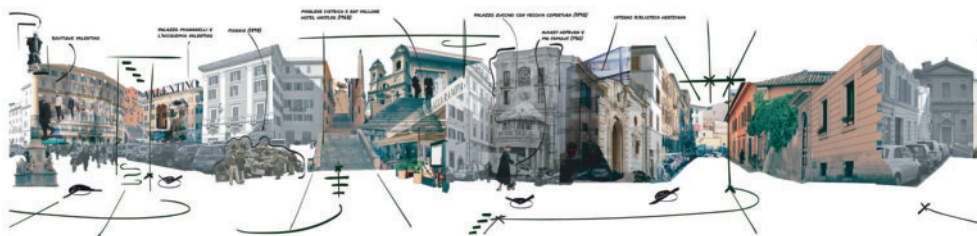
Giampaolo Nuvolati riconosce nella *flânerie* di Baudelaire e di Benjamin uno strumento analitico di conoscenza, perché lo spazio, inteso come luogo, «non parla [...] “da solo” ma grazie al filtro della percezione e alla cultura di chi lo legge», e resta pertanto «un



Figura 1
 Dettagli di mappe psicogeografiche. Sintesi grafiche dell'esperienza di osservazione e reazione agli stimoli visuali e culturali offerti dall'attraversamento del centro storico di

Roma: (a) Rione Monti (Serra S., Tuzzolo E. Vecchi P.); (b) Rione Parione (Bomben S., Montesi A., Zappoli I.); (c) Rione Colonna (Paterson J.). Lavori sviluppati nell'ambito

dell'Atelier di Public Design II (prof. Quici F.), Corso di laurea magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, Sapienza Università di Roma.



fatto sociale o psicologico, seppure fortemente ancorato alla materialità dei manufatti» (Nuvolati, 2013: 69). Se potessimo riportare, localizzandoli, i filtri della nostra esperienza della percorrenza urbana su un nuovo tipo di mappa di uno o più quartieri e città, – ipotizza Nuvolati – ci restituirebbero «una rappresentazione cartografica della nostra quotidianità», il disegno mentale «attraverso il quale selezioniamo i luoghi attribuendo loro diversa rilevanza nella capacità di soddisfare i nostri bisogni di ordine primario e secondario» (Nuvolati, 2013: 73). Anche Rosario Pavia, ha rivolto la sua attenzione di urbanista alla necessità di recuperare il tempo e lo spazio di camminare in città, di osservare il suolo, gli edifici che ci circondano, la trama dei tessuti edilizi, di osservare ed incontrarsi l'un l'altro, perché

«camminando percepiamo lo spazio, lo misuriamo, lo assimiliamo» (Pavia, 2015: 5). Pavia riconosce nell'insieme delle azioni del camminare, osservare, pensare e comunicare un processo necessario per rendere possibile e più consapevole la nostra percezione dello spazio. Una consapevolezza, questa, che porterebbe a ripensare nel profondo compiti, dimensioni, saperi e tempi dello stesso progetto.

Pensare ad una forma di rappresentazione alternativa a quella cartografica vuol dire trovare il modo di integrare i dati quantitativamente misurabili con le evidenze percettive, i condizionamenti culturali e le strategie cognitive che intervengono nella fruizione dei luoghi. Questo comporta la necessità di misurarsi criticamente con le dinamiche che interessano il fenomeno cinestetico della percorrenza e con le modalità di ricezione visiva che formano la nostra esperienza delle città.

Prendendo spunto dagli studi delle neuroscienze, si può rilevare come la nostra conoscenza dei luoghi sia frutto di un montaggio di indizi recepiti con frammentarietà. Linee, forme, colori e

Figura 2
Dettagli di mappe psicogeografiche: (a) Rione Campo Marzio (Carlotti S., Corvino G., Mariani M.); (b) Rione Campo Marzio/Rione Colonna (D'Antonio F., Tomaselli L., Rastelli A., Talin T.); (c) Rione Campo Marzio (De Nigris M., Di Maio E., Di Menza E.).

movimento sono gli stimoli visivi con cui scomponiamo l'ambiente circostante per acquisirne consapevolezza. L'immagine visiva che leggiamo come un intero viene di fatto «smontata in una serie di componenti elementari e non c'è luogo» nel nostro cervello «in cui venga mai rimontata» (Mallgrave, 2015: 50). Ciascun indizio viene elaborato in maniera quasi simultanea da diverse aree, ma a una velocità diversa. Oltre alle modalità di ricezione visiva vi sono poi i condizionamenti di tipo culturale. Conoscere un determinato luogo vuol dire molto spesso “riconoscerlo”, ovvero, distinguerne i caratteri di familiarità. Questo comporta che il “viaggiatore tipo” tenda per lo più a ripercorrere i passi già tracciati e documentati da coloro che lo hanno preceduto e quindi sia portato a confrontare i luoghi con le proprie aspettative. Il retaggio iconografico del passato e del presente condiziona necessariamente la percezione dei luoghi. La conoscenza delle vedute di Piranesi condizionava il viaggiatore del Grand Tour ottocentesco, così come fotografie e film sono alla base della cultura visiva contemporanea attraverso la quale viene filtrata oggi la nostra esperienza sensibile della realtà percepita. Ciascuno di noi ricorre a indizi frammentari, tracce mnemoniche, evidenze di qualunque genere (dalle emergenze monumentali alle insegne commerciali) e “nessi casuali” per memorizzare i caratteri dei luoghi ed elaborare una propria personale mappatura dell'esperienza che si fa nell'attraversamento dei paesaggi urbani.

I disegni di Gordon Cullen (*Townscape*, 1961) e gli studi di Kevin Lynch degli anni Sessanta (*The Image of the City*, 1960; *The View from the Road*, 1964) rappresentano senz'altro un riferimento ineludibile in questo tipo di approccio. Lo studio condotto sulla Strip di Las Vegas da Robert Venturi, Denise Scott-Brown e Steven Izenour (*Learning from Las Vegas*, 1972) insieme ai loro studenti della Yale University ci ha insegnato a guardare agli agglomerati urbani come ad elaborati artefatti comunicativi e rappresenta ancora un'esperienza insuperata nella volontà di andare oltre le convenzioni nella descrizione della città.¹ (Stierli, 2013)

A livello concettuale, anche nella psicogeografia situazionista si può rintracciare un interesse verso gli «effetti

precisi che l'ambiente geografico, coscientemente ordinato o no, esercita direttamente sul comportamento affettivo degli individui»², e quindi spunti utili per affrontare il superamento della geometria euclidea a favore del concetto di una mappatura cognitiva. Sono riconducibili d'altra parte all'esperienza Situazionista i disegni dei *Manhattan Transcripts* (1981) di Bernard Tschumi, dai quali si può cogliere la natura sperimentale di una narrazione grafica articolata su diversi livelli ed elaborata appositamente per connettere la realtà degli oggetti, quella dei movimenti e quella delle azioni che generano “eventi”, ovvero la percezione dei luoghi alterata dalle interazioni.

Da questi presupposti è nata l'idea di provare ad elaborare alcune “mappature visive” – chiamate pretestuosamente “psicogeografiche” – nelle quali la rappresentazione dell'attraversamento urbano di alcuni itinerari del centro storico di Roma fa riferimento al montaggio cinematografico e alla speculare tecnica grafica del foto-collage come strumenti utili per tentare di restituire la percezione discontinua della realtà visiva.³ Sistemi di notazione grafica della danza hanno inoltre offerto riferimenti di scrittura sintetica attraverso cui registrare il movimento dei corpi nello spazio, ovvero, le traiettorie – volontarie e involontarie – che il nostro corpo segue interagendo con l'ambiente urbano.

Le diverse proposte elaborate⁴ muovono dall'idea di un progetto grafico di montaggio nel quale si possa ritrovare l'esperienza di osservazione e reazione agli stimoli visuali e culturali offerti dall'attraversamento della città. Il testo grafico riassume in sé talora i contenuti di una realtà aumentata in cui viste interne ed esterne si sommano senza soluzione di continuità. Nel dipanarsi degli itinerari, frammenti di memorie storiche in forma di epigrafi, edicole sacre ed ex-voto assumono la stessa rilevanza di palazzi, portali monumentali e fontane scultoree nello svolgere la funzione di orientare lo sguardo, guidare il passo e rivelare la storia dei luoghi. L'evidenziazione di prevalenti corridoi prospettici, i repentini cambi di scala, i richiami a incisioni e foto d'epoca che testimoniano l'eterno presente caratteristico di Roma, tutto concorre a guidare l'esplorazione delle strade e delle piazze

lungo un percorso che sollecita il coinvolgimento attivo attraverso reazioni interpretative. L'artificio della “mappa psicogeografica” persegue l'idea di una forma di rappresentazione che sia sequenziale più che descrittiva, simultanea più che analitica, perché, come riconosceva Moholy-Nagy, «la “visione in movimento” è visione di relazioni», e richiede un approccio flessibile che guardi alle cose «in un campo di mutua relazione in costante mutamento» (Moholy-Nagy, 1947: 114). Da qui il necessario superamento del disegno tradizionale dell'architetto, ancorato alla visione monoculare del punto di vista fisso e immobile di tradizione rinascimentale o all'astrazione delle proiezioni ortogonali, ed il tentativo di avvicinarsi a quella «visione in movimento» più consona alla nostra cultura visiva formatasi insieme con lo sviluppo dello sguardo cinematografico. (Crary, 1990- Stierli, 2018) Solo cambiando i canoni tradizionali del disegno è possibile tentare di ottenere una rappresentazione sintetica che possa almeno avvicinarsi a restituire, o almeno evocare, quell'esperienza dell'artefatto urbano in cui in ogni istante «vi è più di quanto l'occhio possa vedere [...]» – come diceva Kevin Lynch; si tratta di un artefatto complesso in cui «niente è sperimentato singolarmente, ma sempre in relazione alle sue adiacenze, alle sequenze di eventi che portano ad esso, alla memoria delle precedenti esperienze» (Lynch, 1998: 23). Possiamo ripartire proprio dalle analisi dell'immagine della città elaborate da Lynch alla fine degli anni Cinquanta con l'obiettivo di riformare la progettualità urbana, per individuare nelle mappe psicogeografiche di un contesto storicamente consolidato elementi utili anche al recupero delle frange urbane prive di immagini vivide, strutturate e funzionali, ovvero mancanti di quella che Lynch chiamava *imageability*. La riforma di Lynch passava attraverso la messa a punto di un «piano visivo» per la città, un piano contenente raccomandazioni e controlli concernenti la forma visiva a scala urbana. Le analisi preliminari della forma esistente e della pubblica immagine dell'area oggetto di studio, tuttavia, trovano in Lynch una formulazione grafica che risente ancora della dottrina funzionalista del suo tempo, non andando oltre la forma di diagrammi planimetrici e relazioni. Si tratta di rappresentazioni sintetiche

che, di fatto, contraddicono la “natura visiva” e dinamica dei loro contenuti, ovvero la registrazione delle «immagini pubbliche significative, i problemi e le potenzialità visive fondamentali, gli elementi e le interrelazioni critiche nell’immagine» (Lynch, 1998: 127) con il dettaglio «delle qualità e delle possibilità di modificazione».

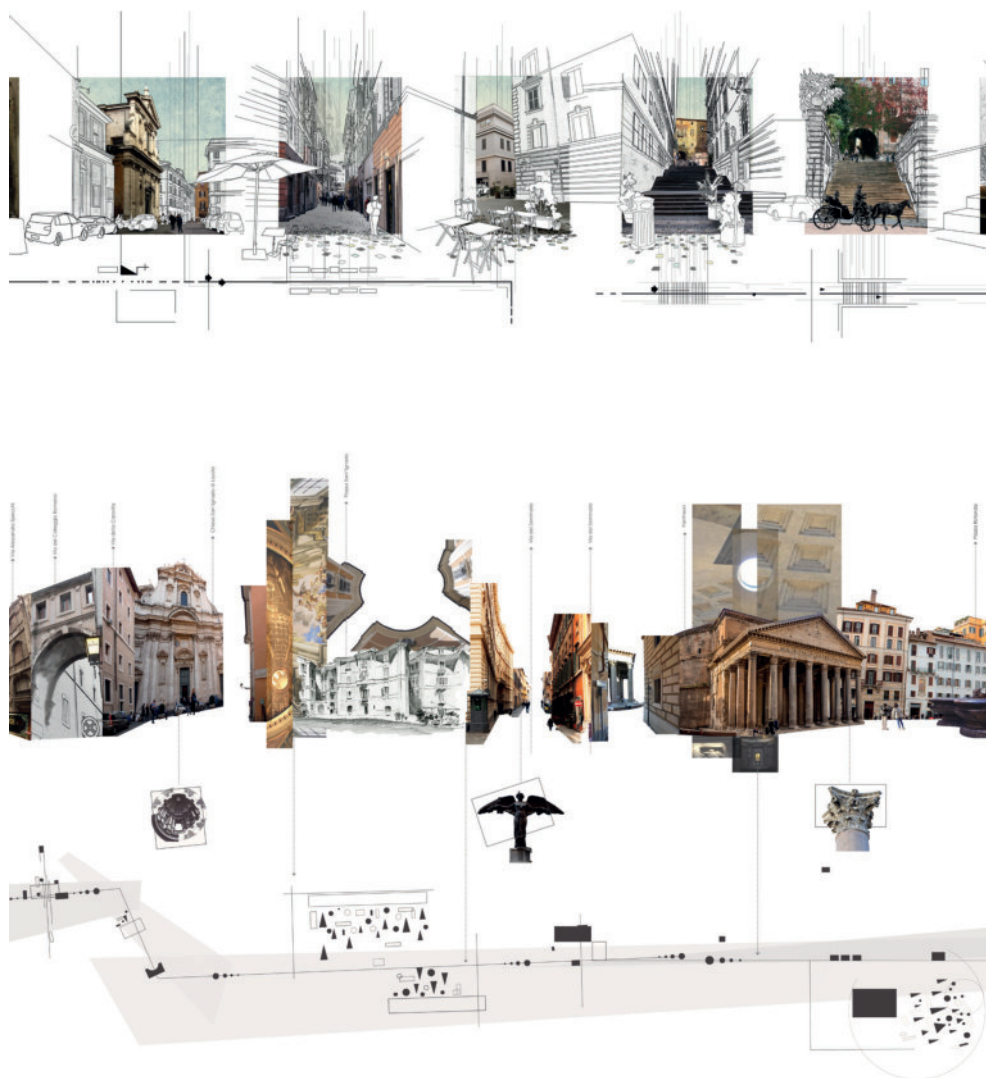
Il recupero della tecnica del fotocolage, proprio per le peculiarità che gli erano riconosciute già negli anni Venti del Novecento, appare invece efficace per il lavoro di lettura analitica suggerito da Lynch, ma appare anche affine con le effettive modalità di percezione dinamica dei luoghi messe in luce dalle neuroscienze. Il fotocolage si presenta infatti come una forma di rappresentazione che, mediante l’accostamento e la sovrapposizione di immagini, coinvolge attivamente l’osservatore nella produzione di significato, innescando un meccanismo analogo a quello che l’osservatore mette in atto facendo esperienza dei luoghi. Il piano visivo figurato da

Lynch doveva basarsi su una progettualità tesa a definire le interrelazioni di elementi, in funzione della loro percezione dinamica e di una concezione della città come una forma complessivamente visibile.

Ora come allora, un piano del genere appare quanto mai necessario come integrazione agli strumenti ordinari di pianificazione, soprattutto nell’ottica di una politica di rigenerazione dei tessuti compromessi che parta dalla comprensione dell’immagine urbana come un “campo totale” comprendente l’interrelazione di elementi appartenenti al “campo del visibile”, oltre a “schemi” che formano la memoria dei luoghi e “sequenze” che generano significati.⁵

Fabio Quici

*PhD, Architetto,
Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro
dell’Architettura,
Università di Roma la Sapienza,
fabio.quici@uniroma1.it*



Note

1.

Il fatto che alcuni studenti coinvolti nella ricerca su Las Vegas venissero dal dipartimento di Graphic Design dimostra l'interesse verso specifici problemi di rappresentazione.

2.

I.S. - Internationale Situationniste, I, 1958, 13; anche se non riuscì a proporre mappe realmente alternative a quelle dei geografi, ovvero a lavorare con materiali alternativi alla cartografia e alla fotografia aerea, la psicogeografia influenzò il concetto di mappatura cognitiva che si sarebbe sviluppato circa un decennio dopo.

3.

L'articolazione dei piani con cui lavora il montaggio cinematografico e la conseguente molteplicità dei punti di vista con i quali si confronta, propone una rappresentazione fatta da un'alternanza di avvicinamenti e allontanamenti, di visioni d'insieme e di dettaglio che è paragonabile ai meccanismi che formano la nostra consapevolezza e conoscenza dell'ambiente costruito.

4.

Gli elaborati grafici sono frutto di una ricerca, svolta da chi scrive, che ha visto coinvolti studenti di corsi di Design della Sapienza Università di Roma tra il 2013 e il 2017. Alcuni aspetti specifici di questa esperienza sono stati fatti oggetto di comunicazioni sintetiche in convegni nel 2015 e nel 2017.

5.

Si confronti Lynch nel par. *Indirizzi per future ricerche*: «Forse la più importante direzione di ricerca futura è quella già più volte indicata: la carenza di una comprensione dell'immagine urbana come un campo totale, dell'interrelazione di elementi, schemi e sequenze» (Lynch, 1998: 173).

Riferimenti bibliografici

Amin, A., Thrift, N. (2005). *Città. Ripensare la dimensione urbana*. Tradotto dall'inglese da Francesca Santandrea. Bologna: Il Mulino [Amin, A., Thrift, N. (2001) *Cities. Reimagining the Urban*. Cambridge: Polity Press].

Crary, J. (1990). *Technique of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, Mass.: MIT Press;

Lynch, K. (1998). *L'immagine della città*. Tradotto dall'inglese da Gian Carlo Guarda. Venezia: Marsilio [Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge, Mass: MIT Press].

Mallgrave, H.F. (2015). *L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze*. Tradotto dall'inglese da Alessandro Gattara. Milano: Raffaello Cortina Editore; [Mallgrave, H.F. (2013). *Architecture and Embodiment. The Implication of the New Sciences and Humanities for Design*. New York: Routledge].

Moholy-Nagy, L. (1947). *Vision in Motion*. Chicago: Paul Teobld.

Nuvolati, G. (2013). *L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita*. Firenze: Firenze University Press.

Pavia, R. (2015). *Il passo della città. Temi per la metropoli futura*. Roma: Donzelli.

Quici, F. (2017). «L'attraversamento urbano: osservazione e creazione di schemi di reazione». In Belli, G., Capano F., Pascariello, M.I. (ed). *La città, il viaggio, il turismo. Percezione, produzione e trasformazione. Atti del VIII Congresso AISU* (Napoli 7/8/9 settembre 2017). Napoli: Cirice, 463-468.

Trione, V. (2014). *Effetto Città. Arte Cinema Modernità*. Milano: Bompiani.

Stierli, M. (2013). *Las Vegas in the Rearview Mirror. The City in Theory, Photography, and Film*. Los Angeles: The Getty Research Institute.

Stierli, M. (2018). *Montage and the Metropolis. Architecture, Modernity, and the Representation of Space*. New Haven and London: Yale University Press.

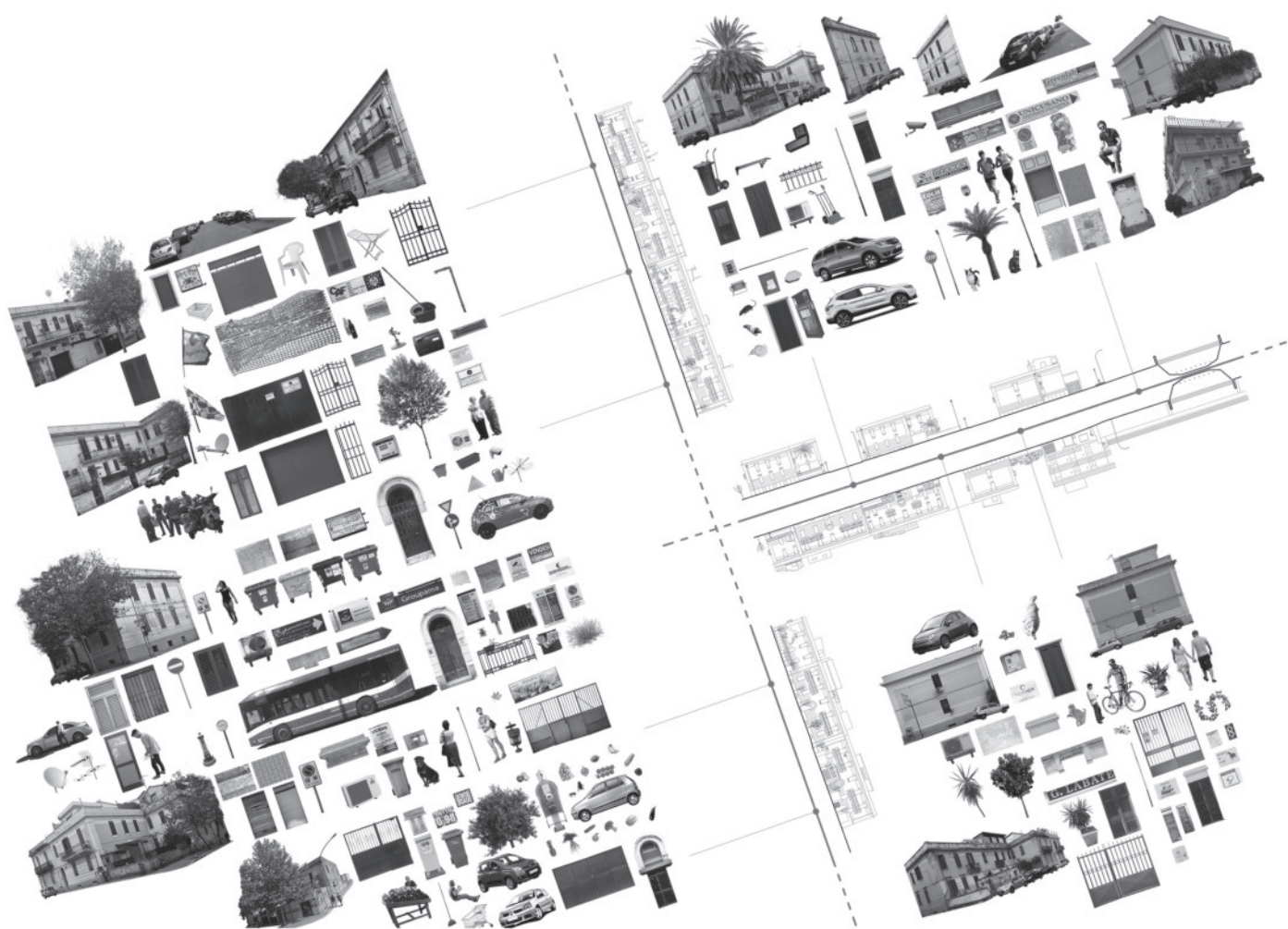
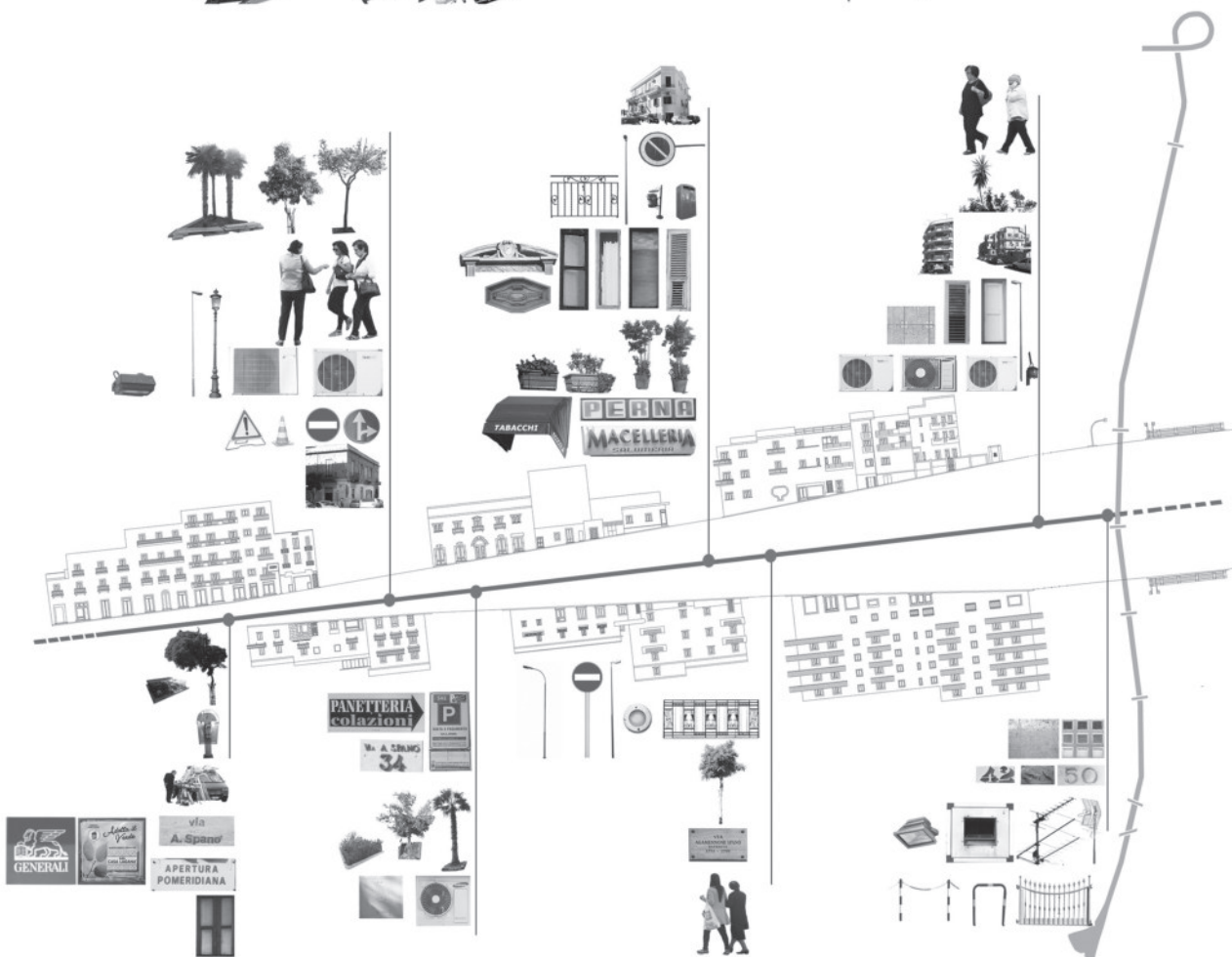
Nella pagina a fronte Figura 3

Dettagli di mappe psicogeografiche:
(a) Rione Monti (Fallongo C., Galasso B.);
(b) Rione Campo Marzio (Arabmashee H., Hujie X., Antolini S.)

MAPPING THE CITY: ESPERIENZE FIGURATIVE DELLO SPAZIO URBANO

Paola Raffa

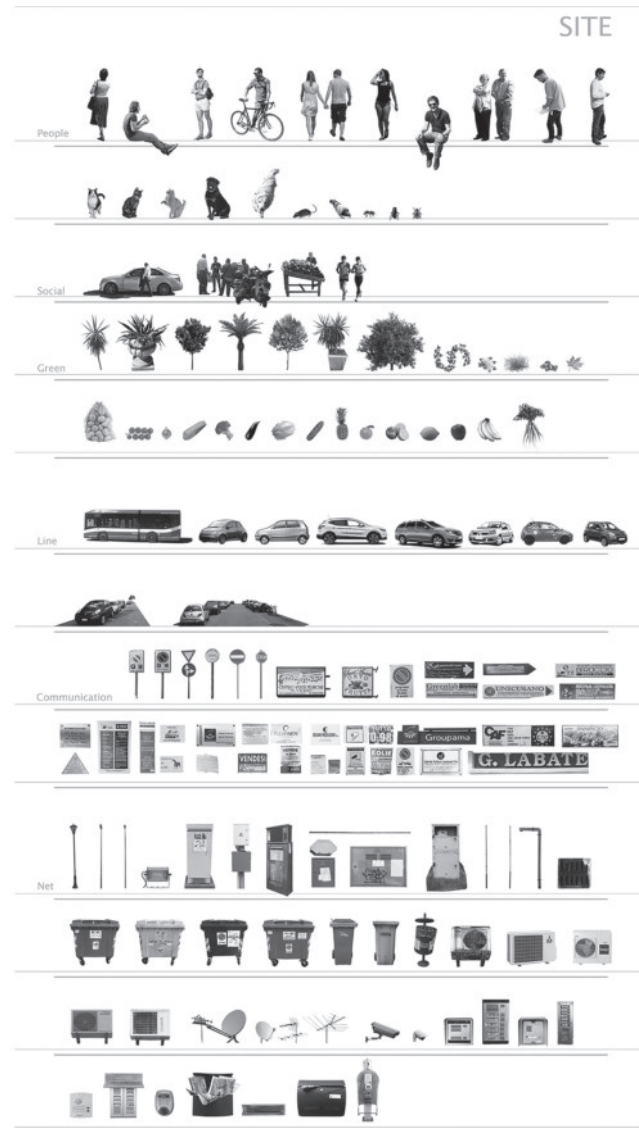
Nella pagina a fronte Figura 1
Reggio Calabria mapping di luoghi urbani:
via Argine e via A. Spanò
(elab. grafica G. Zampino, F. Pisilli, L. Pellicanò).



L'esperienza estetico-figurativa affidata all'osservazione è un modo di conoscere e interpretare la realtà fisica che ci circonda. La lettura percettiva consente di valutare la qualità dei luoghi nella loro espressione figurativa e di partecipare alla loro comprensione. Questo tipo di percezione, principalmente intuitiva, conduce a confrontare le espressioni figurative dei luoghi e verificare modificazioni, cambiamenti e trasformazioni avvenuti nel tempo. Ma il disagio di una comprensione parziale, altamente soggettiva e caotica, fa riflettere il *flâneur* di Hallberg che manifesta immensa difficoltà di fronte al caos di informazioni a cui si è sottoposti: «Credo che esista un caos dato dal fatto che il mondo sfugge continuamente alla nostra comprensione. Per quanto ne sappiamo c'è sempre di più da sapere. Ci sono diversi modi di organizzare le cose, diversi modi di vederle [...] Tuttavia le cose e l'esistenza creano sempre più disegni, ma credo ci voglia un'attenzione extra-sensoriale per coglierle tutte» (Hallberg, 2002: 150). Di fronte al caos, è utile, nel racconto come nella rappresentazione grafica, avvalersi di strumenti capaci di "organizzare le cose" per individuarne l'identità, la riconoscibilità e predisporle al progetto.

Questo lavoro affronta il tema della conoscenza dello spazio urbano costruita attraverso l'elaborazione critica della sua figurabilità. L'analisi fisico-percettiva dello spazio urbano è un'operazione dettagliata e presuppone, oltre la conoscenza dei caratteri fisici e storici, l'individuazione di pratiche sociali e appropriazione collettiva dello spazio quali specificità che ne denotano l'identità. La definizione di spazio pubblico include, tra gli altri, i concetti in cui le persone negoziano la convivenza pacifica e la condivisione con gli altri. Non è, dunque, da considerarsi come sfondo degli oggetti architettonici piuttosto come parte integrante e complementare allo svolgimento della quotidianità.

Già da tempo gli studi urbani sono indirizzati verso la costruzione di mappe tematiche che hanno la funzione di strumenti interpretativi e comunicativi del complesso sistema di elementi che partecipano alla costruzione di nuovi spazi, non solo fisici (si citano gli esempi di *Highrise* per Toronto, *Digital Urban - connecting, visualising*

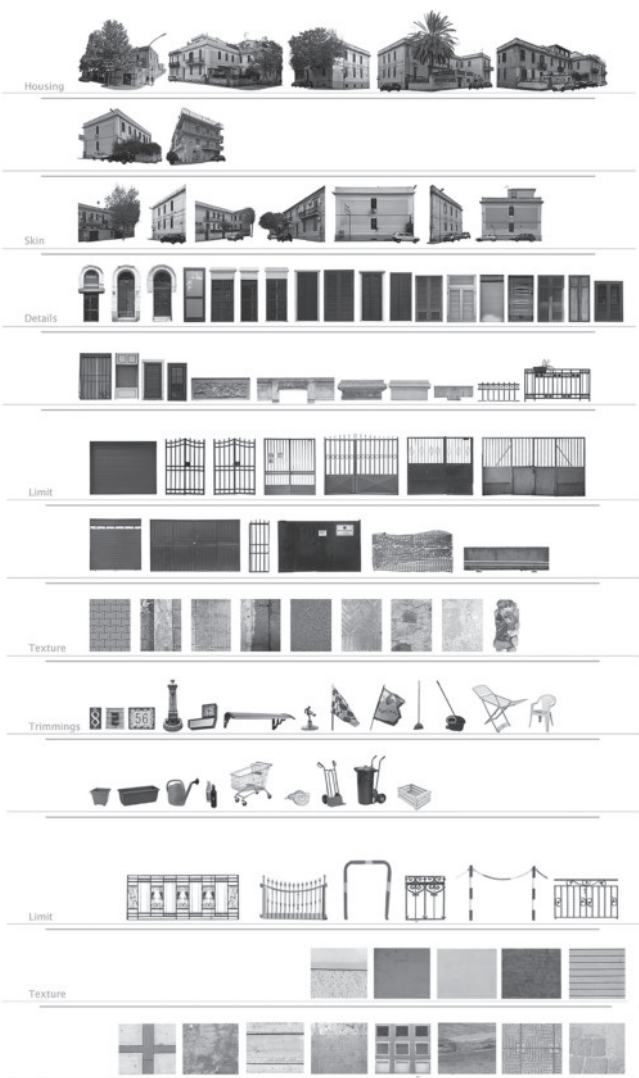


and collecting urban data per Londra o *Walk Score*, oltre alle più o meno riuscite operazioni di *self-mapping* o alle mappe per la promozione sanitaria, turistica, museale etc.).

In questo lavoro il *mapping* è utilizzato come forma di conoscenza e analisi della scena urbana in cui l'architettura, la strada, la piazza e le attività sociali si manifestano come prefigurazioni di opportunità progettuali.

Un processo in cui i metodi e le tecniche tradizionali di rappresentazione dello spazio vengono utilizzati congiuntamente alla visualizzazione per immagini. La raffigurazione attraverso le immagini, ovvero attraverso riproduzione in cui i luoghi diventano immediatamente e inequivocabilmente visibili, si pone come inter-segno tra la realtà e la sua rappresentazione, tra il luogo e la sua configurazione, ciò permette di riconoscere e individuare una moltitudine di elementi peculiari dei differenti eventi urbani (Rella, 1999).

ARCHITECTURE



Le immagini hanno la capacità di contenere più raffigurazioni. Mettendo in evidenza e disaggregando i segni complessi che lo spazio rivela e organizzandoli in sequenze ordinate è possibile esprimere la natura del luogo, la sua quotidiana modificazione, la temporalità degli eventi. Inoltre, la possibilità di scomporre le immagini in frammenti e di riaggregarle in nuove raffigurazioni, in cui vengono generate nuove percezioni, è un processo attraverso cui lo spazio, contenitore di elementi e di episodi concatenati, manifesta la sua raffigurazione.

Lo studio è stato condotto su una serie di luoghi urbani di Reggio Calabria. Distrutta dal terremoto del 1908, la città è stata ricostruita tracciando una griglia ortogonale sulla spianata delle macerie. La griglia del piano De Nava del 1911 genera una città compatta in cui lo spazio è organizzato per sistematiche gerarchie e alternanze tra pieni e vuoti. I criteri di individuazione si sono basati sulla ricerca di spazi in cui

vi era una intensa appropriazione collettiva e una rilevante modificazione temporale dello scenario urbano.

Qui si presentano tre casi del contesto urbano: la via Argine, è l'ultimo blocco di isolati del Piano De Nava, delimita il centro storico della città con l'espansione residenziale sud; la via Agamennone Spanò, perpendicolare alla via Argine e parallela alla linea di costa, è un contesto urbano di transizione tra il centro storico e l'espansione residenziale; gli 'attraversamenti' sono i ponti che oltrepassano il torrente Calopinace e collegano il centro storico con i nuovi quartieri residenziali di espansione sud. L'indagine ha avuto inizio con il sopralluogo delle aree, scelte per la loro caratteristica di essere luoghi molto frequentati e attraversati, in cui si manifestano intense relazioni sociali; luoghi in cui l'uso dello spazio pubblico è funzionale alle esigenze della quotidianità e in cui viene instaurato un intimo rapporto tra l'uomo e l'architettura.

La conoscenza empirica, della visione e della figurazione, è data dall'osservazione diretta dei luoghi, il piano della realtà abituale, lo spazio in cui avvengono gli eventi nel tempo. L'osservazione abitua a effettuare una sorta di negoziazione con la realtà, innanzitutto a confrontarsi con il tempo, con la sequenza di immagini generate dagli eventi che si manifestano nello spazio e che è necessario individuare e registrare nella immensa pluralità del reale per poterlo successivamente interpretare e analizzare.

La definizione della misura dello spazio e dell'architettura attraverso il rilievo integrato ha permesso di acquisire un repertorio di dati multiscalarari che alla precisione metrica associa la figurazione dell'architettura e il controllo della composizione dello spazio. Il modello geometrico diventa di supporto alle considerazioni programmatiche, al posizionamento per le prese fotografiche e alla definizione del numero adeguato di scatti da effettuare. Le prese fotografiche sono mirate alla raccolta di informazioni percettivo-visuali basati su criteri che riguardano l'articolazione dello spazio eteropico come ad esempio la flessibilità dell'uso quotidiano, la presenza di elementi ripetitivi, geometrie complesse, elementi provvisori o permanenti etc.

Nella fase di raccolta e di impressione delle immagini dello spazio reale

si percorre il filo della visualizzazione e della conoscenza. Non bastano un'attenta osservazione della realtà e un corretto posizionamento nello spazio, la conoscenza è data dalla concettualizzazione di supporti teorici e dalla definizione di parametri, che includono o escludono determinate quantità di variabili, capaci di trasmettere il valore dello spazio nel tempo. Un'immagine facilita la riconoscibilità e induce a valutazioni veloci, inoltre costituisce una inequivocabile forma di comunicazione che sviluppa processi di ragionamento e aiuta l'interazione tra differenti campi di indagine, teorici e pratici.

Il *mapping* per la decodificazione dello spazio urbano diventa un sensore fondamentale in grado di fornire *feedback* in tempo reale sull'uso e le sue modificazioni. Affinché la percezione possa essere assunta come dispositivo concreto, già nel 1961 Gordon Cullen identificava alcune chiavi di interpretazione: la serialità della visione, i caratteri fisici del luogo, i contenuti materiali e i singoli elementi (Cullen, 1976). E tra il 1968 e il 1972 il team Venturi rivoluziona l'approccio di osservazione delle grandi metropoli americane. Si teorizza come la città sia essa stessa un «fenomeno di comunicazione» e la sua rappresentazione non può avvenire se non attraverso tecniche di astrazione grafica capaci di dimostrare "concetti" in schemi generali (Venturi, Scott Brown, Izenour, 2010).

Effettuata la raccolta sistematica delle immagini è stato necessario descriverle, enunciarne i requisiti e organizzarle in categorie omogenee. Le categorie sono utilizzate per raggruppare i diversi tipi di elementi, che hanno caratteristiche simili, al fine di generare un modello di elaborazione spaziale alla micro-scala utile a evidenziare la qualità dello spazio e caratteri talvolta invisibili.

Sono state individuate due categorie principali, *Site* e *Architecture*, come contenitori di tutte le decostruzioni grafiche degli elementi. Alla categoria *Site* appartengono, tra gli altri, i gruppi logici: *People* (persone singole

Figura 2
Categorie e gruppi logici di sistematizzazione dei dati
(elab. grafica G. Zampino, F. Pisilli, L. Pellicano).

o in gruppo che percorrono la strada o che sostano), *Social* (attività quotidiane, mercato, piazza, strada, gioco, luoghi di sosta e luoghi dell'attesa), *Green* (verde pubblico e privato), *Line* (strade, marciapiedi, percorsi carrabili, pedonali, ciclabili, veicoli), *Communication* (insegne, semafori, cartelli, strisce pedonali), *Net* (reti elettriche, idriche, condizionatori, parabole), *Limit* (ringhiere, muri, balaustre, cancelli, dissuasori), *Texture* (muri, pavimentazioni).

Alla categoria *Architecture* appartengono: *Housing* (edifici pubblici e residenze), *Skin* (facciate degli edifici, sequenza delle bucature, ritmi, ripetizioni, allineamenti), *Details* (finestre, balconi, superfetazioni, panni stesi, schermi per il sole). Questi dati potranno essere trasformati in modelli analitici (diagrammi, abachi tematici) capaci di comunicare la configurazione dello spazio nella sua continua evoluzione e trasformazione.

La decostruzione grafica delle immagini mette in evidenza il carattere concettuale dello spazio attraverso i paradigmi di declinazione delle categorie tematiche.

Inoltre la scomposizione in frammenti simbolico-rappresentativi è utile per attivare i processi teorico-conoscitivi della figurabilità. Lo spazio della città è in modificazione, oltre i cambiamenti fisici, gli apporti tecnologici e digitali modificano continuamente il comportamento delle persone e la loro permanenza nello spazio, l'analisi visiva non è solamente una pratica di lettura e visualizzazione di eventi, ma è la costruzione critica dei sistemi significativi del progetto.

Le mappe diventano esse stesse un archivio di dati multiscalare. Un nuovo ordine complicato che non è più caos bensì una selezione in cui l'ordine degli oggetti viene affidata alle regole e non al caso. Gli eventi rimandano a altre condizioni e acquistano una nuova definizione e un nuovo modo di essere o apparire e comunicano nuovi linguaggi e nuove configurazioni.

La mappa, in cui il linguaggio grafico-visuale diventa l'elemento principale di comunicazione, diventa il mezzo di conoscenza critica dell'esperienza spaziale e conduce a riconoscere le vocazioni progettuali dei luoghi.

Paola Raffa

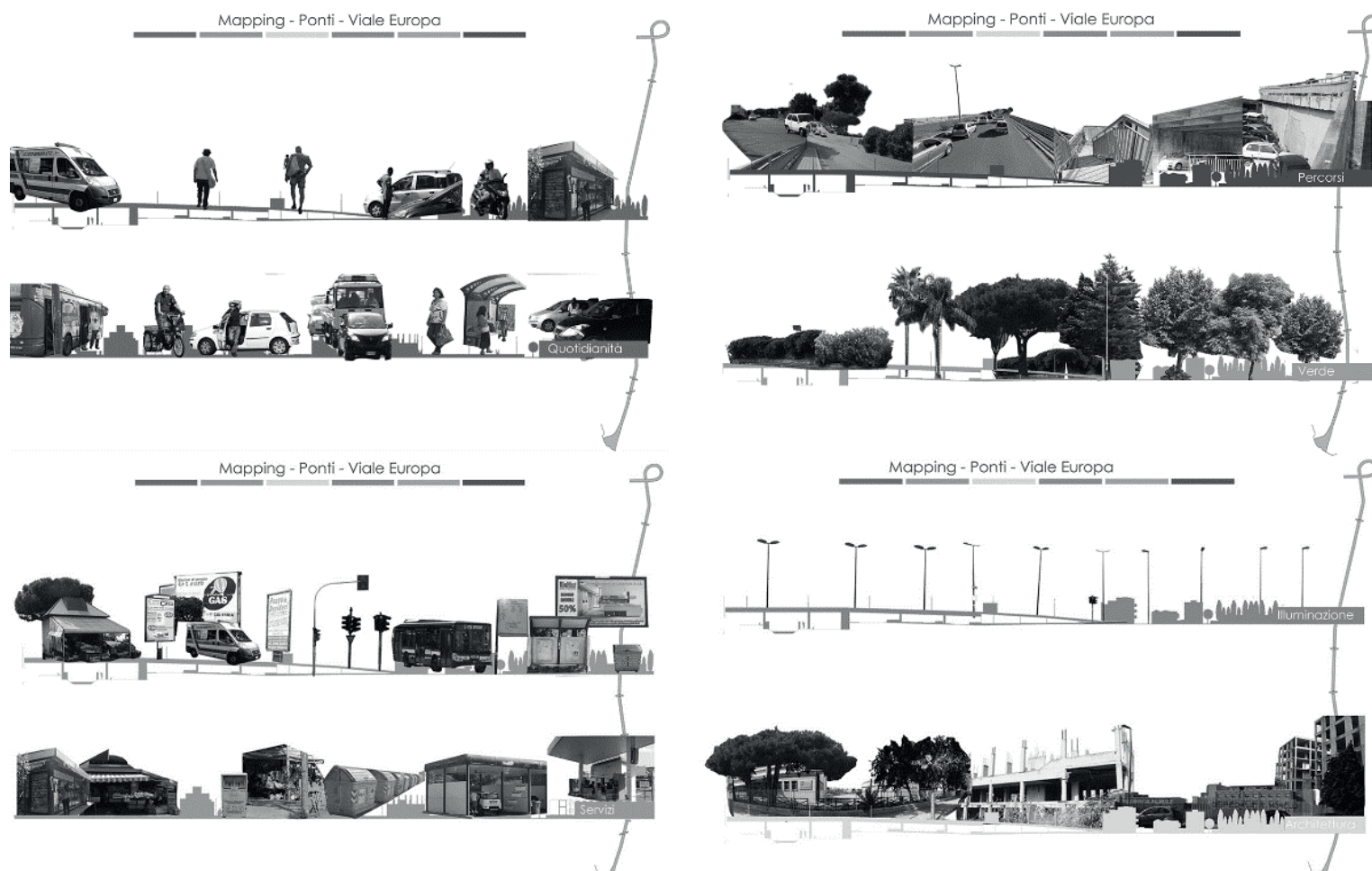
Ricercatore

Dipartimento di Architettura e Territorio

Università degli Studi Mediterranea

di Reggio Calabria

paola.raffa@unirc.it



Riferimenti bibliografici

Belardi, P. (2001). *Il rilievo insolito*. Perugia: Quattroemme.

Cullen, G. (1976). *Il paesaggio Urbano. Morfologia e progettazione*. Bologna: Caldrini.

de Rubertis, R. (2008). *La città mutante*. Milano: Franco Angeli.

Grijalba Bengoetxea, A., Grijalba Bengoetxea, J. (2018). *Architecture: History and Representation. Designing an Interactive Atlas. Proceedings and Communication*. Disegno, 3, 165-176.

Hallberg, U.P. (2002). *Lo sguardo del flâneur*. Milano: Iperborea.

Ippoliti, E. (2017). «Rinnovare lo sguardo. Il disegno e le sue pratiche: rappresentare, comunicare, narrare». *Disegno*, 1, 143-154.

Perec, G. (1989). *Specie di Spazi*. Torino: Bollati Boringhieri.

Rella, F. (1999). *Pensare per figure*. Bologna: Edizioni Pendragon.

Rosa, M.L. (2011). *Micro Planejamento. Práticas urbanas criativas*. Sao Paulo: Cultura.

Rössl, S., Sordi, M. (2006). *Lo spazio visivo della città*. Firenze: Alinea Editrice.

Studio Azzurro. (2003). *Méditations Méditerranée*. Milano: Silvana Editoriale.

Suppressa, A. (eds). (2007). *Percorsi diversi. Itinerari nella contemporaneità*. Pistoia: Settegiorni Editore.

Venturi, R. Scott Brown, D. Izenour, S. (2010). *Imparare da Las Vegas*. Macerata: Quodlibet.

Figura 3
Flussi e fenomeni urbani in modificazione
(elab. grafica M. Petrai, L. Schiavelli).



UN OBSERVATOIRE PHOTOGRAPHIQUE DU CANAL DE MARSEILLE POUR INITIER À UNE LECTURE ÉCOLOGIQUE DES ESPACES URBAINS DES FRANGES

Séverine Steenhuyse

Identifiées comme terrains vagues ou espaces de nature, les zones des franges ont toujours constitué des objets instables propices aux explorations sociologiques et heuristiques¹ (Gunthert, 2000). Ils contiennent effectivement de par leur statut indécis l'opportunité d'un renouvellement de la conception des choses établies, notamment à travers la perspective de projet. Ce dernier est alors envisagé comme un exercice au-delà du «purement technique et instrumental» qui permet d'accéder à «une pensée critique du présent et [à] un horizon pour sa réorganisation» (Gregotti, 2001). Mais ces espaces de lisière plus ou moins épais sont parfois abandonnés et oubliés quand ils sont trop difficiles à exploiter et qu'ils en deviennent inhabitables. Pourtant, ces «tiers-lieux» (Serres, 2019), ou «délaissés» (Brun, 2019), de l'exploitation rationnelle des sols constituent une richesse écologique inouïe (Muratet, 2019) précisément due à leur état de «libre évolution»² (Morizot, 2020). Initialement ruine foncière³ à forte valeur poétique et libertaire dans un contexte urbain très contraint et normalisé, ces espaces des marges se dotent aujourd'hui de nouvelles

valeurs (Heinich, 2017) à l'heure d'une montée de demande de nature en ville (Bourdeau-Lepage, 2013).⁴ De ce récent constat découlent plusieurs questionnements: quelle sorte de projet est-il effectivement possible de formuler pour accompagner le devenir et la transformation de ces parcelles urbaines vacantes, et surtout, que faut-il faire (ou ne pas pas) dans ces espaces sous haute tension foncière pour qu'ils ne perdent pas toutes leurs qualités «naturelles» initiales? Soumis à l'injonction contradictoire de densification urbaine mais également de valorisation écologique⁵, comment se structurent le regard et la décision des élus sur ces espaces à travers les outils dont ils disposent? Mais, dans le même temps, comment introduire dans le projet urbain des enjeux écologiques complexes, subtiles et peu modélisables? Au final, ces espaces ne révèlent-ils pas toutes les ambiguïtés et l'incapacité de notre société industrielle à donner du sens à son environnement et à agir en conséquence? Il sera donc question ici de mobiliser ces différents niveaux de réflexions à travers l'analyse d'une situation concrète dans l'idée d'expérimenter une méthode écologique soucieuse de la



prise en compte de la qualité de lieux, dans le contexte de la transformation urbaine des périphéries lâches. Peut-on imaginer un autre projet de ville? La politique de mise en œuvre des Trames vertes et bleues urbaines (TVU) a-t-elle capacité à faire projet urbain? C'est dans cette perspective que nous avons choisi de questionner le site constitué par la portion urbaine du Canal de Marseille depuis son émergence au nord de la ville jusqu'à son débouché dans la mer au sud.

1 - Les spécificités d'un terrain à l'échelle urbaine

Initialement réalisé entre 1835 et 1849 à partir d'une prise d'eau sur la Durance au niveau de Pertuis, pour palier aux manques récurrents d'eau potable sur la ville de Marseille qui entraînèrent plusieurs épidémies de choléra (Vidal-Naquet, 1993), cette infrastructure monofonctionnelle «en site propre» de 80 km continue aujourd'hui d'approvisionner la cité phocéenne pour deux tiers de son eau potable.

Autrefois située dans la campagne bastidaire marseillaise (Borruey, Chancel,

1993), elle est aujourd'hui devenue pratiquement invisible du fait de l'urbanisation extensive, progressive et opportuniste des campagnes (Roncayolo, 1996). L'infrastructure occupe désormais une emprise réduite à sa parcelle foncière de quatre mètres de part et d'autre du fil d'eau central et déroule sa canalisation en béton dans des configurations variées: aérienne, enterrée ou pont-canal. Ses berges sont parfois accessibles et on le franchit en certains points. Son tracé, depuis la sortie du massif de l'Etoile au nord de la ville, puis au pied des massifs périphériques, offre ponctuellement des espaces de promenade. Enfin, il constitue potentiellement un espace de transition avec les espaces naturels protégés des collines (EBC)⁶ ou du Parc National des Calanques.⁷ Désigné comme Trame bleue dans le Scott de 2012, il reste mal identifié dans le Plui métropolitain de décembre 2019.⁸

Il s'inscrit également dans la réflexion générale du Plan Paysage⁹ porté par la Métropole Aix-Marseille-Provence (AMP)¹⁰ et réalisé par l'agence Folléa, qui s'appuie sur l'analyse des limites et des interfaces pour rendre compte de l'histoire urbaine du territoire et de

l'état actuel de ses paysages. Repartant des conclusions d'une étude de l'AGAM de 2017¹¹, les paysagistes ont cartographié la présence récurrente d'espaces mixtes à partir de la définition de six types d'occupations du sol¹² et de leurs chevauchements progressifs au cours de la 2ème moitié du XXème siècle.

Ils questionnent aujourd'hui le devenir de ce territoire à travers la question de la qualité paysagère dans une région à haute valeur touristique. Situé «en lisière»¹³, le Canal de Marseille donne à voir ces paysages confus composé des reliquats de foncier disponible.

Soumis à un avenir incertain dans le cadre de l'extension urbaine, ces espaces en apparence vacants témoignent donc des enjeux actuels de la planification urbaine entre conservation des terres agricoles de proximité, préservation de la biodiversité, gestion de la densité et des îlots de chaleur urbains, et demande d'espaces de nature en ville. Mais du fait des bénéfices écologiques

Figure 1
Assemblages 1 / Section 8
Quartier Four de Buze (13ème)

et écosystémiques qu'ils génèrent, ne devraient-ils pas avant tout être abordés comme de véritables «espaces de négociation» (Morizot, 2020)? A un moment crucial où leur devenir dépend d'un rapport de forces confrontant des valeurs économiques, environnementales et symboliques, comment envisager les termes d'une intervention légitime et acceptable sur ces espaces encore "préservés"?

2 - Un protocole photographique pour permettre une attention à la dimension écologique des espaces des franges

Pour construire un matériau suffisamment significatif et représentatif qui témoigne des situations rencontrées et de leurs qualités, on a choisi de mettre en œuvre une méthode anthropologique (Agier, 2009; Urbanisme, 2010; Cahiers, 2007) qui s'appuie sur la recension photographique de l'inscription urbaine de l'infrastructure et des usages qui s'y attachent (Cuny, 2010). Le relevé systématique des différentes configurations a été réalisé lors de parcours pédestres qui ont permis de prendre la mesure des lieux (Zumthor, 1993). Sans chercher la valorisation de paysages exemplaires, mais en se focalisant plutôt sur la qualité écologique des espaces ainsi que sur leur accessibilité (berges et abords), la photographie a constitué un instrument d'investigation (Piette, 1992) ainsi que de description poétique (Muller, 2017) des lieux en permettant d'en restituer l'ambiance.

Situant également ces images dans le champ des «Observatoires photographiques du paysage»¹⁴ (Ehrmann, 2017), le Canal s'y est trouvé qualifié comme un espace urbain à enjeu et en devenir, (Dorier, Dario, 2016). La photographie a contribué ici à la réalisation d'un diagnostic paysager préalable à un projet de potentiel «Parc du Canal» (Steenhuyse, 2019), en produisant des éléments de langage à caractère démonstratif témoignant de la qualité environnementale des espaces mal connus des franges. L'arpentage systématique du site a finalement conduit à la définition de 36 sections et à la production de plus de 6.000 images. Leur sélection a été réalisée à travers la définition de six catégories renseignant l'ouvrage en soit, les accès (visuels et physiques), le contexte paysager (ambiance et horizon), la biodiversité (végétation, sols), le contexte urbain immédiat et les usages.

Ces six catégories significantes pour la problématique ont permis la constitution d'un corpus photographique homogène documentant l'objet étudié (Laplantine, 2007). Enfin, impossible de comprendre le sens de la présence de cette infrastructure sans rappeler l'histoire de la construction de la cité phocéenne. La réalisation de fiches allait au final permettre de proposer une lecture unitaire du site tout en donnant le sens d'une inscription urbaine aux images. Cette première phase exploratoire posait donc les jalons nécessaires pour constituer les termes d'une représentation spécifique de l'infrastructure, en ayant recours à la production d'un langage paysager (Goodman, 1967) qui allait progressivement trouver sa forme.

3 - La photographie pour la construction d'une vision renouvelée, écologique et paysagère des périphéries urbaines

Qu'est-ce que cette observation photographique allait effectivement introduire comme nouvelle lecture écologique des lieux? Qu'allait-elle apporter concernant la définition d'un «imaginaire de la nature en ville»? (Ansart, 2017) Après avoir fait émerger un certain nombre de formes récurrentes (Blanc, 2016), les images ont été analysées dans le sens de la construction d'une représentation d'un objet urbain spécifique et bucolique. En s'appuyant sur les différentes dimensions relatives à la définition d'une trame verte urbaine (Clergeau, 2019) et en donnant à voir quelques uns des paramètres du diagnostic écologique¹⁵ (Levoiturier-Vajda, 2014), les images pouvaient devenir une force argumentaire validant la qualité écologique de certains espaces, ou au contraire, témoignant de la nécessité de leur restauration écologique pour assurer la continuité végétale recherchée. Il s'agissait bien ici de constituer l'amorce d'une nouvelle «fiction poétique» des lieux (Belchun, 2014) à partir d'une perspective de mise en projet paysager du territoire (Grosjean, 2020). A ce stade, la remise en perspective des lieux pouvait choisir plusieurs chemine-ments esthétiques, suivant le modèle de «l'écofiction paysagère», ou à travers la mise en jeu de «règles» d'agencements plastiques (Ruby.), ou encore en offrant le bénéfice d'une «rencontre inédite» (Zhong-Mengual, Morizot, 2018). Le choix proposé ici serait alors celui du «dialogue opportun», en alimentant

chaque représentation du Canal d'une image qui étende et établisse à la fois son occupation des lieux. Mais, peu importe au final la stratégie artistique retenue pourvu qu'elle introduise une narrativité stimulante et inédite à partir d'un corpus élaboré suivant un regard écologique.

Conclusion

Aux confins de la ville et frôlant les espaces naturels périphériques, le Canal de Marseille offre aujourd'hui l'opportunité de fédérer la réalisation d'un espace vert atypique continu et très pittoresque. Inscrit dans un tissu urbain décousu, il côtoie aussi bien des jardins privés, des parcelles agricoles, des résidences publiques ou privées, des parcs publics et des friches, c'est-à-dire un ensemble d'espaces verts aux qualités urbaines et écologiques très disparates et aux devenir incertains. Pourtant identifiée comme Trame bleue dans le récent Plui, l'infrastructure d'acheminement d'eau potable aux berges souvent inaccessibles n'apparaît ni comme un élément remarquable ou structurant. Pourtant, au stade actuel de développement urbain de la cité phocéenne, il constitue un itinéraire inédit de la lisibilité urbaine ainsi qu'un tampon nécessaire pour protéger les espaces naturels périphériques. Comment lui donner un rôle à sa mesure dans la construction du projet urbain marseillais en tant que possible retournement du point de vue sur la ville à partir de la lecture de la présence de la nature, ainsi que de la nécessité de préserver les qualités écologiques des périphéries? La photographie semble ici constituer un moyen approprié pour envisager ce retournement et porter l'argumentaire de cette hypothèse.

Séverine Steenhuyse,

Architecte, PhD en esthétique,

Mention architecture et paysages,

INRE, laboratoire project[s], ENSA-Marseille

severine.steenhuyse@marseille.archi.fr



Figure 2
Assemblages 1 / Section 8
Quartier Four de Buze (13ème)



Notes

1.
L'heuristique (ou euristique) (du grec ancien *heuriskó*, "je trouve") est précisément cet « l'art d'inventer, ou de faire des découvertes », en résolvant des problèmes à partir de connaissances incomplètes.
2.
A ce titre, les forêts en "libre évolution" pourraient servir de modèles à des espaces "en libre évolution urbaine", exempts de toute exploitation foncière et retrouvant ainsi "naturellement" des mécanismes de ressourcement spontanés, impossibles à mobiliser dans des espaces trop intensément anthropisés et exploités.
3.
Phoebe Clarke, Miguel Eguana et Olivier Shefer (dir.), *Esthétique des ruines*, Critique d'art [Online] <http://journals.openedition.org/critiquedart/21249> ; DOI: <https://doi.org/10.4000/critiquedart.21249>
4.
Dont la demande s'est trouvée accentuée et révélée lors du confinement de mars 2020.
5.
Ce qui reste plus compliqué dans les centres urbains denses.
6.
EBC: Espace Boisé Classé.
7.
Premier Parc National urbain créé en 2012. Son territoire s'appuie sur un ensemble de sites classés.
8.
La trame Verte et bleue est décrite dans le 5.5 du règlement. Elle se matérialise dans le règlement par le repérage de quelques parcelles à préserver. Par ailleurs, un certain nombre de servitudes d'accès sont également inscrites dans le règlement (document O.2 du Plui: servitudes d'urbanisme, Autres emplacements réservés, 17-18).
9.
Le copil du 14 janvier 2021 auquel j'ai pu assister a été l'occasion de la présentation de la 1ère phase de la réalisation de ce plan de paysage (diagnostic) par l'équipe de paysagistes. <https://aupa.fr/projet-paysages-aix-marseille-provence/>
10.
La Métropole Aix-Marseille-Provence (AMP): vaste territoire de 3.148 km² qui regroupe 92 communes, dont une du Vaucluse (Pertuis), une du Var (Saint-Zacharie) et 90 des Bouches-du-Rhône. Elle est la plus vaste de France: quatre fois le Grand Paris et six fois le Grand Lyon.
11.
L'AGAM est l'Agence d'urbanisme de l'Agglomération Marseillaise; elle a produit un document relatif à la typologie des paysages anthropisés de la métropole. <https://www.agam.org/la-typologie-des-paysages-anthropises/>
12.
Bertrand Folléa a travaillé à l'identification six types d'occupation: l'urbs (le tissu urbain dense), l'Industria (les activités économiques et industrielles), Ager (les cultures agricoles), le Saltus (la garrigues, les friches, rocher...), la Sylva (la forêt) et l'Aqua (l'eau).
13.
Un projet récent de permaculture intitulé «En lisières», concerne d'ailleurs une de ses parcelles attenantes.
14.
Il ne s'agira pas ici a proprement parler de mettre en place un «Observatoire photographique» tel qu'il a été défini à l'échelle nationale, mais plutôt de formuler une méthodologie d'observation photographique systématique produisant un corpus à visée exhaustive, duquel pourraient être extraits un certain nombre d'images particulièrement significatives à reconduire (refaire à l'identique).
15.
La démarche de diagnostic écologique référencée utilise les paramètres de la qualité et de la diversité écologique, de la végétalisation, du fonctionnement relationnel et des continuités, de l'existence d'habitats, et d'articulations au contexte urbain.



Référence bibliographique

Arnheim, R. (1976). *La pensée visuelle* (1969). Parigi: Flammarion.

Belchun, A. (2015). *Écologie et photographie: une nouvelle vision du paysage, intervention au Colloque Art, écologies et nouveaux médias*. In Bergère R., Seppia, L., (eds) Université de Toulouse - Jean-Jaurès, Oct 2015, Toulouse, France. [Online]. Disponible en: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal01427434/document> [data ultima visualizzazione].

Bourdeau-Lepage, L. (2013). *Nature(s) en ville*. In *Dossier de la revue Métropolitiques*. [Online]. Disponible en: <https://metropolitiques.eu/Nature-s-en-ville.html> [data ultima visualizzazione].

Brun, M., Di Pietro, F, Martouzet, D. (2019). *Les délaissés urbains: supports de nouvelles pratiques et représentations de la nature spontanée? Comparaison des représentations des gestionnaires et des habitants. Nouvelles perspectives en sciences sociales*, 14 (2), 153-184 [Online]. Disponible en: <https://doi.org/10.7202/1062509ar>

Chancel, J. M., Borruey, R. (1993). «La maison des villes et la maison des champs la bastide marseillaise». *Méditerranée*, tome 77, 1-2. [Online]. Disponible en: https://www.persee.fr/doc/AsPDF/medit_0025-8296_1993_num_77_1_2815.pdf.

Deguy, M. (2012). *Écologiques*. Paris: Hermann.

Ehrmann, S. (2017). *L'histoire muette. Perspectives pour l'Observatoire photographique national du paysage*. Projetdepaysage. [Online]. Disponible en: www.projetsdepaysage.fr [data ultima visualizzazione].

Fel, L. (2009). *L'Ésthetique verte, de la représentation à la présentation de la nature*. Seyssel: Champ Vallon.

Goodman, N. (2011). *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*. Paris: Hachette Pluriel.

Gunthert, A. (2000). «La rétine du savant». *Études photographiques*, 7.

Heinich, N. (2017). *Des valeurs. Une approche sociologique*. Paris: Gallimard.

Laplantine, F. (2007). «Penser en images». *Ethnologie française*, 2007/1 (Vol. 37), 47-56.

Morizot, B. (2020). *Raviver les braises du vivant. Un front commun*. Paris: Actes Sud/Wildproject.

Piette, A. (2007). «Fondements épistémologiques de la photographie». *Ethnologie française* 2007/1 (Vol. 37), 23-28.

Roncayolo, A. (1996). *Les grammaires d'une ville. Essai sur la genèse des structures urbaines à Marseille (1981)*. Ed Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales.

Serre, M. (2019). *Le tiers foncier. Nouvelle catégorie d'appréhension de l'envers de la planification. Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère*. In [Online]. Disponible en: <http://journals.openedition.org/craup/2424>.

Vidal-Naquet, P. (1993). *Les ruisseaux, le canal et la mer*. Paris: L'Harmattan.

Figure 3
Assemblages 1 / Section 8
Quartier Four de Buze (13ème)

LA DIREZIONE GIUSTA. NOTE METODOLOGICHE PER IL WAYFINDING IN STRUTTURE COMPLESSE. IL CASO DELL'OSPEDALE POLICLINICO SAN MARTINO

Annapaola Vacanti, Armando Presta, Francesca Traverso

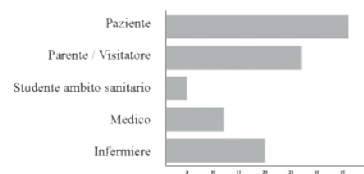
Contesto: la pandemia e l'importanza del wayfinding

Nel momento in cui scriviamo questo *paper*, ci troviamo a precisamente un anno dall'inizio della messa in atto di gravi misure restrittive poste sui nostri usi sociali (facciamo riferimento al caso italiano), necessarie per contenere e combattere la diffusione del Covid-19. Nel corso di questo anno abbiamo visto stravolgere molte abitudini e nascerne nuove, mentre sono fioriti nuovi prodotti e strumenti, tradizionalmente legati al solo ambito sanitario, ma oggi protagonisti della vita di tutti i giorni di ciascuno di noi. Se le mascherine ed altri dispositivi di protezione personale sono l'esempio più evidente e di difficile accettazione di questo fenomeno, le modifiche e adattamenti che sono avvenuti nelle nostre città e strutture pubbliche sono talvolta ancora più sostanziali. Supermercati, uffici pubblici, scuole e università, negozi, ristoranti, stazioni ferroviarie e metropolitane, palestre, cinema e teatri, musei: tutti i luoghi accessibili ai cittadini e potenziali location di assembramenti pericolosi hanno dovuto essere ripensati e

ri-progettati secondo il principio del distanziamento sociale, una condizione che mai prima d'ora era stato necessario implementare nel progetto di uno spazio pubblico.

A parte strutture più o meno impattanti, come pannelli in *plexiglass* e teli trasparenti per isolare gli operatori dal pubblico, le misure più invasive sono proprio quelle di wayfinding: non siamo più liberi di navigare uno spazio in completa autonomia, ma dobbiamo accettare di essere incasellati in percorsi ben definiti, fidandoci della capacità di chi li ha progettati, di distribuire i flussi di persone nel modo più razionale ed efficiente possibile, sulla base della morfologia specifica del luogo in cui ci troviamo. Letteralmente il termine *wayfinding* significa "trovare la strada" o comunque avere una "cognizione dello spazio". Nel *wayfinding* sono coinvolti tutti quei processi percettivi, cognitivi e comportamentali che permettono all'utente di effettuare alcune specifiche attività, come: "cercare", "decidere" e "muoversi" fino al raggiungimento della destinazione.

Lei è:

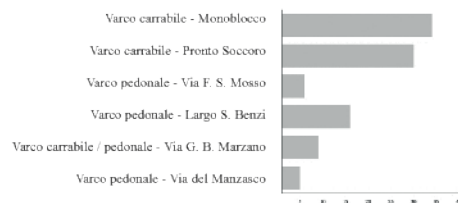


Nel percorso per raggiungere un padiglione, Le capita di seguire percorsi pedonali spontanei?

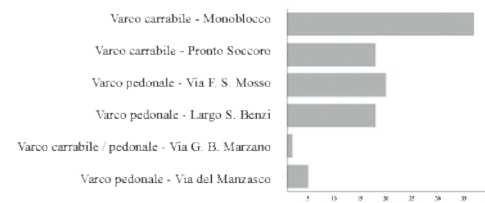
Sì 53%
No 47%



Da quale varco accede all'area ospedaliera del San Martino?



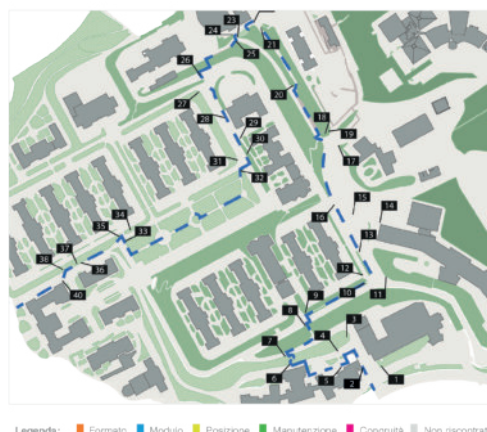
Da quale varco esce dall'area ospedaliera del San Martino?



Come valuta le indicazioni per muoversi all'interno dell'area ospedaliera di San Martino?



Come valuta le riconoscibilità esterna dei padiglioni dell'area ospedaliera di San Martino?



utenti che devono fruire dello spazio in questione. Parlando in particolare di *wayfinding* in ambito ospedaliero/sanitario, ci troviamo dunque di fronte a problematiche specifiche e più marcate rispetto ad altri contesti, tipicamente considerati meno delicati.

In ambito ospedaliero, dobbiamo considerare di avere tre tipi di utenti principali, ognuno con diversi gradi di conoscenza del sito: il personale medico, i pazienti ricoverati, parenti e amici in visita.

Ciascuno di essi ha un livello di conoscenza preventiva e familiarità con l'ambiente differenti: il personale si troverà facilmente a proprio agio, a meno di non trovarsi davanti a trasformazioni della struttura dei flussi, mentre pazienti e loro parenti facilmente hanno poca dimestichezza con

un luogo che non frequentano ogni giorno. Non solo, l'attitudine, lo stato emotivo e la percezione con cui ci si avvicina all'ambiente ospedaliero è radicalmente diversa per ogni utente, mentre alcuni pazienti potrebbero sommare alle difficoltà emotive anche dei deficit motori o dei sensi recettori. Tutti questi elementi di "disturbo" delle capacità fisiche e cognitive dell'utente rendono particolarmente complesso e degno di approfondimento il tema del *wayfinding* in ambito ospedaliero, per favorire e semplificare il più possibile la fruizione di tali spazi, spesso molto ampi e tortuosi nella configurazione sia interna che esterna.

Figura 3
Estratto del sondaggio (in alto)

Figura 4
Analisi "punto per punto"
della cartellonistica carrabile (in basso)

Caso studio: Ospedale Policlinico San Martino, storia e sviluppo.

Sulla base di queste premesse, affrontiamo il caso studio dell'Ospedale Policlinico San Martino di Genova, di cui si è curato il re-design dell'identità visiva e dei processi di orientamento cognitivo.

Il sito dell'Ospedale comprende padiglioni sviluppati in periodi diversi rispetto al progetto originario che, dovendo adattarsi a strutture esistenti e alle caratteristiche urbane e orografiche del territorio, non è dotato di una continua e omogenea logica spaziale. Il sito si suddivide in otto aree sanitarie, un'area dedicata al Dipartimento di Medicina e Chirurgia ed una dedicata ai servizi ecclesiastici. Stiamo parlando di uno tra gli ospedali più vasti d'Europa, che copre circa 300.000 m² di estensione territoriale; al suo interno si snodano circa 10 km di rete stradale e percorsi pedonali. Il complesso ospedaliero è oggi formato da 38 edifici che si sviluppano in circa 270.000 m², con oltre 1.000.000 di m³ di volume edificato. Da questi dati si può desumere la complessità e l'articolazione delle differenti componenti presenti nel sito ospedaliero. L'ospedale dispone di diversi varchi d'accesso che si differenziano per tipologia: accessi pedonali, autoveicoli e motocicli. I due accessi carrabili principali sono concentrati in Via F. S. Mosso, prospicienti al Pronto Soccorso e al Padiglione Monoblocco. Gli accessi pedonali sono collocati su Largo R. Benzi e in Via F. S. Mosso. Meno utilizzati sono invece gli accessi pedonali e carrabili disposti su Via G. B. Marsano e su Via del Manzasco.

Per affrontare il progetto, si è inizialmente messa in atto un'approfondita analisi del rapporto che lega il sistema dei percorsi con l'edificato, di cui si è tentato di comprendere l'evoluzione identificandone gli sviluppi. La forma del sito permette di comprenderne i periodi storici, fornendo indicazioni sulle condizioni della struttura presente. Lo sviluppo in tempi differenti ha portato ad una stratificazione eterogenea di segnaletica, ad oggi coesistente, che ha evidentemente la necessità di essere ridefinita sulla base della percezione dei fruitori - pazienti o operatori sanitari. Partendo dalla prima area di costruzione, evoluta

secondo la morfologia del territorio e il mutamento delle esigenze sanitarie - costruzione di nuovi reparti o di percorsi stradali per i mezzi di trasporto -, si risale alla lettura dei suoi momenti di mutamento e progressivo incremento dimensionale, comprendendo perché i segnali abbiano dei contenuti variabili e non omogenei. Una volta analizzato il sito e le vie di percorrenza principali, si è definito il sistema di indicazioni che si intende sperimentare, posizionando la segnaletica in modo da garantire la giusta percezione del segnale e accompagnare l'utente (esperto e non) nella navigazione del sito. Lo scopo è quello di ottenere delle vie di percorrenza facilmente intuibili, adeguatamente differenziate tra loro e praticabili con tempi di percorrenza minimi.

Metodologia: rilievo puntuale, questionari

I sopralluoghi, svolti in fase di apertura del progetto, sono stati condotti con la finalità di comprendere la percezione che l'utente ha dello spazio, nonché i comportamenti, i movimenti e i percorsi intrapresi da quest'ultimo, cercando così di delineare le principali criticità dell'area di intervento ed elaborare delle mappe di *place legibility*, indicando nodi e aree di rilevanza che troviamo percorrendo questi spazi.

Nella prima fase di ricerca e raccolta dati sono stati effettuati degli *User Test* con utenti non abituali del sito, la ricerca poi si è spostata sul web, sottoponendo un questionario a risposta multipla che ha permesso di analizzare le abitudini degli *user*: come viene raggiunto il sito, come ci si sposta al suo interno e quali problematiche vengono riscontrate nella mobilità odierna.

Il questionario (Figura 2) ha raggiunto 78 persone, con una fascia d'età compresa tra i 20 e i 50 anni. Dai risultati è stato possibile delineare dei profili di *personas* (personaggio immaginario creato per rappresentare un tipo di utente) le cui caratteristiche si differenziano per età, bisogni, rapporto con il luogo e caratteristiche fisiche.

Sulla base dei dati raccolti in fase di analisi è stato identificato il percorso campione della nostra analisi, con accesso all'area dall'ingresso principale in Via F. S. Mosso, prospiciente

il Pronto Soccorso (accesso che permette il transito di autoveicoli, motoveicoli e pedonale), passante dal Padiglione di Malattie Complesse e uscente da Via A. de Toni. L'analisi del percorso è stata analizzata per le tre tipologie di spostamento (spostamento con mezzo privato, spostamento con mezzo pubblico e spostamento a piedi) ed è stata effettuato un rilievo fotografico punto per punto dei segnali di percorrenza per evidenziarne le criticità (Figura 3) definite per:

Forma: disomogeneità delle dimensioni fra la segnaletica;

Modulo: inadempienza di un modulo che metta in relazione la componente testuale e quella pittografica;

Posizione: problemi di collocamento della segnaletica;

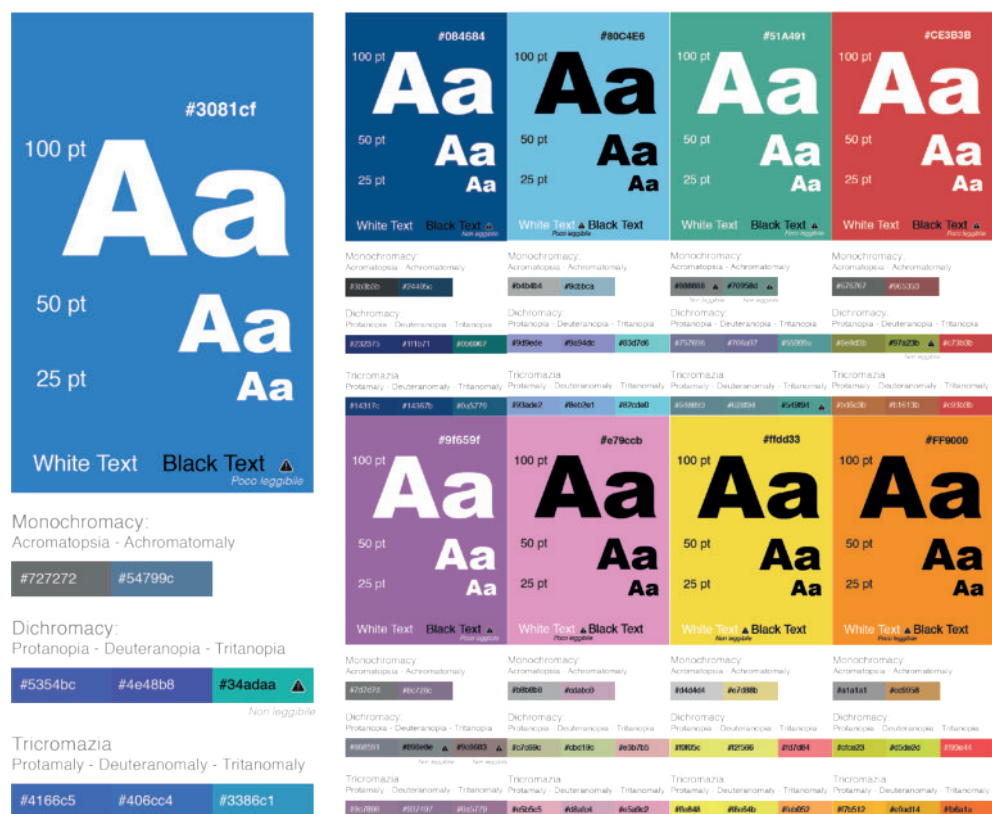
Manutenzione: mancanza di un'adeguata gestione e di sostituzione della segnaletica;

Congruità: non adeguatezza delle informazioni in relazione ai contesti in cui è collocata la segnaletica e al loro contenuto informativo.

Il progetto: cartellonistica e segnaletica

Ogni luogo si esprime attraverso la propria identità visiva. È grazie a questa che un utente, appena vi entra a contatto, ricava un'immagine che gli permetterà di orientarsi all'interno dello spazio.

Lo studio sulla visibilità parte da un'approfondita analisi del colore. La psicologia dei colori ci permette di studiare le reazioni che ogni tinta produce nell'essere umano. Tuttavia, occorre tenere in considerazione, soprattutto in un sito pubblico come un ospedale, che vi possono transitare utenti con diverse difficoltà visive. La scelta per l'Ospedale Policlinico San Martino è ricaduta su un colore ampiamente testato: il blu, a cui vengono attribuite connotazioni di affidabilità, fiducia, sicurezza e prevenzione (Figura 5). Il colore identitario selezionato è accostato ad un'altra gamma cromatica, atta a identificare gli Ambiti di specializzazione del San Martino (Figura 5). La *palette* attualmente in uso nella struttura ospedaliera, è stata ripresa e rivisitata con tonalità più tenui e,



supportate con una propria texture elaborata tenendo in considerazione le possibili difficoltà visive degli utenti. Le *texture* (Figura 6) sono state studiate affinché si differenzino per trama e orientamento, al fine di essere adeguatamente distinte ed accentuare l'identità visiva del sito. Ogni tonalità cromatica è stata testata abbinandola con diverse dimensioni e colorazioni testuali che si intendono adottare per le informazioni di direzione.

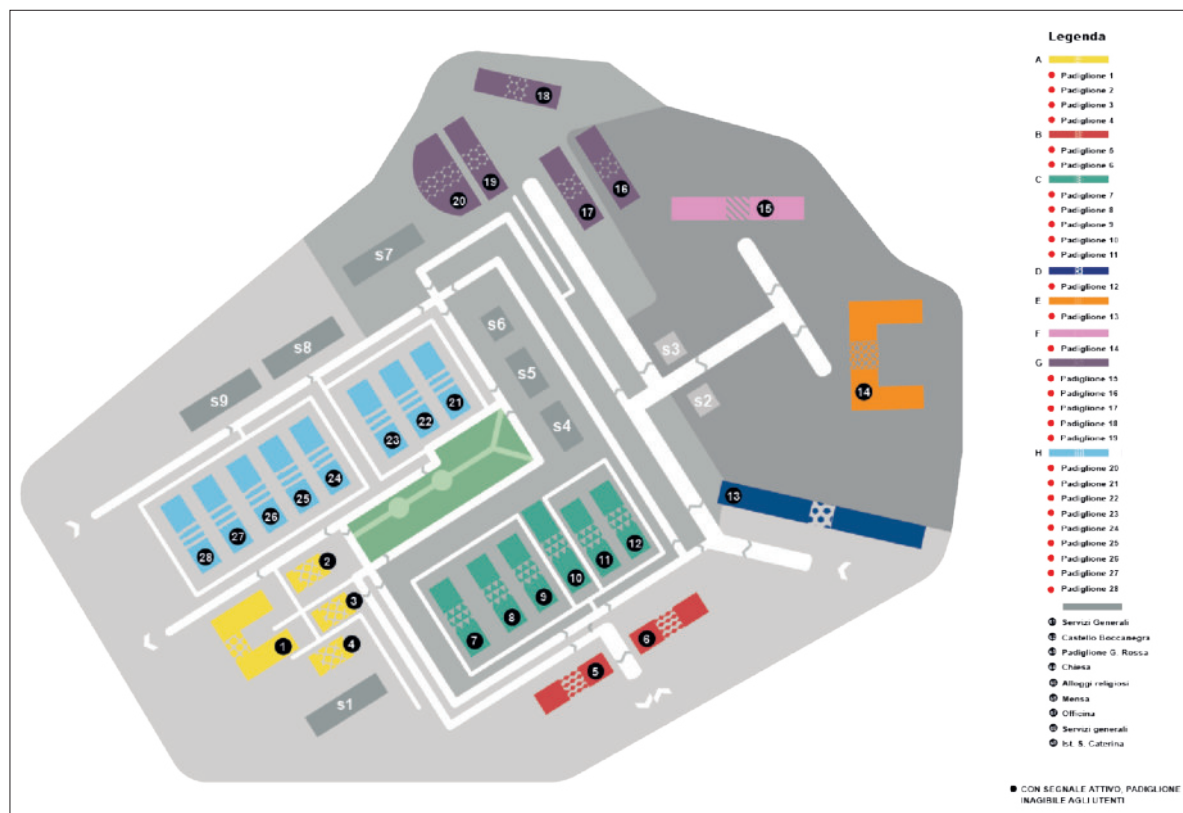
La selezione del *font* è ricaduta su una famiglia sans-serif: l'*Arial*, estremamente versatile, facilmente reperibile e adatta per i diversi canali di comunicazione (Figura 5).

Dopo lo studio sull'identità visiva, si è passati alla ridenominazione degli Ambiti sanitari. Per questi si è scelto di sottrarre la loro designazione specifica della struttura ospedaliera e attribuire un nuovo codice numerico ai padiglioni, alle cliniche e agli ambulatori, con l'intento di ottenere degli spazi facilmente commutabili. Tenendo in considerazione la possibilità della chiusura di un padiglione, per avviare l'affissione di informazioni su supporti cartacei temporanei, la proposta progettuale prevede l'inserimento, all'interno della legenda, di *chip LED* dal colore rosso installati di fianco ai reciproci padiglioni che, in situazione emergenziale, si accenderanno

segnalando la chiusura dello stesso (Figura 7). La scelta di utilizzare una luce rossa ricade nuovamente sui principi della psicologia dei colori, secondo cui il rosso ne indica uno stato di divieto o di pericolo. Questo sistema vuole supportare nell'immediato l'utente fornendogli delle tempestive informazioni sull'accessibilità degli spazi. Successivamente si è pensato al correlato problema della cartellonistica. Facendo riferimento al codice della strada, il sistema segnaletico progettato ha tenuto conto delle diverse tipologie di utenza e della modularità delle sue componenti, così che esse possano essere composte facilmente in base al contenuto informativo.

I canali di comunicazione proposti, avendo differenti caratteristiche, sono stati diversificati per tipologia di fruitore, considerando se quest'ultimo si sposti: a piedi, con mezzo pubblico o con mezzo privato. Attraverso elementi strutturali differenti, si è cercato di creare un sistema di navigabilità che sia integrato nel contesto ospedaliero e che, al contempo, ne valorizzasse

In alto Figura 5
Colore identitario
del polo e dei padiglioni ospedalieri
Nella pagina a fronte Figure 6
Palette cromatica e texture (a sinistra)
Nella pagina a fronte Figure 7
Mappa razionalizzata del sito
ospedaliero e legenda (a destra)



la sua identità. La segnaletica direzionale ed informativa è progettata seguendo uno stesso linguaggio, finalizzato a fornire precise indicazioni ai visitatori sulla sua percorribilità, sia lungo i percorsi pedonali sia lungo le vie carrabili. Le differenti componenti del sistema segnaletico sono disposte in modo uniforme e funzionale su tutta la superficie del sito, così da offrire un supporto costante agli utenti, in qualunque posizione essi si trovino. Il sistema proposto comprende cartelli informativi e direzionali per utenti a piedi, cartelli direzionali carrabili e totem informativi per i servizi proposti dalla struttura. Per agevolare l'utente nel riconoscimento delle tipologie di cartelli, la segnaletica pedonale proposta viene implementata di una cromia differenziata a seconda dell'ambito di riferimento, mentre il blu identitario dell'ospedale fa da sfondo a tutta la segnaletica di indicazione generale (Figura 8). Per quanto riguarda la comunicazione visiva, questa, viene implementata di *chip LED* per segnalare la chiusura di un reparto o di un padiglione al pubblico. Quando l'indicazione pedonale diventa più specifica lo sfondo del modulo riportante la direzione dei padiglioni, va ad assumere il colore dell'ambito di riferimento. Mentre le informazioni di indicazione generale rimangono in un modulo sottostante che mantiene la colorazione

dello sfondo del blu istituzionale. Inoltre, questo sistema segnaletico è studiato affinché l'utente rimanga costantemente informato sulla sua posizione attraverso le informazioni grafiche che vi sono riportate.

La complessa organizzazione dell'area dell'Ospedale San Martino, è stata ridisegnata e restituita in una lettura semplificata in cui i protagonisti sono esclusivamente gli ambiti e i collegamenti esistenti fra di essi. Oltre a segnalare i varchi di accesso e uscita, sulla mappa, gli edifici sono rappresentati con elementi geometrici elementari e caratterizzati dalle campiture e dalle *texture* studiate appositamente per gli ambiti ospedalieri, con il fine di facilitarne la codifica e il riconoscimento. I *totem* informativi posti in prossimità di un edificio si distinguono a vista dal colore di fondo in base al servizio di riferimento. Aiutano l'utente nell'evidenziare le entrate principali dei padiglioni, fermate e servizi e che, al contempo, contengono le informazioni utili inerenti alla struttura stessa e ad eventuali comunicazioni di direzione. Le indicazioni di direzione sono rappresentate dalla semplificazione delle varie diramazioni del sito ospedaliero. La grafica pone al centro la posizione geografica dell'Ambito in cui si trova l'utente, da cui partono le varie interconnessioni con le altre destinazioni e i diversi contenuti informativi su come

l'utente si possa spostare se, a piedi o con mezzo pubblico, e le indicazioni dell'andamento del terreno.

Per la cartellonistica stradale si è resa necessaria l'elaborazione di una strategia di riordino che interviene sui segnali di direzione carrabile, sia in relazione all'aspetto fisico strutturale sia in termini di congruità e coerenza informativa. Per supportare l'informazione di direzione, senza contravvenire le disposizioni del codice stradale, è stato inserito all'interno della casella testuale un piccolo modulo colorato dell'ambito a cui si fa riferimento. Infine, per rispondere alla disomogeneità dei gate d'accesso dell'ospedale, nel sistema proposto, il pannello informativo prende il colore blu identitario come sfondo sul quale vengono adeguatamente riportate le informazioni per le differenti tipologie di veicoli.

Conclusioni: buone pratiche

Per la realizzazione del progetto proposto, sono stati individuati i maggiori punti problematici all'interno del sito, nonché i fattori (personali, informativi e ambientali) che impediscono agli utenti di orientarsi. Le problematiche sono state risolte in modo unitario e coerente, al fine di creare una sorta di filo invisibile atto a condurre l'utente dalla sua posizione di partenza alla destinazione prescelta, senza mai

lasciarlo solo o renderlo incapace di muoversi.

Gli studi sull'identità visiva sono stati fondamentali perché hanno permesso la realizzazione di un'identità propria dell'Ospedale San Martino e delle migliori soluzioni per le comunicazioni informative e orientative.

Il *wayfinding* può e deve essere un mezzo utile per comunicare e orientarsi in situazione emergenziali e non, ma anche per esprimere l'identità di un luogo, ciò che esso è e ciò che vorrebbe essere in futuro.

Annapaola Vacanti

PhDs

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
annapaola.vacanti@edu.unige.it*

Armando Presta

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
prestarmando@gmail.com*

Francesca Traverso

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
s4337643@studenti.unige.it*

Note

Attribuzione dei paragrafi. 1,2: Annapaola Vacanti. 3,4: Armando Presta. 5,6: Francesca Traverso.



Riferimenti bibliografici

Falcinelli, R. (2011). *Guardare, pensare, progettare: neuroscienze per il design*. Tarquinia: Stampa Alternativa & Graffiti.

Falcinelli, R. (2017). *Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo*. Torino: Einaudi.

Presta, A., Traverso, F. (2020). *La direzione giusta*. Tesi di laurea triennale: Università degli studi di Genova, Dipartimento Architettura e Design.

Thaler, R., Sunstein, C. R. (2014). *Nudge. La spinta gentile: La nuova strategia per migliorare le nostre decisioni su denaro, salute, felicità*. Milano: Feltrinelli.

Vignelli, M. (2011). *Il Canone Vignelli*, Milano: Postmedia.

Zingale, S., Boeri, C., Pastore, M. (2011). «Colore e wayfinding: una sperimentazione all'ospedale San Paolo di Milano». *Settima Conferenza Nazionale del Colore*. Maggioli, 91-96.

Zingale, S. (2016). *Wayfinding e cognizione spaziale*. [Online] <http://www.salvatorezingale.it/wayfinding-e-cognizione-spaziale/> [10 dicembre 2020].



Dall'alto al basso
 Figura 8
 Cartello pedonale intermedio
 Totem della fermata del bus navetta
 Cartello direzionale carrabile
 Gate d'uscita via A. De Toni



CAGES: IL DINAMISMO PERFORMANTE DELL'IMMOBILITÀ

Angela Zinno



«Oh God, I could be bounded in a nutshell
and count myself a king of infinite space»
Hamlet, II, 2

Figura 1
Impalcatura, particolare



Il progetto *Cages* nasce nell'ambito del workshop internazionale *Visuality_3* [2020] *Moving Lines* dell'Università di Genova tenutosi online nell'aprile 2020. L'indagine per questo progetto ha inteso scandagliare – come da tema – le dinamiche dell'istanza del Movimento sull'Architettura, come propulsore o sensore del cambiamento, volgendo alla produzione di un dittico e successivamente, di un audiovisivo della durata di 60 secondi.

Lo stato di necessaria restrizione (fisica e conseguentemente emotiva) indotto dalla contingenza emergenziale di quarantena Covid19, posta in atto al momento del workshop, ha suggerito un avvicinamento in prima battuta all'assunto dicotomico Movimento vs Immobilità. In questo senso, la condizione di sospensione del movimento generata dall'obbligo contingente, ha offerto il passo alla possibilità di interrogarmi sulle prospettive di sviluppo del movimento potenziale a partire

dallo stato di immobilità, a questo punto – sia intrinseco che effettivo. Il dato interessante, emerso da questa prima riflessione, è stato relativo al recupero della suggestione suggerita dal concetto di potenza ed atto, di aristotelica memoria. Nel libro III – *Fisica, Del cielo*, Aristotele (1973a) descrive il concetto di movimento come «l'atto di ciò che è in potenza», vale a dire la rappresentazione stessa dell'idea del possibile:

«Sicché del movimento e del cambiamento vi sono tante forme quante sono quelle dell'essere. Poiché, a proposito di ciascun genere, ciò che è in atto è stato distinto da ciò che è in potenza, l'atto di ciò che è in potenza, in quanto tale, è il movimento; ad esempio: dell'alterato, in quanto alterato, è l'alterazione; dell'accrescibile e del suo opposto, cioè del diminuibile (non c'è infatti, nessun nome che sia comune ad entrambi questi termini), il



movimento consiste nell'accrescimento e nella diminuzione; del generabile e del corruttibile il movimento è la generazione e la corruzione; dello spostabile lo spostamento» (Aristotele, 1973b).

In questo senso, l'istanza di movimento sull'architettura diventa così dato tangibile, osservabile e catturabile attraverso dinamiche distinte e tuttavia contingenti, nella misura in cui sia il movimento (inteso come potenziale in atto) che l'architettura (reale teatro di rappresentazione e soggetto performante a sé stante), rappresentano s-oggetti dinamici identificabili, fruibili e raccontabili a diversi livelli. Se l'architettura diventa effettivo spazio scenico sul quale, nel quale e attraverso il quale la realtà diventa performante e si manifesta in una delle forme rappresentative scelte dallo spettatore/osservatore a seconda del proprio stato percettivo, può valere l'assunto che

essa contenga in sé l'idea stessa della movimentazione di cui è palcoscenico. Ciò, non soltanto ci riconnette al concetto aristotelico di movimento *tout court*, ma apre l'orizzonte ad una ulteriore proposta interpretativa della percezione del movimento; ossia una indagine che tiene conto non più dei soli eventi tangibili, ma anche di una prossemica "e-mozionale" sviluppata in un diverso livello di espressione creativa.

È singolare quanto, in una prospettiva semiotica, il concetto di paesaggio urbano come soggetto di sviluppo della percezione visiva, si avvicini all'idea di drammaturgia dello spazio. In ambito teatrale, lo spazio scenico è considerato uno spazio solido (Barba, 2009a); una dimensione concreta all'interno della quale intessere azioni e provocare re-azioni, e che produce un effetto duplice sulla percezione dello spettatore (osservatore) dell'evento teatrale. In quanto co-costituente dell'*hic*

et nunc all'interno del quale si genera la rappresentazione dell'atto creativo, lo spettatore/osservatore fruisce lo spazio scenico in due modalità differenti; la prima è la percezione della realtà spaziale (movimento fisico degli attori/agenti all'interno dello spazio) come dato riconoscibile: spazio all'aperto, al chiuso, teatro all'italiana o altro spazio deputato. La seconda è invece la percezione della realtà spaziale come dato potenziale (movimento emotivo intrinseco alla scrittura scenica all'interno della architettura spaziale) ossia uno spazio che potenzialmente si riveste di ulteriore identità per produrre e trasformarsi in nuova linfa significativa. Uno spazio che contiene al suo interno due centri (Barba, 2009b), uno geometrico, fisso e pertinente alla propria spazialità intrinseca, e uno dinamico, costituito appunto dagli elementi che si muovono al suo interno.

Se dunque, come già detto, la percezione del movimento sull'architettura può essere interpretata in termini aristotelici come la rappresentazione in atto del potenziale, intesa come unica espressione del possibile, è pur vero (e può essere interessante incrociarne la traiettoria) che è plausibile indagare anche i margini di una percezione del movimento sull'architettura che arrivi sino all'esaurimento del possibile «estenuando le potenzialità dello spazio» (Deleuze, 2005a). L'assunto deleuziano, che nello specifico rimanda al lavoro di Samuel Beckett – *Quad* – analizzato nel saggio *L'Esaurito*, e che ripercorre la complessa differenza tra l'esaurimento della messa in atto e l'estenuazione del possibile nelle espressioni performative beckettiane, ha rappresentato la chiave di scrittura del progetto *Cages*.

Considerato lo stato di blocco obbligato nel periodo di lockdown, ho scelto come soggetto performante, la facciata di un palazzo in regime di cantiere, ingabbiato da una impalcatura di tubi innocenti, antistante al mio terrazzo. Da qui sono stati effettuati tutti gli scatti e le riprese video nell'arco di quattordici ore circa. Ragionare sull'ipotesi di identificare e rappresentare la percezione del movimento sulla parete architettonica, e più in profondità sull'edificio in sé, ha indotto l'istanza

Figura 2
Cages, dittico

progettuale a percorrere tre traiettorie diverse. Tre filoni drammaturgici atti a sviluppare la medesima tessitura concettuale che ha posto in atto la produzione dell'immagine (e in seconda battuta, dell'audiovisivo). Queste tre dinamiche narrative – che denomino MOTIONS, META|MOTIONS, e E|MOTIONS – contengono a monte la radice di movimento, contaminata poi a livello semantico dall'accezione di gesto (atto drammaturgico).

Nella prima dinamica – MOTIONS – il livello 0, ossia quello della facciata architettonica osservata come spazio scenico, il movimento è generato dallo spostamento della parabola solare e reso visibile dalla proiezione delle ombre generate dall'impalcatura metallica sulla parete architettonica. In questa stessa dinamica, il movimento (come atto drammaturgico) si sviluppa anche a livello cromatico, generando spostamento di colore in funzione del passaggio temporale (ore del giorno – scarto luce solare/luce artificiale).

Nella seconda – META|MOTIONS – il livello 1, ossia quello della facciata architettonica agita come spazio scenico, l'apertura e la chiusura dei battenti osservate nell'arco di tempo suddetto, producono una (potenziale) movimentazione ponendo in essere una dinamica ritmica intrinseca alla parete architettonica; la stessa viene posta in atto anche dall'intermittenza prodotta dall'accensione e dallo spegnimento delle luci artificiali (interni). È interessante qui notare quanto la scansione ritmica provocata sia dai battenti che dall'accensione e dallo spegnimento delle luci negli interni, riporti in questo livello, ad una delle modalità di esaurimento del possibile elencate da Deleuze (2005b): estenuare la potenzialità dello spazio. Amleto sovverte il senso spaziale, lo depotenzializza in senso paradossalmente deleuziano. Lo spazio “infinito” diviene uno dei potenziali “possibile” esauribili con lo spazio agito in forma creativa a partire dallo stato di immobilità. Attraverso la movimentazione ritmica lo spazio si depotenzializza, e la storia e la narrazione vengono sostituite da un «gestus» come logica delle posture e delle posizioni.

Nella terza dinamica – E|MOTIONS – il livello 2, ossia quello della facciata architettonica “idealizzata” come spazio

scenico potenziale che rimanda alle “gabbie” che lo contengono (fisiche: impalcatura/ringhiera e mentali: impossibilità a muoversi a causa della quarantena/blocco interiore psico-emotivo) proietta e ripercorre essenzialmente la suggestione shakespeariana offerta dalla battuta di Amleto: «potrei essere chiuso in un guscio di noce e sentirmi padrone di uno spazio infinito».

La metafora appare qui calzante; “i gusci di noce” [da Shakespeare, W. (1984). *Amleto*. Milano: Garzanti, 87.] ossia l'impalcatura che ingabbia la parete architettonica e la ringhiera attraverso la quale ho potuto (dovuto) produrre le immagini rappresentano una perfetta metafora dello stato di blocco temporaneo provocato dall'emergenza pandemica.

Ad un livello di più profonda riflessione, la stessa istanza creativa rappresenta una movimentazione (emotivo-narrativa) ulteriore che avvalorava lo stato di arresto trasformandolo in propulsore di creatività (generando movimento all'interno dello stato di immobilità). Amleto sovverte il senso spaziale, lo depotenzializza in senso paradossalmente deleuziano. Lo spazio “infinito” diviene uno dei potenziali “possibile” esauribili con lo spazio agito in forma creativa a partire dallo stato di immobilità. Attraverso la narrazione e l'interrelazione tra le “gabbie”, il concetto di movimento sull'architettura diviene prossemica narrativa che pone l'architettura stessa in prospettiva dinamica, esclusa da ogni fissità, sia fisica che emozionale. L'architettura ingabbiata dall'impalcatura metallica (*cage one*) e osservata (catturata) attraverso la ringhiera del mio terrazzo antistante (*cage two*) diventa luogo di sviluppo del movimento catturato e modulato in istanza creativa ai limiti della mobilità fisica ed emotiva, obbligata dallo stato contingente di blocco (*cage three*).

Il dittico prodotto vorrebbe contenere in sé l'ipotesi delle tre dinamiche proposte, evidenziando lo scarto tra i diversi livelli di movimento che l'architettura contiene, produce e possibilizza. La tesi espressa dalla progettazione *tout court* rappresenta la proposta dell'espressione di una percezione visiva che induce a uno stadio emotivo intrinseco all'atto creativo stesso. La sintesi, a conclusione,



rinnova l'idea di percezione del movimento che si realizza attraverso la dinamica progettuale muovendo il passo a partire dalla rarefatta e apparente istanza di immobilità iniziale.

Angela Zinno
PhDs Digital Humanities
Università di Genova
angela.zinno@edu.unige.it

Riferimenti bibliografici

Aristotele (1973). *Opere – Fisica, Del cielo*, Tradotto dal greco da Antonio Russo Roma: Laterza Edizioni.

Barba, E. (2009). *Bruciare la casa*. Milano: Ubulibri.

Deleuze, G. (2005). *L'esausto*, Tradotto dal francese da Ginevra Bompiani. Napoli: Cronopio [Deleuze, G. (1992). *L'épuisé*. Paris: Les Éditions de Minuit].

Shakespeare, W. (1984). *Amleto*, Tradotto dall'inglese da Nemi D'Agostino. Milano: Garzanti [Shakespeare, W. (1982), *Hamlet*, a cura di Jenkins, H. London-New York: Methuen].



MOVIMENTI DI IMMAGINI DEL PAESAGGIO URBANO IN *TRE ATTI*: OGGETTO, SCENA, SIMBOLO

Enrica Bistagnino

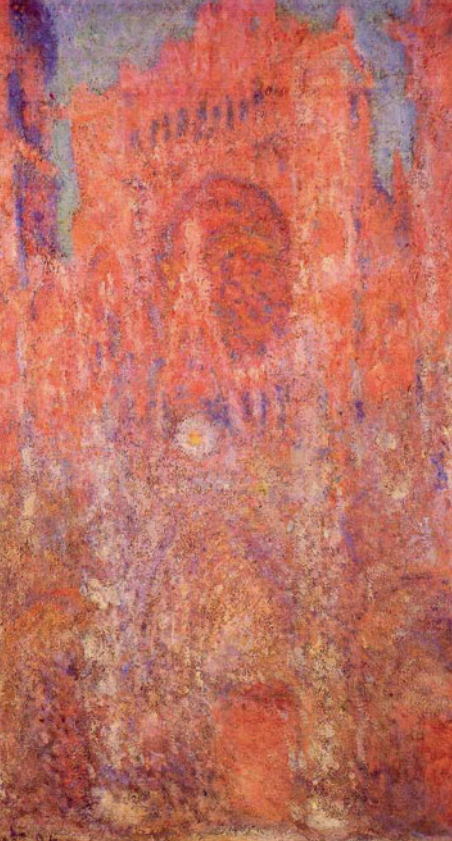
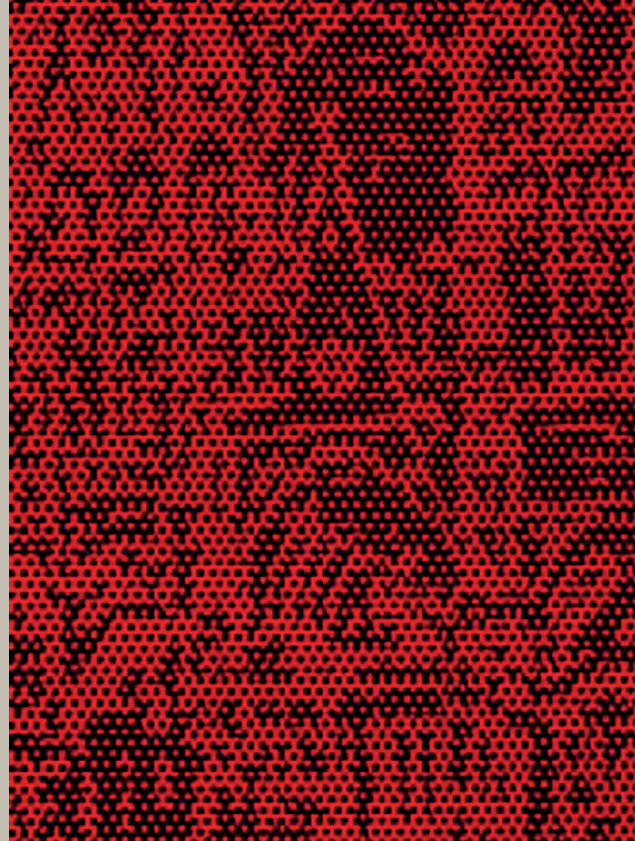
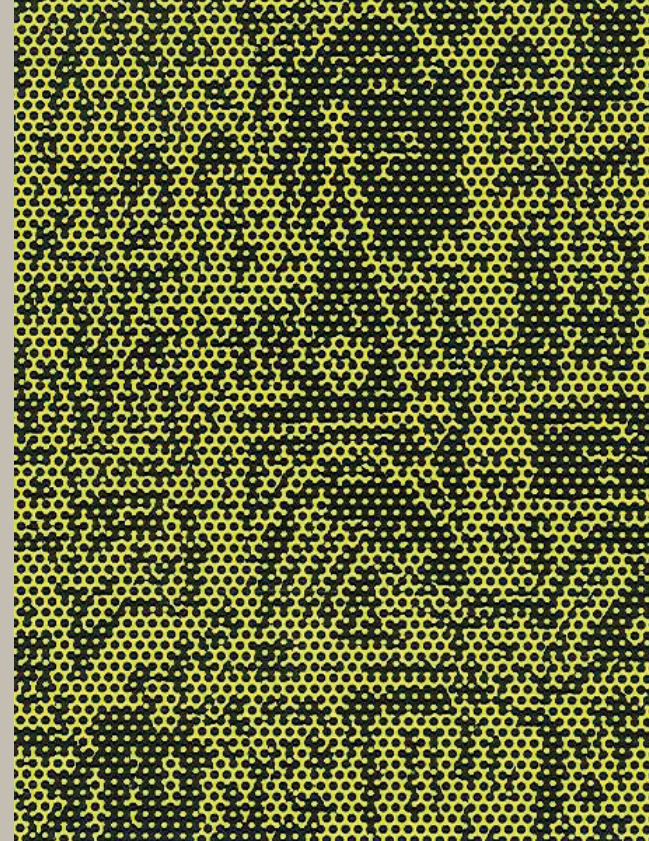
Premessa

L'idea di paesaggio, per le innumerevoli accezioni e declinazioni scalari a cui rimanda, per il suo essere mutevole, disponibile a differenti visioni disciplinari e culturali risulta, in un certo senso, difficile da perimetrare e allo stesso tempo accessibile. Sembra che chiunque, seppur spesso in una visione parziale, talvolta fortemente semplificata, riesca a delineare una descrizione di paesaggio, almeno di quel genere di paesaggio naturale che l'uomo è da sempre abituato a osservare, riconoscere e immaginare in quanto sistema formale espressivo di differenti valenze fondamentali: indizio di orientamento, luogo identitario, riparo, spazio interiorizzato ecc. Per fare un esempio, il paesaggio, nell'accezione di panorama, quindi di estensione degli elementi naturali disponibili allo sguardo in un orizzonte ampio che contiene terra e cielo, centralità e confine raccordandoli in un ric-

co repertorio di articolazioni formali e cromatiche, eventualmente punteggiato da presenze antropiche, è certamente un concetto-immagine ampiamente diffuso e, in buona misura, condiviso. L'esperienza diretta, così come quella mediata dalle molteplici forme di rappresentazione, rende esplicita e familiare questa particolare forma di paesaggio. Ma, appunto, di una forma di paesaggio si tratta; un'evidente restrizione del tema che, invece, comprende ben più articolate declinazioni.

Paesaggio urbano e movimento

Fra le molte disponibili l'idea di paesaggio proposta dal convegno, quella relativa al paesaggio urbano, risulta particolarmente interessante soprattutto se letta dal punto di vista del movimento (mutamento). Si tratta, infatti, di un paesaggio in cui la molteplicità di valori



simbolici, di segni stratificati, di eventi sedimentati (Turri, 2001), esprime una complessa dinamica di modificazioni, spesso contraddittorie, verso le quali è doveroso orientare lo sguardo per evitare letture stereotipate e immagini “contraffatte”. «Se le merlature delle torri citano un glorioso passato, e le rondini volano ancora, pur tuttavia non posso celare le staccionate di cemento sullo sfondo di un cielo azzurro»¹ scriveva a tale riguardo Luigi Ghirri, straordinario interprete del paesaggio italiano. Ricordando, quindi, questo approccio conoscitivo fondamentale e preliminare a eventuali processi di ridisegno, desidero, in questa sede, per avviare la riflessione sull’immagine del paesaggio urbano e sulle sue modificazioni (movimenti), provare a delineare quelli che sembrano essere alcuni degli elementi alla base delle molteplici rappresentazioni del paesaggio urbano.

In questo scenario complesso sembra di poter evidenziare almeno tre movimenti principali: quello relativo all’oggetto in sé sottoposto a un fisiologico divenire; quello relativo al movimento (concettuale, culturale e fisico) del punto di vista, quindi un movimento di relazione; quello relativo alla variabilità della tecnica, del metodo e dell’interfaccia di rappresentazione, che si riflette in modo significativo nella modificazione dell’immagine del paesaggio connessa, evidentemente, anche a questioni culturali e simboliche. Quindi, semplificando molto, il movimento, inteso come processo dinamico e trasformativo, può riguardare in modo distinto o integrato, uno o più degli elementi basilari per qualsiasi evento di comprensione-visualizzazione del paesaggio urbano: l’oggetto, il soggetto, il *medium*.

Pur ricordando il sostanziale legame e

la reciproca interferenza fra questi tre elementi, in questa sede, senza pretese di esaustività, si vuole iniziare a riflettere sull’“oggetto” architettonico ovvero su quell’insieme di segni che, in una prospettiva semiotica, si direbbero significanti del paesaggio urbano (Dorfles, 1969), destinando ad un altro momento i necessari approfondimenti ed ampliamenti tematici. La ragione di questa scelta dipende dal fatto che la realtà (in questo caso l’architettura) è materia prima duttile e disponibile a una molteplicità di sguardi con i quali mette in gioco una doppia relazione: se da un lato lo sguardo por-

Nella pagina a fronte Figura 1
Claude Monet, opere tratte dal ciclo di 31
dipinti della Cattedrale di Rouen, 1892-1894
In alto Figura 2
Roy Lichtenstein, *Rouen Cathedral*, 1969



ta al reale una fondamentale saturazione semantica, dall'altro il reale, per mezzo di una varietà di aspetti (dimensionali, formali, simbolici, funzionali ecc.) contribuisce a orientare la visione del soggetto rappresentante.

Forzando un po' il ragionamento potremmo dire che il reale sembra 'farsi scegliere' partecipando in modo significativo all'identificazione e delimitazione di un tema e di un campo di osservazione, all'adozione dello sguardo e del *medium*.

In questa dialettica tra oggetto, soggetto e rappresentazione, qui solo accennata, il dato architettonico, in quanto parte di un sistema di elementi complessi e interagenti – penso, per quanto riguarda il tema qui trattato,

all'architettura urbana come forma spaziale esposta al divenire del tempo, penso alla parete e allo spazio architettonico nella valenza di 'dispositivo scenico' atto ad accogliere episodi eccezionali e ordinari, pubblici e privati, penso infine allo spazio architettonico come espressione di dinamiche socio-politiche, culturali con significative valenze simboliche – si presenta come elemento caratterizzato da molteplici valenze. Ciò contribuisce a innescare diversificati processi di inte-

Nella pagina a fronte
In alto Figura 3
 Frame tratti da Andy Warhol,
 John Palmer, Empire, 1964
In basso Figura 4
 Mimmo Jodice,
 Il volo dell'angelo a Giuliano, 1972.

razione con il soggetto e con gli strumenti tecno-culturali disponibili ai fini dell'elaborazione delle immagini. Con riferimento al paesaggio urbano, si attua, quindi, un caleidoscopio di temi e rappresentazioni in cui sembrano rilevabili almeno tre principali categorie tematiche. Lo spazio architettonico-urbano può infatti essere letto come oggetto visivo, come scena, come simbolo.

La rappresentazione del paesaggio urbano come oggetto visivo

Il paesaggio urbano, nella sua articolata ed eterogenea consistenza di segni (pieni e vuoti, luci e ombre; elementi stabili e fluidi, naturali e antropici, pubblici e privati, centrali e periferici) nel suo continuo fluire che produce evoluzioni e stratificazioni, nel suo essere reale e virtuale – solo per ricordare alcune coppie oppostive che lo caratterizzano, a qualsiasi geografia esso appartenga – è considerato, in questa sezione, come oggetto che si offre allo sguardo. Secondo questa prospettiva si possono individuare almeno due basilari forme di movimento. La prima, intrinseca all'architettura, riguarda, come è noto, la modificabilità degli spazi, o almeno delle loro superfici, eventualmente anche attraverso interazioni con gli utenti e/o con eventi ambientali. La seconda riguarda invece l'oggetto spaziale in quanto corpo sottoposto ad eventi luministici che ne producono un inarrestabile divenire di immagini, espressioni di modificazioni transitorie sempre nuove.

Da un lato quindi, assistiamo al movimento di superfici e spazi, per ricordare alcuni esempi paradigmatici, penso ai noti eventi luminosi generati dalla *Torre dei Venti* (1986) di Toyo Ito attraverso un processo di trascrizione di informazioni ambientali (sonore, atmosferiche); penso alle trasformazioni della facciata dell'*Istituto del Mondo Arabo* (1987), disegnata da Jean Nouvel in modo da essere sensibile alle modificazioni della luce; ma penso anche a progetti visionari quali *Generator Project* (1978) di Cedric Price in cui l'obiettivo era quello di modificare un sistema spaziale modulare (150 cubi di poco più di 3,5 m di lato) adattandolo a differenti esigenze funzionali. Ma i riferimenti potrebbero continuare ricordando le ricerche dei Metabolist, in particolare la *Naga-*

kin-Capsule-Tower (1970-72) di Kisho Kurokawa; ricordando le radicali sperimentazioni degli Archigram, fra cui la *Walking City* (1964) e l'*Instant City* (1968); ricordando il Padiglione per l'Expo di Osaka (1970) ideato da Maurizio Sacripanti. Dall'altro assistiamo, invece, a un movimento di immagini determinato dal solo fatto che il paesaggio urbano e le sue architetture sono oggetti ambientali disponibili allo sguardo e sottoposti a un divenire di contesto. In questo senso, si attua un mutamento continuo e inalienabile, innescato innanzitutto dall'intersezione dei raggi luminosi con l'oggetto spaziale, ovvero con geometrie, materie e colori. Un insieme di fattori, quali l'inclinazione, la direzione, la densità atmosferica determinati dal fluire del tempo (sia con riferimento all'alternanza giorno/notte, sia in relazione alla variazione stagionale e alla varietà meteorologica) interagiscono con gli oggetti urbani creando un susseguirsi di rappresentazioni.

Si creano così molteplici immagini del paesaggio urbano che, sotto questo profilo, assume una varietà eccezionale. Il ciclo della Cattedrale di Rouen, la celebre serie pittorica realizzata da Claude Monet tra il 1892 e il 1894, è paradigmatico di questa particolare connotazione del movimento/mutamento. Impressioni di forme e volumi determinate dalla grana della luce, rappresentano il divenire della percezione rispetto all'oggetto spaziale, e sembrano assumere anche, in una visione più generale, il valore di metafora visiva del movimento inteso come cambiamento del paesaggio urbano; tema che ritroviamo poi nella citazione "tipografica" pop rappresentata con pixel a tinta piatta da Roy Lichtenstein nel 1969. (Figure 1, 2)

La rappresentazione del paesaggio urbano come scena

Ancora l'idea di serie, di ripetizione, seppur resa con dispositivi tecnici profondamente differenti, basati sull'automatismo e sulla continuità, sono alla base di *Empire*, girato da Andy Warhol nel 1964. Tuttavia, pur nelle evidenti analogie, in gran parte relative all'adozione del punto di vista fisso, angolare e a una prossimità dall'oggetto architettonico tale da rendere possibile solo un'inquadratura parziale,² sono rilevabili significative differenze. Ancora una volta e, considerando

l'intrinseco potenziale dinamico del mezzo, in modo ancor più paradigmatico, nel fluire silenzioso delle 6 ore e 36 minuti di girato, registrato a 24 fotogrammi al secondo e proiettato a 16 ottenendo, quindi, un'estensione temporale fino a 8 ore e 5 minuti, si attua una sorta di osservazione del divenire del paesaggio urbano. Ma, nella lettura di Warhol sembra rilevabile, nella successione di immagini una sorta di inversione di ruoli tra l'architettura e l'ambiente. L'*Empire*, nella ripresa non narrativa dello slow-movie, sembra infatti essere un oggetto scenico funzionale a svelare il movimento del contesto – il progressivo lieve sostituirsi dell'illuminazione artificiale rispetto a quella naturale, il mutamento formale del cielo, attraversato da nubi e mezzi aerei, l'accensione e lo spegnimento di luci interne all'architettura che alludono anche a dinamiche private –. (Figura 3) Si può leggere, in altri termini, una raffinata interpretazione, seppur embrionale, dell'idea di spazio architettonico urbano come scena, tema peraltro ampiamente trattato in modo esplicito in gran parte della produzione visiva e audiovisiva contemporanea. (Figura 4) Immagini in cui, ricordando la visione sensibile di Aldo Rossi «l'architettura è la scena fissa delle vicende dell'uomo; carica dei sentimenti di intere generazioni, di eventi pubblici, di tragedie private, di fatti nuovi ed antichi. L'elemento collettivo e quello privato, società e individuo, si contrappongono e si confondono nella città (...)».³ Penso anche, in una visione aggiornata del tema, ai movimenti di informazioni rilevabili nella scena urbana, attraverso il monitoraggio dei flussi di dati resi disponibili dai suoi utenti. Ne conseguono immagini dove la città è sfondo su cui visualizzare segni stabili o fluidi, anche in real time. (Figura 5) Rappresentazioni del paesaggio in fieri, ovvero del suo essere una somma di attimi, riferibili a molteplici fenomeni di natura quotidiana, così come ad eventi eccezionali, che ne definiscono l'essenza fluida, articolata in alterazioni incessanti. Una visione, in cui l'uomo è sensore funzionale a rilevare una massa di informazioni per ipotizzare scenari futuri, che, in un certo senso, include l'idea di uomo-massa (Turri, 1974: 196).

La rappresentazione del paesaggio urbano come simbolo

Infine, un cenno all'idea di paesaggio come concrezione della storia che vede il susseguirsi di elementi e architetture, sostitutivi o integrativi, nel tempo, gli uni rispetto agli altri.

Un paesaggio che va oltre la fruizione fisica, percettiva ed estetica offrendosi come espressione di identità. Mi riferisco a quegli elementi simbolici che hanno una sorta di funzione demarcativa dei confini tra differenti gruppi socio-culturali, politico-economici ecc. (Sciolla, 2002), che, quindi, possono subire modificazioni o violazioni altrettanto simboliche.

Pur nella diversità dei contesti e dei significati, l'abbattimento del *Muro di Berlino* e delle *Torri Gemelle*, per citare due esempi eclatanti, hanno attuato una modificazione così radicale e fragorosa del paesaggio urbano da riverberarsi in modo significativo anche sulla semiotica dei segni relativi agli elementi e agli spazi che li hanno sostituiti.

La potenza dell'immagine delle architetture originarie, in un certo senso quasi rinforzata dall'improvvisa assenza del referente, sembra aver determinato una sorta di "contenimento" progettuale e di slittamento semantico dal piano dell'elaborazione di nuovi simboli a quello del tracciamento di segni indicali per fissare la memoria del passato attraverso le sue tracce.

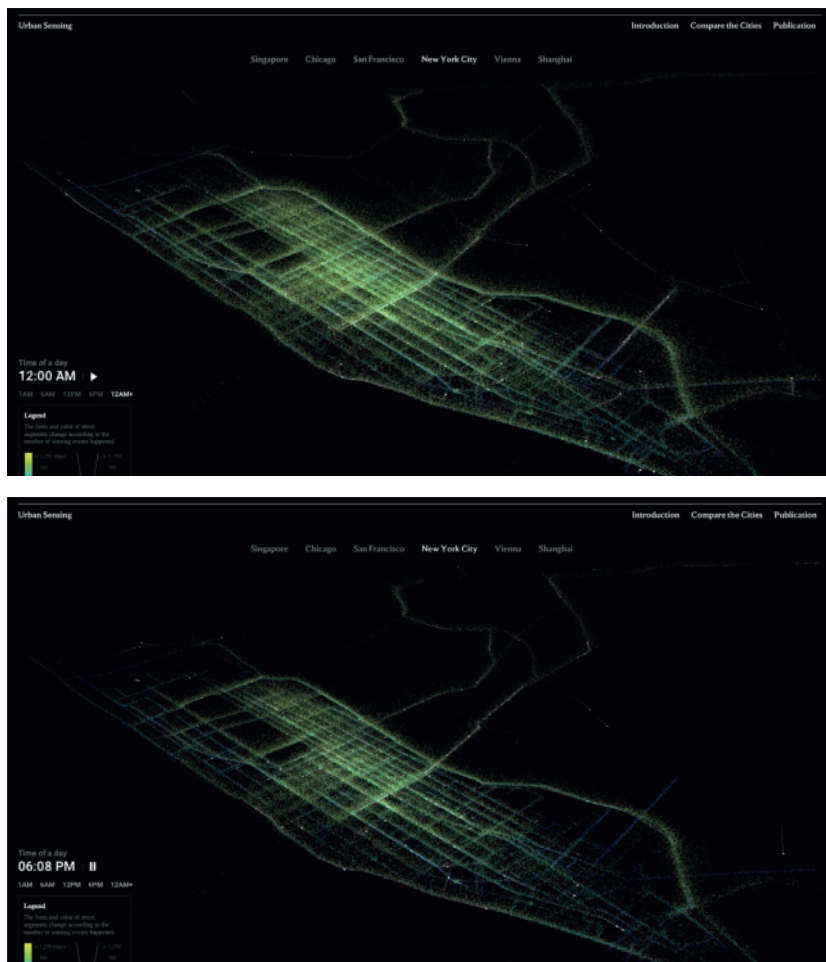
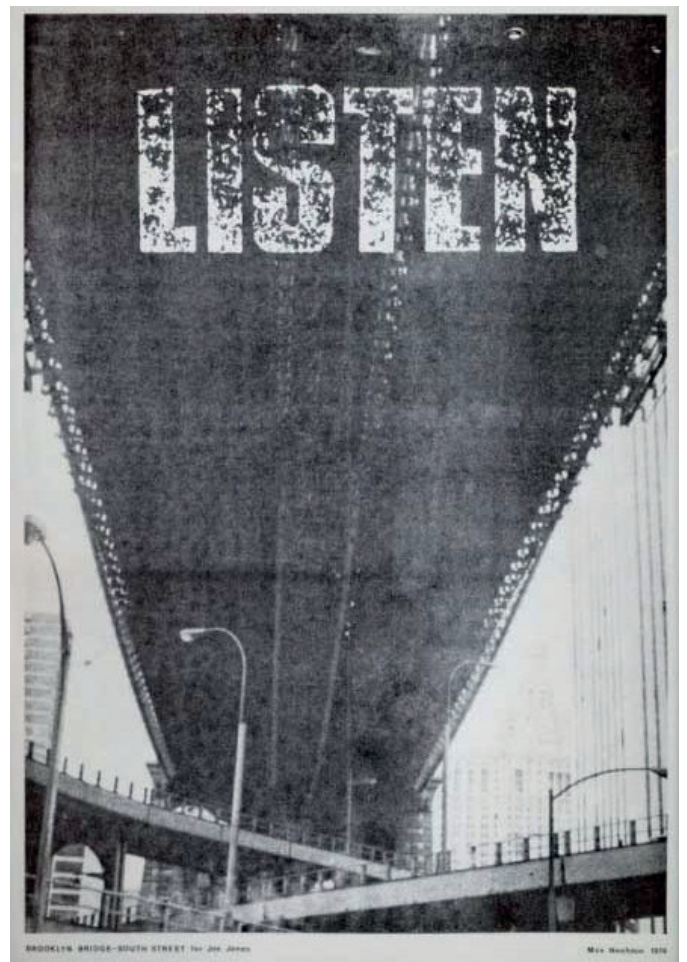
Le vasche quadrate situate nell'incavo delle *Torri Gemelle*,⁴ il segno a terra

sulla linea del "muro" disegnano una sorta di paesaggio sospeso tra forme assenti e diacroniche (quelle passate che non sono più, quelle future che forse non saranno mai) di cui fissano un punto di incontro. Si tratta di segni densi di efficacia emozionale, antropologica, storica, estetica, rappresentazioni simboliche la cui capacità comunicativa sarà, con molta probabilità, trans-epocale.

Chiudo queste brevi note segnalando un ulteriore elemento, per sua natura dinamico, intrinseco allo spazio della città e alla sua fruizione-rappresentazione. Mi riferisco al suono, un segno di fortissima valenza percettiva che, volta per volta, può porsi quale rinforzo conoscitivo degli eventi del paesaggio urbano, come nelle passeggiate di ascolto collettive di Max Neuhaus, o viceversa, quale elemento straniente come negli attraversamenti di Janet Cardiff, dove il suono differito rispetto alla fruizione del contesto, crea effetti di disorientamento determinato appunto da un'evidente incoerenza percettiva. (Figura 6) Sperimentazioni affascinanti in cui, parafrasando Georges Perec, lo spazio urbano sembra essere un dubbio che deve essere continuamente individuato e designato⁵. In questo senso, la rappresentazione del paesaggio urbano è, dunque, una incessante e vitale intersezione di movimenti (modificazioni) che si esprimono sul piano del contesto e dei suoi significati, sul piano degli approcci culturali e, in definitiva, su quello della rappresentazione.

Enrica Bistagnino

Architetto, PhD, Professore associato
dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
enrica.bistagnino@unige.it



Note

1. Ghirri, L. (1997). *Niente di antico sotto il sole. Scritti e immagini per una autobiografia*. Torino: Società Editrice Internazionale, p. 30.
2. Claude Monet dipinse la serie della Cattedrale di Rouen dalla finestra del suo atelier, al secondo piano dell'edificio in Rue de Gran Pont 81, affacciata sul prospetto ovest della Cattedrale; Andy Warhol riprese l'*Empire State Building* da una stanza al quarantunesimo piano del *Time-Life Building*.
3. Rossi, A. (1995). *L'architettura della città*. Torino: CittàStudi Edizioni, p. 11.
4. Michael Arad, Peter Walker, *Reflecting Absence*, 2011.
5. Peres, G. (1996). *Specie di spazi*. Torino: Bollati Boringhieri, p. 11 [Peres, G. (1974). *Espèces d'espaces*. Paris: Galilée]

Riferimenti bibliografici

- Falcidieno, M. L., Castellano, A. (2015). *City signs*. Milano: FrancoAngeli
- Bistagnino, E. (2012). *Sguardi mediterranei. 10 rappresentazioni di paesaggi italiani*. Milano: Franco Angeli
- Turri, E. (2008). *Antropologia del paesaggio*. Venezia: Marsilio.
- Sciolla, L. (2002). *Sociologia dei processi culturali*. Bologna, il Mulino
- Jodice, M., Turri, E. (2001). *Gli iconemi: storia e memoria del paesaggio*. Milano: Electa
- Dorfles, G. (1969). «Valori iconologici e semiotici in architettura». *Op.cit. Selezione della critica d'arte contemporanea*, n. 16

A sinistra **Figura 5**
Carlo Ratti, *Urban sensing*, 2019
A destra **Figura 6**
Max Neuhaus, *Listen*
(Brooklyn Bridge-South Street), poster, 1976

LETTURA

**LAND-LINKS / LANDS-IN-LAND/LANDS / XENO-LANDS.
LE PAYSAGE COMME INFRA- / INTRA- / TRANS- /
ÉCO-, SOCIO- (ET INFO) STRUCTURE TERRITORIALE / 94**
Manuel Gausa

**DIGITAL VISIONS OF DYNAMIC CITIES. L'ESPERIENZA
DEL WORKSHOP DVD COME CASO STUDIO PER LA
RAPPRESENTAZIONE URBANA / 104**
Francesco Burlando, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay

**THE ROYAL PALACE IN MADRID: SIX CENTURIE OF A
CHANGING URBAN LANDSCAPE / 110**
Pilar Chías, Tomás Abad

**MODELLI VIRTUALI PER LA RAPPRESENTAZIONE E LA
PERCEZIONE DELL'ARCHITETTURA E DEL PAESAGGIO / 120**
Luigi Corniello, Cennaro Pio Lento

L'ETEROTOPIA DEL FARO. PAESAGGI E RETI / 128
Sonia Mollica

LA VIA DELLA PERCEZIONE / 134
Isabella Nevoso

**FROM SAND SCULPTURES TO EARTHWORKS, CREATING
NEW IMAGINATIVE LANDMARKS IN POST-WAR TABULA
RASA URBANISM / 140**
Ruth Oldham

**ROMAN BUNKER ARCHEOLOGY. PAESAGGI URBANI
PRIMORDIALI / 146**
Carlo Prati

**LA PERCEZIONE DEL PAESAGGIO COSTRUITO DELLA
COSTIERA AMALFITANA NEI RACCONTI E DISEGNI DEI
VIAGGIATORI DI ARCHITETTURA / 152**
Federica Ribera, Pasquale Cucco

**EVOLUZIONE E PERCEZIONE DELLE STRUTTURE
RELIGIOSE DELL'ALBANIA CENTRALE / 158**
Adriana Trematerra

**L'IMMAGINE DEL PAESAGGIO ANTROPICO
TRA LETTURA E CREATIVITÀ / 164**
Maria Linda Falcidieno

LAND-LINKS / LANDS-IN-LAND/ LANDS / XENO-LANDS LE PAYSAGE COMME INFRA- / INTRA- / TRANS- / ÉCO-, SOCIO- (ET INFO) STRUCTURE TERRITORIALE

Manuel Gausa

I – Condition urbaine-territoriale et durabilité.

Ville compacte vs ville diffuse ?

Les dernières décennies ont connu l'accélération croissante des facteurs de mobilité, de connectivité et d'inter-échange, mettant en évidence, de manière progressivement explicite, la nature dynamique des systèmes urbains et leur nouvelle dimension «géo-urbaine».

La nouvelle «multi-ville» se révèle, en ce sens, comme un «poly-territoire» complexe de relations, apparemment destiné à favoriser une localisation dispersive de ses usages et de ses fonctions et activités, à la recherche d'une plus grande efficacité et rentabilité (connectives et économiques à la fois) entre production, occupation et positionnement, avec les coûts écologiques conséquents en termes de consommation d'énergie, de sol, de matière, etc. Le débat entre durabilité et forme urbaine a été traditionnellement associé à la dichotomie «compact vs diffus» et au concept de haute densité et de compacité (c'est à dire de concentration), comme formule capable de ramener les villes à d'éventuels cycles durables.

Cependant, face au paradigme de la grande ville compacte et homogène, les axes actuels de recherche urbaine défendent une distribution urbaine de préférence polycentrique, constituée

de polarités intenses de dimensions rationnelles, équilibrées et pondérées (renforcées leurs propre condition – et condensation – urbaines) et de grands espaces verts intermédiaires (et «inter-médiateurs»), une logique systématique «dis-dense» (discontinue et dense à la fois) fortement interconnectée, avec des espaces de densité variable et diversifiée, une haute mixité programmatique et sociale, une accessibilité aisée (et donc, une souhaitable proximité «résidence-travail-loisirs»), un plus fort contact avec la nature (et avec les espaces libres in-between) et des politiques décentralisées, partagées et conjugués, basées sur l'idée de communautés interurbaines et inter-sociales, «intercommunales» et «intercommunautaires».

La dichotomie entre les vertus de la ville traditionnelle «compacte» (densité, proximité, mixité, concentration des

Figure 1

PABLL – BCN +, Parc Agrícola du Baix Llobregat, Barcelone: un parc de parcs (Actar Arquitectura – Gic-Lab – IAAC, 2014). Vecteurs stratégiques pour un Smart Agro-Parc. Activations en réseau à travers des applications logicielles pour favoriser une distribution copartagée des ressources et des potentiels et en même temps une restructuration qualitative du propre paysage



ressources, etc.) face aux conflits de la ville récente diffuse et/ou poly-diffuse (fragmentation, dissolution des relations, déconnexion et dispersion, spécialisation, consommation des ressources), cède la place aujourd'hui à un nouveau paradigme, celui de la multi-ville plurielle et entrelacée («polycentrique» et «multi-compacte») et son articulation en réseau(x): un nouveau modèle infra-, intra-, trans- et évidemment éco-, socio- et info- structurel (informationnel) connecté à une nouvelle interprétation et gestion intelligente (plus que simplement *smart*) des flux, de mouvements et des ressources (énergie, eau, risques, climat, mobilité, comportements, etc.) et caractérisé par l'intégration flexible entre systèmes et sous-systèmes, au-delà des anciennes taxonomies typologiques et catégoriques «ville-paysage-réseaux»; un modèle sensible à une conjugaison plus complexe des espaces de vie, de production et de relation (opératifs, actifs et oisifs à la fois) à travers des visions plus holistiques (globales et locales), plus empathiques et synergiques, capables de guider des approches plus qualitatives à nos contextes et nos environnements; des approches qui convoqueraient, à leur tour, une nouvelle lecture plus performative de l'idée de paysage – interprété à son tour comme «champ de forces» et «champ de relations» – potentialisé, renforcé et articulé son propre rôle méta-urbain.

Un nouveau rôle (et une nouvelle idée) du paysage qui réclame aujourd'hui une conception plus transversale et interdisciplinaire, de claire vocation non uniquement durable mais décidément stratégique. Comme nous l'avons signalé à plusieurs reprises (Gausa, 2014):

«Le paysage est devenu, aujourd'hui, non seulement l'«autre» grand bâtiment de la nouvelle multi-ville mais son véritable «élément de liaison»: l'élément structurant d'un éventuel ordre intégré et multi-scalaire – plus flexible et relationnel – et non plus le vestige «possibiliste» de l'ancienne édification. Un ordre capable de reconduire, de retracer et de réorienter les récentes évolutions, aléatoires et sauvages, des actuelles structures urbaines et de générer des systèmes de connexion et de relation plus polyvalents – plus adaptables, moins imposés – en résonance avec les propres dynamiques

métropolitaines aujourd'hui en cours». Un paysage compris, donc, non seulement comme une «présence» mais comme une «puissance» active de la ville et/ le territoire contemporains, où les dimensions architecturales, infra-structurelles, géographiques et environnementales tendraient à se rencontrer et à croiser conditions, volitions, situations et sollicitations – c'est à dire informations – un scénario de cultures, textures, structures et natures diverses et diversifiées: un scénario que ferait appel à une nouvelle dimension stratégique et systémique d'une *n-ville* qui serait désormais *Natur*, *Urbs* et *Structus* à la fois. Un organisme qui chercherait à réactiver et ré-informer ses propres tissus mais aussi à naturaliser et/ou re-naturaliser ses différentes et variées structures. La nouvelle ville, *urbano-territoriale*, fait donc appel à cette nouvelle systématique évolutive en réseau (ou mieux encore, en réseaux), plus souple et innovante: une nouvelle logique conceptuelle (plus stratégique, dynamique et informationnelle) capable de favoriser une orientation plus tissée de ses axes (ou vecteurs) de développement; mais aussi un rapport plus efficace avec le paysage et «entre paysages» (et une rencontre plus fertile – et entre – les limites «naturel et artificiel»); et en tout cas, une redéfinition qualitative (et une ré-naturalisation) de ses principaux tissus focalisateurs et donc une réutilisation et un recyclage des préexistences urbaines elles-mêmes, à travers une action capable de favoriser la mixité spatiale, environnementale, programmatique et sociale.

II – Land-Links / re-Citying: matrices entrelacées

Sa propre structure discontinue, dispersive, éclaboussée, sa propre géométrie fractale/fractalisée (dendritique, rhizomatique, irrégulière, en somme) de la multi-ville contemporaine nous pouvons repérer sa propre faiblesse métabolique (et ses risques souvent déséquilibrants: étalage, colonisation dispersive croissante et occupation diffuse, spéculation, consommation des ressources et du paysage, carbonisation, etc.) mais aussi son propre et riche potentiel de redéfinition et variation qualitatives (diversité, articulation des espaces in et *in-between*, liaisons entre infrastructures à vitesses variables, conjugaison entre paysages à définitions et programmations différentielles,



renforcement de l'urbain et articulation de l'interurbain, maillage mixte et entrelacement adaptable, etc.). Nous avons utilisé, à plusieurs reprises, les termes *LAND-LINKS*, *LAND-GRIDS* ou *RE-CITYING* – associés à la nouvelle dynamique des actuelles *n-Cities* – pour définir des possibles stratégies intégrées et interdépendantes, destinées à assurer des développements globaux et locaux, qualitativement coordonnés, à la grande échelle (territoriale) et à l'échelle intermédiaire (urbaine): des développements lesquels la ville ne serait plus interprétable comme cette grande «extension bâtie» propre de la longue tradition associée à la prédominance du construit (et à une structure métropolitaine expansive, de préférence mono-centrale et mono-référentielle) mais comme une possible configuration multicentrique – une virtuelle poli-polis – stratégiquement reliée, convenablement recyclée, raisonnablement réajustée et intelligemment ré-informée (c'est à dire, reformatée); en combinant efficacement des mouvements combinés d'articulation globale et de renforcement local – «systoles urbaines» et de «diastoles territoriales (ou

interurbaines)» – de nouveaux dispositifs relationnels, intégrés et entrelacés. Si jusqu'à récemment les mécanismes canoniques des anciennes disciplines de la planification urbaine tendaient à se concentrer sur l'implantation et la continuité du bâti, du «plein», comme moyen de «faire» (de «coudre») la ville, il s'agit aujourd'hui de penser – et de combiner – non seulement «pleins et vides» mais «vides et liens» agencés (densités, paysages et réseaux) de nouveaux types de matrices intégrées et combinées, en termes d'occupation, de liaison et de relation: *Land-Links*. Des matrices associées à des nouvelles mosaïques *urbano-territoriaux*, complexes et diversifiées, capables d'assurer, à différentes échelles, des développements enchaînés entre «lieux» et «entre-lieux»; et donc, chacune d'elles, des niveaux successifs de «paysage(s)» (réserves naturelles, reliefs mixtes, langues vertes, terrains vagues, doigts interstitiels, champs agricoles, plateaux actifs, espaces de relation et/ou de transfert) définitivement liés au temps libre, au repos, aux activités mixtes, ludiques et thématiques, récréatives et écologiques et à tous ces facteurs de

qualité environnementale et spatiale, de plus en plus importants la nouvelle société de l'information mais aussi de l'espace libre, du loisir salubre et d'une connaissance sensible et engagée (participée): espaces actifs non seulement conçus pour l'évocation ou la contemplation, mais pour la convivialité, la productivité et la relation, simultanément; pour l'action et interaction, programmatiques et sociales. Plus que d'«espaces verts», on devrait parler donc d'authentiques paysages opérationnels (multi-programmatiques) pour la projection – individuelle et collective – des sites et des citoyens. Des espaces «relationnels», mais aussi des espaces réactifs – et «ré-activateurs» – liés à la progressive capacité sensible (et *sensorisée*) de nos propres milieux de vie et d'échange. Cette progressive couche multiple et numérique qui répercute et chevauche nos milieux matériels – cette condition progressivement

Figure 2
Land_arch, Lands-in-land. Topographies
opérationnelles. Hybridations surface-volume, vide-
plein, paysage-architecture.
Actar Arquitectura: Paysages habités, Tarragone-
Vilafranca et Madrid-Carabanchel (Hi-Cat, 2003)

complexifiée et hyper-connectée de nos propres réalités – confirme le passage de l'idée du projet spatial (et donc du paysage) comme objet formel (l'espace interprété/représenté comme élément fondamentalement morphologique ou esthétique) et son évolution vers un espace – et un paysage – compris comme systèmes (et processus) informationnels (espaces réactifs, analysés, synthétisés, programmés et opérationnalisés comme des virtuels interfaces, logo-morphiques et *astétiques*); dispositifs évolutifs et performatifs, tactiques et stratégiques, entre lieux et milieux, entre usages et usagers. Un transfert qui proclamerait, en effet, cette nouvelle condition dynamique et «responsive» dont nous avons parlé, associée à une nouvelle conception et représentation de nos environnements et la propre capacité de programmer et de gérer des conditions, des situations, des volitions, des connexions et/ou des sollicitations (c'est à dire des informations), interprétables comme des données variables et changeantes. Des données qui affecteraient la mobilité urbaine elle-même, l'efficacité énergétique, l'économie sociale, l'espace public, l'auto-organisation collective, la réponse au milieu, la sensibilité environnementale, etc. ; et qui convoqueraient une nouvelle lecture plus «intelligente» de la ville et du paysage (de sa gestion interactive) liée à l'essor des nouvelles technologies (et des nouvelles sensibilités connectives et collectives) et à son développement progressif, en réseau(x).

III - Vers une nouvelle représentation: DATASCANS & DIAGRAMMATICITIES

Une nouvelle condition dynamique et informationnelle de la ville *et/à travers* le paysage contemporain se constitue ainsi; une condition qui, tel que nous l'avons souligné, ne peut plus se lire uniquement, sur la base de critères formels, plus ou moins substantiels, mais à partir d'une systématique qui se définirait – et se redéfinirait – dynamiquement, de manière interrelationnelle, à travers la combinaison interactive entre les différentes – et simultanées – couches d'information (topographiques, biologiques, économiques, sociopolitiques et socio-culturels, environnementaux, etc.) qui la caractériseraient et les variables réseaux de relation (d'échanges, de transport, d'énergie, de communication, de

fluxes ou de mouvements, logistiques, climatiques, financiers, etc.) qui l'articuleraient. Une complexe interaction évolutive entre couches (d'information) et réseaux (de relation) constamment transformés et renouvelés et qui aujourd'hui (comme jamais le passé) traduirait la propre – et progressive – *systémique-dynamique* de la ville-processus, manifestée au-delà de l'ancienne ville forme.

Face à cette condition multiple et complexe de la n-ville contemporaine, des nouveaux mécanismes prospectifs basés sur l'anticipation et l'adaptation flexible, sont plus que jamais nécessaires: des systèmes d'analyse et de conception, plus ouverts et polyvalents, attentifs aux fluctuations d'une nouvelle forme urbaine, non-linéaire, variable et *glocale*, qui dépasse les limites des représentations traditionnelles.

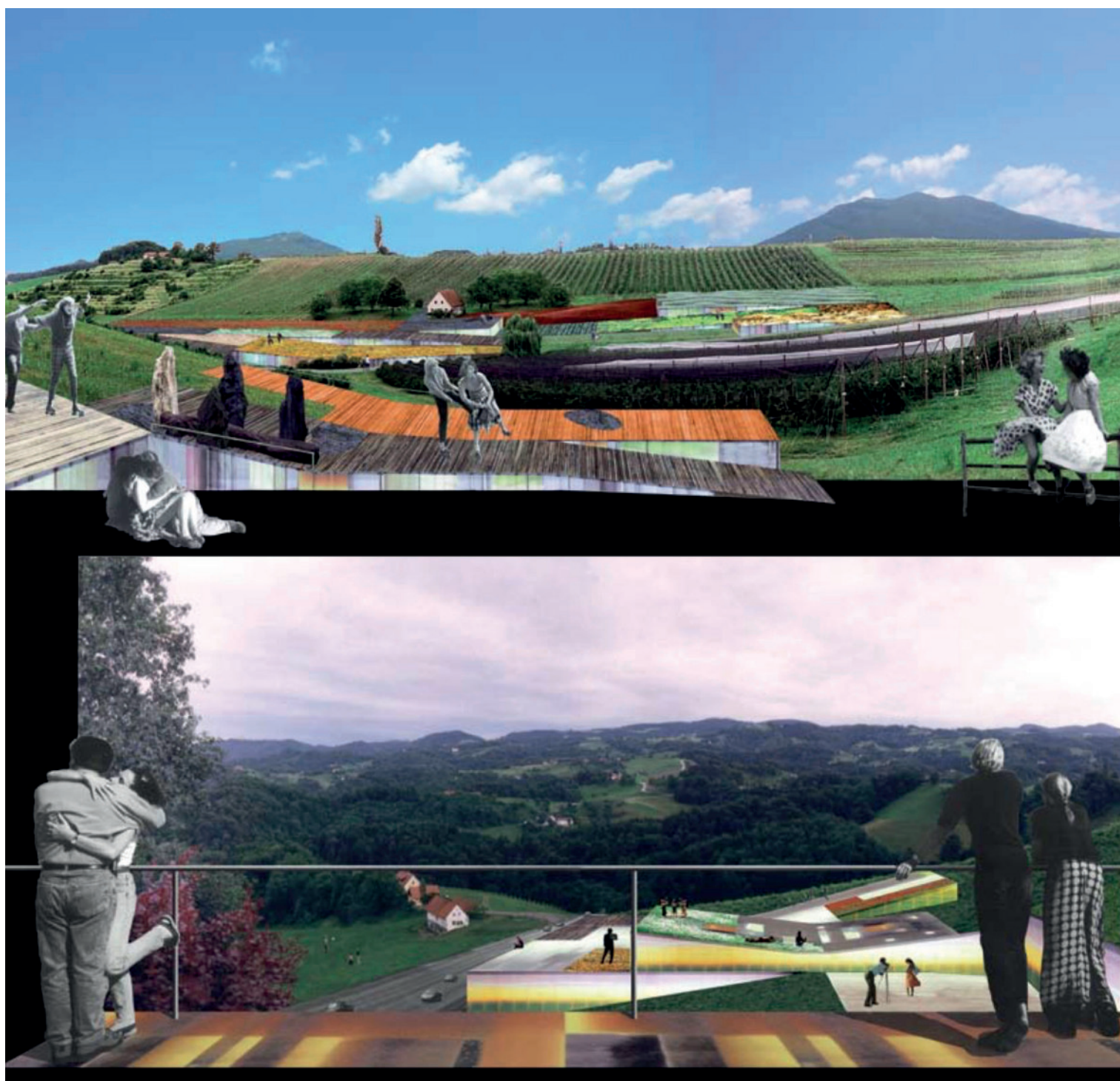
L'approche de ce nouveau type de processus multiples (et des mouvements et évolutions qui les définiraient) précise donc – pour son abordage efficace et effectif – le développement de scénarios de reconnaissance «n-dimensionnels» ainsi que la définition de stratégies «n-différentielles» capables d'analyser (et de synthétiser) assurer une vectorisation plus holistique, (orientée/orientable et adaptée/adaptable, à la fois) des dynamiques globales et de leurs propres évolutions locales. Le monde numérique et les technologies de l'information (GIS, TICS, *Internet of Things*, Smart-Technologies, etc.) ont élargi de manière exponentielle le potentiel d'interaction entre informations, situations, volitions et sollicitations, etc.; mais aussi la capacité de paramétrer et de (ré)élaborer, de programmer et de simuler (sous la forme d'algorithmes précis, interprétables et réévaluables à travers des opérations/formulations spatiales et environnementales, multiples et variables) nos propres scénarios quotidiens et extra-quotidiens. Scénarios informationnels (tendanciels) mais aussi stratégies relationnelles (intentionnelles) de la ville et/ le territoire. Scénarios (combinatoires) et stratégies (véhiculaires) capables de sélectionner des données pertinentes d'une réalité multiple, de les traiter, de les enregistrer, de les synthétiser et de les activer intentionnellement, afin d'exprimer au mieux leurs projections plus potentiellement qualitatives. Projections stratégiques basées sur des techniques combinées de «présentation» et de «représentation» (de

codage de données décidément significatives et de décodage de lectures potentiellement structurantes) qui seraient favorisées par les nouvelles techniques de registre (*data-scapes*, *data-scans*) et par ce que nous avons appelé des processus de schématisation intentionnelle (*diagrammatiCités*), associés à des vectorisations intentionnelles de ces conditions (multi)structurantes, inhérentes aux propres matrices urbaines abordées. Plans, schémas, diagrammes, idéogrammes, logogrammes – visions et simulations – mettraient en évidence un jeu multi-échelle de transmissions

analytiques et et synthétiques capables d'«interroger» la ville et le territoire, en proposant, en représentant, en exprimant et en visualisant, des questions (latences) – explicites ou implicites – associées à des données/informations évolutives (processus) et à des structures et systèmes de développement (logiques) qui souvent révéleraient, en eux-mêmes, des réponses possibles (critères) associés à leurs propres capacités et ressources et à leurs propres éléments actifs, présents (et futurs) le territoire (potentiels): «lignes de force» à impulser et orienter à travers

d'éventuels horizons d'action stratégique (objectifs) et des nécessaires projets d'induction tactique (opérations). «Horizons partagés», capables d'exprimer qualitativement (d'orienter et d'induire) des développements vectorisés et ouverts à la fois, en combinant des modèles technologiques avancés

Figure 3
Land_arch, Lands-in -land. Topographies opérationnelles. Hybridations surface-volume, vide-plein, paysage-architecture.
Actar Arquitectura: Corridor Graz-Maribor, 2001.
Collage sur carton, technique mixte à partir de photographies de Jordi Bernadó (Espai Art Castelló).



avec de nouvelles expressions culturelles, spatiales et sociales, susceptibles de combiner, de nouveaux espaces habités responsables et responsifs, logiques «sensorielles», pratiques «sensibles» et espaces-paysages «sensuels»; *Sense-Cities et sens(C)ivilities. DONNÉES précises et VISIONS holistiques. Information, interaction, intégration et innovation.*

Capacité processuelle, donc, et capacité prospective, stratégique et relationnelle) une démarche qui parlerait de nouvelles possibilités associées à la formulation de scénarios multiples aux simulations évolutives – *(re)masterisations* – pas figées les anciennes formules des master-plans traditionnels.

IV – Paysages dispositifs, paysages opératifs: Lands-in Land(s)/Land-Arch

Ce contexte aux dimensions plus ouvertes – géo-urbaines et info-urbaines – la force du terme «paysage» (comme espace relationnel et comme «topos» actif ... et performatif, c'est à dire, responsable et responsif) et sa présence/pertinence importante le bagage disciplinaire récent fait appel à un transfert de l'arrière-plan du tableau à la substance de l'action qu'il serait de plus en plus difficile de limiter au contexte spécifique d'une lecture et d'une interprétation trop proche au «paysagisme» limité à la logique des «espaces verts» et du simple jardinage végétal... ou végétatif. La force du travail contemporain avec l'idée de paysage fait allusion donc à sa capacité à élargir les frontières, à fondre et fusionner les profils et à retracer les domaines familiers de ce que l'on avait entendu jusqu'à très récemment comme «urbanisme» et/ou «architecture». Dynamiques auxquelles ne serait pas étrangère l'initiale prise en compte stratégique des vides, des espaces ouverts, des reliefs, des surfaces comme «matériaux structurants» de premier ordre: une «architecture du paysage» serait donc redéfinie ainsi, en résonance avec les qualités d'un espace libre et fluctuant – topographique et topologique – instrumentalisé comme un virtuel/réel «champ ouvert de forces»: une *architecture-paysage de volumes/surfaces* souples, élastiques, variables; abordée à travers la combinaison – paradoxale – entre densités (compressions) et extensions (dilatations); entre présences et absences (entre volumes

et surfaces, donc) et où se manifesteraient avec expression et détermination des possibles rencontres entre ciel et terre, lignes de force et lignes d'horizon(s). De même que la ville aurait dissous les frontières qui la séparaient des anciens territoires extra-muros, de même le projet architectural pourrait diluer, aujourd'hui, ses vieux profils encadrés de nouvelles «géographies hybrides de transition». Paysages hôtes sur d'éventuels paysages amphitryons. Topographies opérationnelles non camouflées mais insérées (ou greffées) un contexte réactif... et réactivé. Des nouveaux sols denses sur d'éventuels sols étendus. Des géographies construites, plutôt que des architectures; des géographies qui ne tâcheraient plus de créer «des volumes purs sous la lumière», mais des «surfaces hybrides sous le ciel».

Enclaves métis, hybrides, capables de générer également, grâce aux nouvelles technologies, leur propre énergie fonctionnelle et leur propre capacité responsive/performative/connective, en réseau.

Champs de force *sur/sous*/d'autres champs de relation.

Lands in Lands.

Possibilités favorisées par le transfert d'une génération obsédée par le rapport entre architecture et ville (la ville comme scénario morphologique, idéalement – ou implicitement – stable, liée à la prédominance du bâti) à une autre sensibilisée par un nouveau contrat urbain avec le territoire et avec la nature (un nature active, manipulée, mixte, opérationnelle, plutôt que pure, génuine, bucolique ou pastorale); mais aussi une génération plus sensible à une nouvelle capacité interactive globale, ouverte à la combinaison (et, aussi, à la contamination) entre niveaux informationnels et/de réalités multiples; naturelles et artificielles; sociales, architecturales et environnementales. En tout cas, au-delà de cette réinterprétation et revalorisation intentionnelles du paysage comme un «vide-plein façonné», d'autres potentiels se posent désormais où (de la programmation à la représentation, de la logique structurelle au propre cadre contextuel, de la condition urbaine à l'échelle territoriale) l'architecture peut stratégiquement se croiser avec la paysage et le paysage avec l'architecture afin de produire de nouvelles dynamiques disciplinaires et des nouveaux répertoires spatiaux (des

nouvelles espèces/espaces): *Land-Arch*, non pas comme un couplage métaphorique, épisodique, fantasque ou brutal, mais comme une possible interaction logique, stratégique et opérationnelle entre des catégories jusque-là opposées. Les apports fondamentaux de ce genre d'actions seraient précisément cette prise en compte programmatique et hybride, performative et interactive d'un nouveau paysage, capable de promouvoir – et de construire – une nouvelle nature des choses... et une nouvelle relation avec/ le temps; où la transformation du vivant, l'importance de l'évolutif, l'efficacité de l'actif et du réactif (ou de l'adaptatif), la qualité de l'ouvert (réel et virtuel) parleraient d'une nouvelle architecture-paysage (plus qu'une architecture de paysage) capable de répondre aux nouveaux défis d'une société inquiète par la croissante – et frénétique – «géologie» entropique (et anthropique) de l'urbain.

V – Paysages performatifs

Nous sommes conscients aujourd'hui, au début du 21^{ème} siècle, de jusqu'à quel point la combinaison «information + intégration + interaction» – entre milieu et milieux – émerge comme la grande révolution spatiale et culturelle de notre temps. Au cours de ces vingt années qui ont suivi les premiers aperçus pionniers des années 1990, les deux premières décennies du nouveau siècle ont expérimenté le développement exponentiel des nouvelles technologies, ouvrant une nouvelle ère de capacités toujours plus accrues et omniprésentes. La deuxième décennie du 21^e siècle, et avec le passage des premiers PC et logiciels *dispositifs* à l'irruption et évolution d'Internet et à l'essor des nouvelles applications numériques ouvertes (*et en temps réel*) – associées au développement de la télécommunication 1G, 2G, 3G, 4G, 5G – les premiers essais *conformateurs*, multi-scalaires (ou a-scalaires), liées à une architecture pionnière de la combinaison, de la simultanéité et de la fluctuation différentielles, ont cédé la place à une architecture plus proche à l'instantanéité et associée à un nouveau type d'approche plus synergique et empathique, plus naturelle et spontanée: une architecture de réponses directes (du moment plutôt que de l'élément, ou du «monument» (de

l'objet-événement) qui semble vouloir combiner une nouvelle «logique commune» (active et activiste) optimisée ou simplement positivée, générée au-delà de «l'exceptionnel».

Une architecture corrélée à une nouvelle éco-médiation sociale laquelle se conjuguerait le naturel et le technologique, le sophistiqué et le spontané, en combinant (au-delà des préjugés esthétiques ou des filtres stylistiques) l'optimisation du «simplement nécessaire» avec une vocation engagée (responsable et responsive) sans revendications linguistiques ni préjugés esthétiques conventionnels (ou conventionnés). L'apparition de ce nouveau type de sensibilité socio-environnementale liée à l'action directe d'une architecture de l'immédiat, de l'instantané, de l'urgent (du non reportable)¹ – associée à la force de frappe de l'actif et de l'activiste – marque l'intérêt de beaucoup des protagonistes des nouvelles générations, impliqués avec cette sensibilité envers un paysage généré à travers la reconquête d'un espace ouvert au complexe, au variable, à l'imprévu, à l'indéterminé mais surtout au social (au relationnel, au convivial, au collectif, au public...).

Le maillage successif, ces dernières décennies, entre paysage-dispositif, paysage-opératif et paysage-performatif, parle de cette condition multiple d'un *xéno-paysage* (comme interface relationnelle) où la racine *xéno* convoquerait cette dimension «autre»² d'un *natufice*³ étrange, métis, inouï, hybride – para-naturel et para-artificiel – décidément mobilisateur, en tant que mécanisme de programmation et de production et en tant que système d'éco-médiation(s) et de socio-liaison(s), en même temps.

Un *xéno-paysage*, dispositif, opératif, performatif, aux déploiements stratégiques et aux dynamiques hétérogènes, souvent temporaires, réversibles, éphémères, impermanentes, associées à des solutions (opérations et propositions à la fois) imaginatives, expressives et intensives, générées au-delà des normes ou des conventions typologiques et destinées à produire, de fait, des «para-natures» virtuellement artificielles et des «socio-artifices» sensiblement naturels.

En tout cas, l'exploration de cette nouvelle médiation directe et positive (synergique) ainsi que d'une nouvelle interaction sensible (plus empathique ou éco-empathique) face à nos propres

habitats, de plus en plus complexes, marque bon nombre des essais produits aujourd'hui, à une époque très souvent affectée par des situations de risque, de déficit ou de conflit liées aux menaces multiples; oscillations géopolitiques, géoéconomiques ou géomorphologiques, convoquent des situations spécialement critiques mais aussi des actions *engagées*⁴ face aux défis climatiques et sanitaires mondiaux, avec des effets dévastateurs sur les populations les plus vulnérables (stress humains et urbains, déficits de logement, pollution, carbonisation, ghettoïsation, augmentation des seuils de pauvreté, etc.).⁵

Cette volonté de réponse variable et adaptable à travers un nouveau paysage opérationnel et changeant, continue de réclamer, aujourd'hui, des nouvelles capacités de conception mais surtout la recherche de nouveaux processus socio- et techno- relationnels à la fois (partagés, participés et, aussi, paramétrisés) encourageant – incontestablement – des espaces-paysages (et des systèmes-paysages) définitivement accordés non seulement à un nouveau éco-milieu mais à une nouvelle éco-médiation plus *résili(g)ente* (résiliente et intelligente à la fois)⁶. Le développement croissant des nouvelles technologies de l'information a des seuils critiques mais nous rapproche exponentiellement d'une réalité perçue et aperçue, enregistrée et enregistrée, de manière multiple et complexe mais précise et immédiate – à partir de paramètres algorithmiquement combinables) ouvrant un immense répertoire de possibilités le domaine de la conjugaison entre matérialité, virtualité, civilité, spatialité et *inform(ation)alité*.

Le propre concept d'interaction responsable et responsive (sensorielle et sensorisée), interprétée comme un échange positif entre environnement, société et information, prend une importance majeure face à un nouveau développement nécessairement plus durable, non seulement en tant que responsabilité éthique, socio-culturelle et socio-économique mais aussi en tant que conséquence cohérente de cette révolution (inter)relationnelle, aujourd'hui en cours. Les considérations précédentes peuvent paraître résolument abstraites, liées uniquement à l'univers stratégique, technologique et/ou numérique. Cependant elles contiennent une forte composante sensible: celle d'une

décisive volonté d'exploration, de prospection et d'organisation de nos espaces de vie et de relation, engagée donc avec le collectif – et le connectif – et qui ferait allusion à la capacité d'élaborer, de façon projective (et projectuelle), l'univers de l'information; de le transformer, de le territorialiser et de l'exprimer, de façon créative, imaginative et sensitive (voire sensuelle), à travers des paysages-environnements plus souples, plus (pro)positifs, et, en fin de comptes, plus qualitatifs et interactifs.

Manuel Gausa

*Architecte et Docteur, Professeur Agrégé
Université de Gênes, Italy
manuelgausa.navarro@unige.it*

Note

1.

Le titre diálogos impostergables (dialogues non reportables), fait allusion à l'exposition centrale de la biennale 2017 de valparaiso, organisée par felipe vera et consacrée à un nouvel activisme social et résilient en Amérique latine. pour plus d'informations voir: www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/bienal-de-chile-2017

2.

Pour le néologisme *xéno-paysage* ou *xeno-landscape*, le terme xénologie fait référence à l'étude de phénomènes étrangers à notre nature ou simplement étranges, mais se réfère également, en médecine, à l'étude des parasites (et une extrapolation architecturale, à celle d'un nouveau type de commensalisme mécanique – un nouveau genre de machinerie – infiltré ou inséré (intégré) de façon technologique notre propre condition humaine et / ou post-humaine, urbaine et post-urbaine, territoriale ou méta-territoriale).

3.

Pour le néologisme *natufices* voir Arroyo, E., Gausa M., Guallart, V., Müller, W., Morales, J., Porras, F., Soriano, F. (2003). *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, O Cit.

4.

Evidemment engagé (impliqué, porté, sensibilisé) en relation avec les livres-manifestes indignez-vous! et engagez-vous! de Stéphane Hessel.

5.

Voir en ce sens, la 15^e Biennale di Architettura di Venezia, 2016 - Universes in Universe - commissaire Alejandro Aravena.

6.

Le néologisme *resili(g)ence* (résilience et intelligence, à la fois) est introduit par l'auteur plusieurs publications. Voir en particulier les rapports du forum et symposium *Resili(g)ence, Intelligent Cities, Resilient Landscapes*, Genova, Dad-Unige, Octobre 2016. Voir Gausa, M., Andriani, C., Fagnoni R. (2017).

Riferimenti bibliografici

Aussi Krauss, J. (1998). *Information at a glance: on the history of the diagram in oase*, n. 48.

Baricco, A. (2018). *The Game*, Torino: Einaudi.

Batty, M. (1997). *Sobre El Crecimiento De La Ciudad*. Fisuras N. 5, 6.

Echevarría, J. (1994). *Telépolis*, Barcelona: Destino.

Gausa, M. (1998). «Land-Arch: Paisaje y Arquitectura, nuevos esbozos», *Quaderns D'Arquitectura i Urbanisme*, N. 217.

Gausa, M., (2000). *O.Lands: Paisatges Operatius in Espanyol J., Arquitectes en el Paisatge*, Ed 2000, Girona: Col. Légi D'Arquitectes De Catalunya.

Gausa, M. (2003). *Hiperterritoris – Multiciudades – Geourbanidades*, in Gausa, M., Guallart, V., Müller, W. *Hipercatalunya, Territoris De Recerca*, Barcelona: Generalitat De Catalunya, 1-704.

Gausa M., et. al. (2003). *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, Barcelona: Actar Publishers.

Gausa, M. (2009). *Multi-Barcelona, Hiper-Catalunya. Estrategias para una nueva Geo-Urbanidad*, Trento: ListLab Editore, 1-280.

Gausa, M. (2010). *Open-Espacio-Tiempo-Información*, Barcelona: Actar Publishers.

Gausa, M. (2012). *City Sense: Territorializing Information*, A.A.V.V., *City Sense, 4th Advanced Architecture Contest*, Barcelona: Actar Publisher, 6-13.

Gausa, M. (2012). *Rinaturalizzare La Multi-Città. Verso Una Nuova Centralità Eco-a(tr)ativa* in Ricci, M. (2021). *Nuovi Paradigmi*, Trento: ListLab Editore, 50-57.

Gausa, M. (2012). *The diagram as a map of battle and negotiation* in Seonwook, K., *Architectural And Program Diagrams (Construction And Design Manual)*, Berlin: Dom Publishers, 216-247.

Gausa, M. (2013). *City Sense. Territorialising Information* in Capelli, L. (2013). *City Sense. Shaping Our Environment with Real-Time Data*, Barcelona: Actar-Iaac, 6-9.

Gausa, M. (2014). *Land-Links & Re-Citying: Verso una nuova geo-Urbanità in rete* in Gausa, M., Ricci, M. (2014). Aum 01, *Atlante Urbano Mediterraneo*, Trento: ListLab Editore.

Gausa, M. (2016). *Diagrammaticities. Goa Diagram City* in Gausa, M. (2016). *Total Goa(Ls)*, New York, Actar Publishers, 66-144.

Gausa, M. (2018). *Resili(g)ence, Intelligent Cities, Resilient Landscapes*, Barcelona: Actar Publishers.

Gausa, M. (2018). «Mo(nu)ment», *Area*, N.160, Milano: Azzurra Editrice, 4-15.
Muñiz, I., Galindo, A. (2005). «Urban Form And The Ecological Footprint Of Commuting», *Ecological Economics*, N. 55, 499-514.

Nel Lo, O. (2001). *Ciutat De Ciutats*, Barcelona: Ampuries.

Puig Ventosa, I. (2011). *Polítiques Econòmiques Locals*, A.A.V.V., *Cap A Un Habitatge Sostenible*. Barcelona: Cads.

Rueda, S. (2011). *Models D'ordenació Del Territori Més Sostenibles*, AA.VV. *Cap A Un Habitatge Sostenible*, Barcelona: Cads.

Simeoforidis, I. (1998). «Nuevos Topos», *Quaderns D'Arquitectura I Urbanisme*, N. 220, Topografias Operativas, 73.

Solà-Morales, I. (1996). *Terrains Vagues* in Solà-Morales, I. (1996). *Present I Futurs, Arquitectura a les ciutats*, Barcelona: Uia-Coac-Actar.

DIGITAL VISIONS OF DYNAMIC CITIES. L'ESPERIENZA DEL WORKSHOP DVD COME CASO STUDIO PER LA RAPPRESENTAZIONE URBANA

Francesco Burlando, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay

Introduzione

Il termine città [lat. *civitas -atis* «condizione di civis» e «insieme di cives»; al sign. di «aggregato di abitazioni»] identifica lo spazio nel quale vi sono condizioni favorevoli alla vita sociale, legando il concetto di *urbe* a quello di una molteplicità di funzioni di varia origine e indole (Cognetti, Fava, 2017). Un termine che descrive pertanto le caratteristiche architettoniche di un determinato agglomerato urbano, sotto il profilo storico, costruttivo o urbanistico, ovvero l'insieme degli abitanti che lo compongono e vivono (Castells, 2004).

La città è per antonomasia luogo di relazione e di scambi fra le diverse culture, grazie alle vaste reti di relazione che ne lambiscono le sponde contaminandola con idee, stili, tecniche e conoscenze (Landry, Rainò, 2009). Genova, come caso emblematico di città-porto, rappresenta nella sua totalità questo concetto grazie ad una geomorfologia che comporta l'estremizzazione del concetto di convivenza – tanto urbanistica quanto sociale – rendendo ancora più interessante lo studio delle dinamiche che guidano questi fattori (Poleggi, 1985).



Figura 1
Zenasporto, di Francesca Casalegno, Luca Dellepiane, Matteo Macciò, Giulia Morini.
 Il progetto racconta l'esperienza del food delivery Zenasporto.

A-A Reversa di Martina Castaldi, Matilde Storace, Arianna Traversa.
 Rappresentazione di Genova come città dinamica, partendo dalle sue immagini storiche.

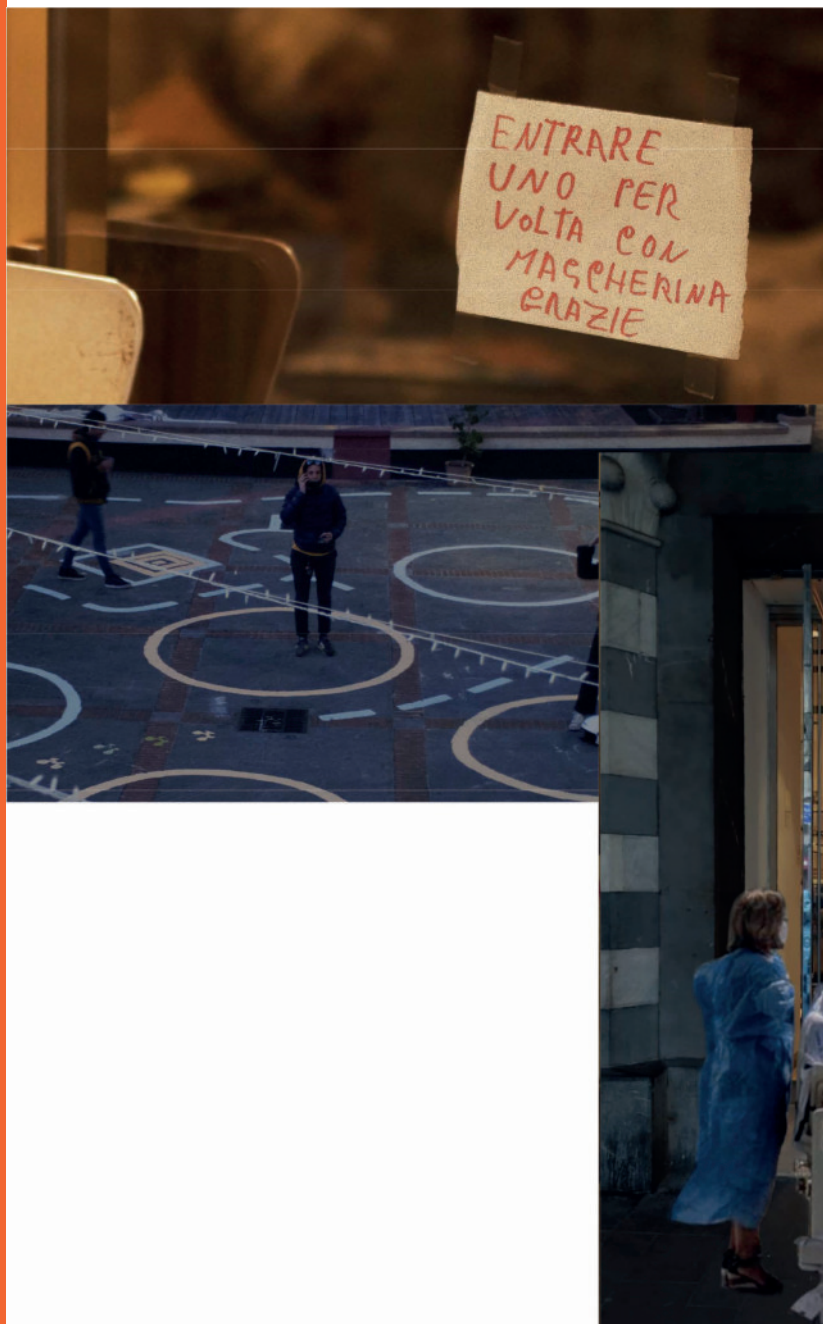


Figura 2

Uno per volta di Beatrice Merluzzi, Marianna Giannini.

Un progetto fotografico nato dall'idea di odierna di convivenza della città con il virus. Dal contesto urbano, al tema della soglia, alle superfetazioni.

Inside the Outside di Matteo Borda, Veronica Bracco, Noemi Murgano, Sara Romano.

L'elaborato vuole indagare il dinamismo di Genova accostando la vita quotidiana della città alla frenesia che si trova all'interno degli ospedali durante questo periodo di pandemia.

Nella città coesistono e dialogano culture differenti, edifici e quartieri appartenenti a epoche e stili distinti e, in alcuni casi, elementi nati con una finalità permangono anacronisticamente o conoscono una seconda vita ri-adattata (Gazzola, 2003; Muller, 1977).

Leggere, visitare, percorrere, filmare, conoscere e interpretare sono azioni propedeutiche alla rappresentazione e alla comunicazione della città, azioni quanto mai necessarie per inquadrare e portare alla pubblica discussione le dinamiche sopra citate (Cognetti, Castelnovo, 2019). Parlando di rappresentazione, oggi, si parla implicitamente di comunicazione e, più nello specifico, di “comunicazione virtuale”. Infatti, poiché il tempo trascorso online e in costante crescita, lo spazio digitale è diventato il luogo dove maggiormente vengono rappresentati e comunicati, tramite immagini e testi, gli spazi, i luoghi, le città (Caravaggi, 2017). Inoltre, la pandemia che stiamo vivendo ha estremizzato questo concetto dandoci la possibilità di vivere esclusivamente online, sia come persone che come cittadini.

L'esperienza del workshop DVD - *Digital Visions of Dynamic Cities*, organizzato dal team di *Quinta Colonna* per gli studenti dell'Università di Genova, mira proprio ad indagare e sperimentare, in modalità transmediale e multidisciplinare, le tecniche, i canali ed i linguaggi più idonei a rappresentare e comunicare la città di Genova. Il tema centrale del workshop è raccontare la città in tutta la sua natura dinamica attraverso l'individuazione di un modello comunicativo

che tenga conto dei vari aspetti del territorio urbano fornendo un metodo di divulgazione e trasmissione culturale in linea con le tendenze odierne. Infatti, la forma di rappresentazione è importante quanto il messaggio stesso in quanto, a prescindere dalla forma analitica o artistica, traduce un sistema in movimento in percezione visiva ed usa quest'ultima come risorsa primaria per il progetto. Di seguito alcuni esempi degli elaborati realizzati durante il workshop. (Figure 1, 2, 3)

Come appena mostrato, pur avendo la massima libertà di spaziare tra vari ambiti, gli elaborati si sono concentrati su alcuni filoni principali. Il tema più trattato è stato quello della contrapposizione tra vecchio e nuovo o, comunque, tra due momenti storici diversi. Nell'affrontare i cambiamenti sotto questo punto di vista, è stato inevitabile il riferimento di alcuni gruppi di lavoro alla tematica del covid-19, andando a ricercare la narrativa della differenza tra la città pre-covid e la città durante il covid, ma anche le divergenze tra il primo lockdown di Marzo-Aprile 2020 e il periodo di convivenza col virus.

La città dinamica, infatti, è anche la città che reagisce e che muta per adattarsi ai cambiamenti e agli stimoli esterni. Maggiore è la velocità con cui si presentano tali cambiamenti, come in questo caso, tanto più saranno dirompenti ed evidenti gli accorgimenti che la città dinamica opera per reagirvi. Proprio questa è stata la tematica più trattata durante il workshop che si pone, come detto, di analizzare e raccontare la città di Genova.

Conclusioni

Nel caso studio preso in esame, l'Università di Genova diventa catalizzatore per le dinamiche urbane, costituendo un essenziale punto di snodo scientifico e culturale con la società e, attraverso la terza missione, contribuisce allo sviluppo sociale, culturale di un dato contesto.

Pur nelle differenze che la caratterizzano in quanto istituzione plurale che persegue una varietà di strategie e obiettivi – come già sottolineava Kerr con il noto termine “Multiversity” – può essere genericamente intesa come una risorsa fondamentale per la città e la sua crescita (Kerr, 1963). Ciò palesa la riflessione relativa alle vie di “utilità sociale” dell'Università, cercando le strade per un avvicinamento a grandi temi contemporanei attraverso la costruzione di un circolo virtuoso tra ricerca, didattica e interazione con le politiche-pratiche (Manzini, 2018). Da un lato trovare le strade per colmare la distanza tra università e questioni sociali-territoriali attraverso la costruzione di percorsi di avvicinamento ai problemi e di dialogo con la società, dall'altro portare innovazione nel campo della didattica e della ricerca mettendo a punto una offerta che si misura con situazioni reali e sviluppa competenze che nascono dal confronto con le pratiche, modificando il codice stesso della formazione universitaria, per riconoscere le istanze del territorio contemporaneo, che richiede di forgiare nuove definizioni e di riconoscere pratiche di ricerca emergenti distinte da quelle madri pur essendo da queste dipendenti.



Figura 3
Città dinamica di Fedora Beelke, Daniel Nanini,
 Victoria Raffetto
 L'elaborato indaga la dinamicità dal punto di
 vista storico, nel corso degli anni per osservare il
 cambiamento sotto diversi punti di vista.

Distorsione di Polina Borten, Esther Leone, Roberta
 Toledo. La società muta nelle sue ideologie così
 come nel suo modo di apparire.

Francesco Burlando

PhDs

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
francesco.burlando@unige.it*

Ami Licaj

PhD

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
ami.licaj@unige.it*

Xavier Ferrari Tumay

PhD

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
xavier.ferraritumay@edu.unige.it*

Riferimenti bibliografici

Muller, J. (1977). *The Changing City*.
Atheneum Publishers.

Cognetti, F., Fava, F. (2017). *La città
indisciplinata*. Note per una agenda di
ricerca. Tracce Urbane. Rivista Italiana
Transdisciplinare di Studi Urbani, No 1
(2017): Abitare/Dwelling.
https://doi.org/10.13133/2532-6562_1.11

Cognetti, F., Castelnovo, I. (2019).
*Mapping San Siro Lab: experimenting
grounded, interactive and mutual learning for
inclusive cities*.

Castells, M. (2004). *La Città delle reti*.
Venezia: Marsilio.

Landry, C., Rainò, M. (2009). *City making:
L'arte di fare la città*. Codice.

Gazzola, A., (2003). *Trasformazioni urbane:
società e spazi di Genova*, Napoli: Liguori.

Caravaggi L.. (2017), *Nuovi condensatori
di socialità urbana*, Planum. The Journal of
Urbanismn. 34 vol I/2017, Roma-Milano,
pp. 1-9.

Poleggi, E. (1985), *Genova. Ritratto di una
città*, Sagep.

Kerr, C. (1963). *The idea of a multiversity*.
The uses of the university, 5, 1-45.

Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano:
progetti di vita che cambiano il mondo*. Roma:
Edizioni di Comunità.

THE ROYAL PALACE IN MADRID: SIX CENTURIES OF A CHANGING URBAN LANDSCAPE

Pilar Chías, Tomás Abad

Introduction

The existence of a Muslim fortress or *Alcázar* in Madrid was first documented in the 9th century. It was built at the top of the fluvial terraces of river Manzanares, in order to control visually and militarily the vast surrounding territories during the Reconquest of the Iberian Peninsula. After eight centuries of war, the *Alcázar* became a temporary lodging for the kings of Castile and their itinerant courts. It was enlarged in the 14th century and about 1440 was frequently used as a royal residence. But the main refurbishment started in 1561 when King Philip II decided to establish the capital of the Kingdom and the court in Madrid, that was then a Medieval town encircled by ancient walls. Afterwards, in the 18th century the Bourbon dynasty built a new Palace and introduced

major changes in the surrounding areas, both in the royal parks and gardens, and the neighbouring quarters. Our research describes and analyses the changes that took place in the surroundings of the Royal Palace in Madrid between 1561 and 1936, when the Spanish Civil War broke out. To this end, we searched exhaustively for graphic and written documents in the main archives and libraries, looking for the landmarks of each era and the location of the most interesting architectural, garden and urban projects, including those that never were built. Finally, as knowledge must be prior to every action, our aim is to design a multiformat dataset with the main urban and landscape elements, and to draw a 3D digital base map in order to implement a Geographic Information



Universidad de Alcalá

ROYAL ESTATES

CULTURAL HERITAGE - LANDSCAPE

ID

001136-0000

Name

Royal Palace of Monasterio

Coordinates

42° 38' 13" N / 4° 02' 58" W

Epoch

1626 (s. XVII)

Type

Palace

Location

In the old Royal Estate of Monasterio. At 1,700 m on the ancient road from Vilalba to El Escorial. Municipality of San Lorenzo de El Escorial (Madrid).

Images



Short History

Designed in 1626 by architect Juan Gómez de Mora, as an alteration of the previous palace of Queen Isabel I of Castile (died 1505).
It was a property of the Crown until 1809, when it was sold to a particular as a result of the dismantling of the royal estates.
It belongs now to Patrimonio Nacional, and was declared a protected monument.

Description

Distant 2 leagues from El Escorial.
120 feet x 60 feet. A central hallway onto which rooms opened.
Facades made of granite masonry. The shorter ones (oriented respectively east and west) were designed as loggias at the upper floor, and as narthex at the ground floor (now lost).
Original roof made of slate, with two slopes (now lost).
Three storeys. A central staircase made of granite stone.
Interesting chimneys, carefully sculpted.
A small chapel stood nearby on a platform.
The main Mozarabic gate made of granite masonry, still stands in its original place.



References

Vallejo Library: Plans by Gómez de Mora, 1626.
Jusepe Leonardo 17th century. View of Monasterio.
Patrimonio Nacional. Royal Monastery of San Lorenzo de El Escorial, Madrid.
Cervera 1986, 108. Cervera 1986b, 60.
Chías 2014.
Chías & Abad 2014.
Figuer 1992, 52.
Morán & Chías 1986, 35.

Further Information

Declared a protected site in 2003.

Figure 1
Data sheet corresponding to the Palace of Monasterio from the multiformat database of the Royal Estates surrounding Madrid.
P. Chías, T. Abad 2014

System. The Digital Terrain Model will allow us to reconstruct some of the main views of the urban landscape as they were in earlier periods.

Objectives and precedents

Our major contribution to the advance of knowledge is the study of landscape construction around the former *Alcázar* and the Royal Palace built at a later stage. Thus, our main target is to recover the memory of such landscapes, and to find and put into context the still existing traces in order to preserve them. Such contextualization is developed from both the historical and the geographical point of view, providing a wider perspective that overcomes architecture and archaeology. Studies on urban landscape transformation along history are numerous, as summarized in the *Convegno* AED de 2002 (Mandelli, Duvernoy, 2002), as well as in the research developed by Centofanti, Romolo, Gianfranco, Brusaporci and Trizio (2008), and the methodologies described by Cundari and Carnevali (2003), and Salerno (2019). Among the most recent studies, those by Vernizzi and Bontempi (2015), Giandebiaggi and Vernizzi (2020), and Luschi and Aiello (2020), must be stressed. About the European Royal Sites, research by Papa and D'Agostino (2020), Papa et al. (2020), Pirinu (2019) and Corniello (2019) are outstanding too. With regard to the territorial scale, the use of the new information technologies is specially considered by De Marco and Dell'Ámico (2020). The current research is a step forward in our main research line on the construction of territories and landscapes, and particularly on the Spanish Royal Sites (Chías, 2019; Chías, Papa, 2019; Chías, Abad, 2016; Chías, Abad, 2018; Chías, Abad, 2019a; Chías, Abad, 2019b; Chías, Abad, 2019c; Chías, Abad, 2021), just to cite the most recent contributions. There are many precedents on the study of the Royal Palace in Madrid. Focusing on its urban surroundings we need to mention the works by Sancho (Sancho, 1988; Sancho, 1995; Sancho, 2015) and Martínez (2008).

Methodology

As we will see next, we defined a temporary framework that extended along

two historical periods covering two centuries each one:

- The first one starts in 1544, when the first pieces of news about the refurbishment of the *Alcázar* were dated (Gérard, 1976) and ends on Christmas Eve 1734, when the building burnt up.

- The second period goes from 1735 to 1936 and corresponds to the reign of the Bourbon monarchs until the end of the Second Republic. In this era the New Royal Palace was designed, built, transformed and enlarged, and after the exile of King Alphonse XIII, some interesting garden projects were developed for public use, particularly those related to the Sabatini Gardens when the old Royal Stables were demolished.

The geographical area covered by the research extends to the East until the Royal Theatre, paying a special attention to the Plaza de Oriente and the various designs made by Silvestre Pérez for King José I Bonaparte. To the South, our research extends from the Plaza de la Armería to the church of San Francisco el Grande, focusing on the different solutions proposed to bridge Segovia Street.

To the North, our study reaches the Cuesta de San Vicente and Plaza de España. And the riverbanks, the bridges -some of them designed by outstanding architects as Juan de Herrera, Patricio Caxés and Pedro de Ribera-, Casa de Campo and Campo del Moro are integrated in the study area at the western side of the Palace (Figure 2).

Sources

From a methodological perspective our research on the reconstruction of historical territories and landscapes is based on the study and comparison of the numerous existing graphic and written sources that show the evolution of the Royal Site and its environment for far more than five centuries. There is a huge amount of graphic, cartographic and photographic documents related to the study area that are mainly kept in the Archivo and the Real Biblioteca de Palacio, the Archivo Municipal de Madrid and the Biblioteca Nacional de España. Most of them correspond to reports included into architectural and urban projects. All of them provide numerous data-

sets of the main urban landmarks, the building replacements, and the urban layout of streets and public spaces. But there are also many written descriptions by Spanish and foreign travelers, ambassadors, artists and writers of all times. Antonio Ponz (1776-1794), George Sand (1854-1857), Richard Ford (1845) must be highlighted among many others. Sources also helped us to find and follow the tracks of projects that were never built, and to find out the changes and enlargements undergone by outdoor spaces and constructions. The Royal Palace was also the scenery for outstanding novels as those by Benito Pérez Galdós (1884) and became the player of chronicles as those by Ramón Mesonero Romanos (1861). Other graphic and written sources describe how the architectural and urban spaces were used along the centuries (Figure 6). Thus, the daily life of the inhabitants of the capital city together with the extraordinary events and the court ceremonies was recorded by artists, writers and travelers. All of them contributed to shape the urban spaces and the façades, but also the garden and the outdoor spaces design. At a second phase we analysed the information brought to light by these documents that permitted us to identify each landmark and to place it in its historic context, as well as to look for its design guidelines and evolution. By comparing them we could verify their reliability and search for possible inconsistencies. At a third stage, which is still in process, we are designing the multifformat databases that include pictures, surveys, and photographs, as well as references (Figure 1). We are also checking data provided by the different documents and looking for errors within the tolerance range we have set. We are also drawing the 3D digital map that will be the cartographic basis for the Geographic Information System at a scale 1:2,000. The fourth stage will consist of implementing the geographic information system and produce the *Digital Terrain Model* (MDT) and the cartography as a result of the various possible queries to be made to the databases. The Digital Terrain Model will permit: 1/ to reconstruct the urban landscapes surrounding the Royal Palace by choosing a particular point of view; 2/ to build the visual shells from the most interesting points of view used



From the top to the bottom

Figure 2

A. van den Wyngaerde (1562), *Madrid* (det).
Österreichische National-Bibliothek, Vienna.

Figure 3

A. Joly (1762), *Vista de Madrid*.
Palazzo Reale, Napoli.

Figure 4

C. Clifford (1860) *View of Madrid from the West*.
Biblioteca Nacional de España, Madrid.

Figure 5

A. López 1990-1994, *El Campo del Moro* (Palace
Park). Private collection.

in the historic images in each period, as well as from others that show the qualities of the existing, planned and faded urban spaces. By way of example, the three figures provided in the paper show the cityscape as seen from three points of view that are close to each other and located on right bank of the Manzanares river. They depict respectively the Alcázar (Figure 2) and then the Royal Palace (Figures 3, 4) as a building that was strategically located in a prominent position. Our research will permit to make more choices, to select many different points of view and draw digital perspectives in order to reconstruct the previous landscapes as they were in some historical periods.

The case study in its historic context. Essential landmarks

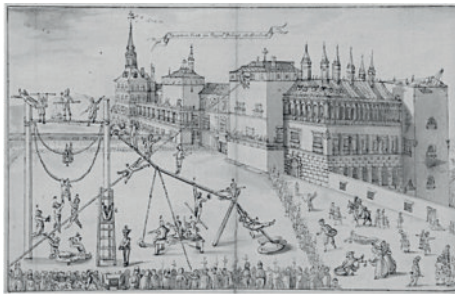
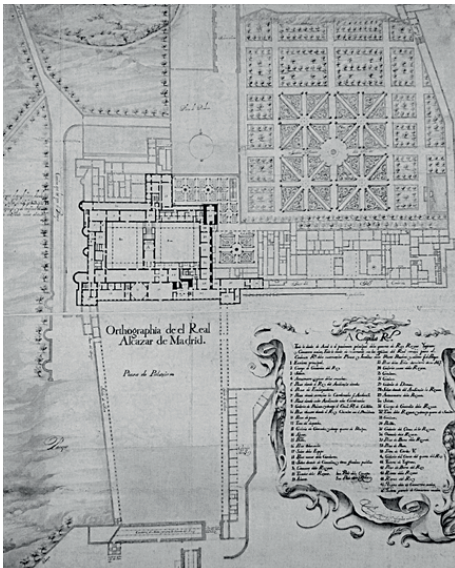
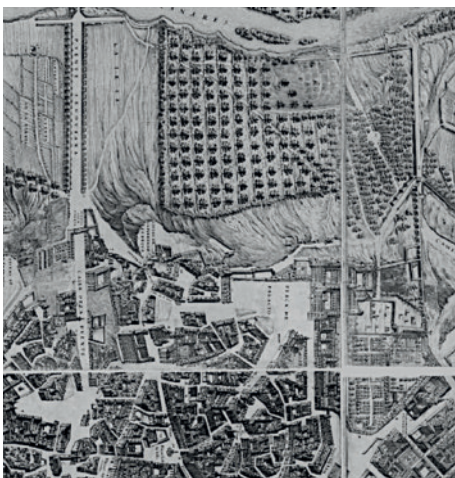
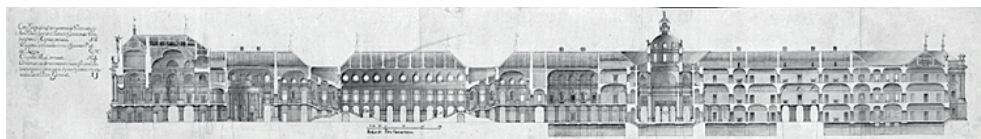
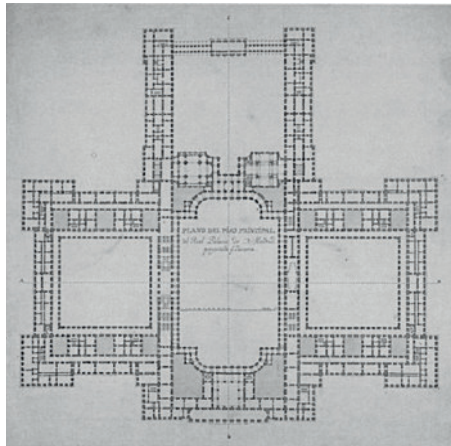
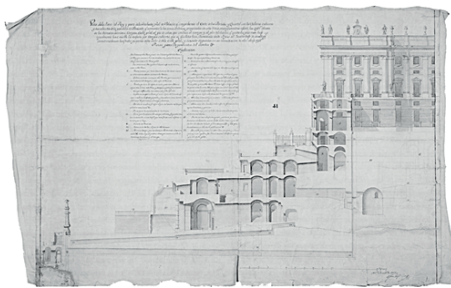
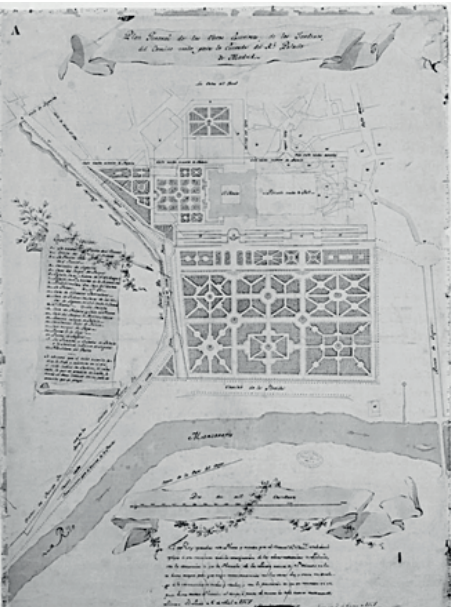
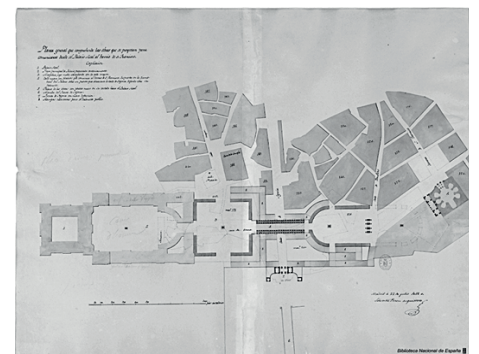
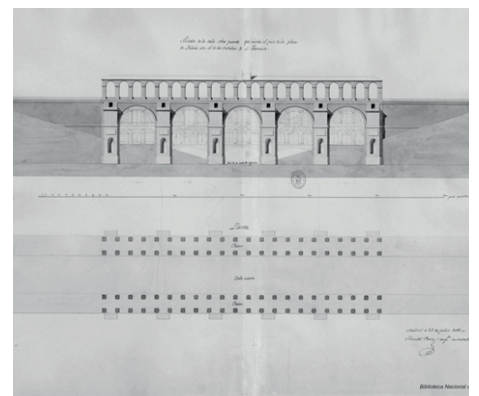
The Muslims made the choice of the location of the Alcázar in Madrid at the end of the 9th century. It was built on the edge of the fluvial terraces of the Manzanares river with the aim of dominating the territories within a radius of more than seven leagues extending from the Guadarrama Mountains in the North and the Tajo river to the South. To have visual and military control over these territories was an essential condition to place the fortress (Figure 5). The Medieval fortress was rebuilt in the 14th century and became the Royal residence from the first third of the 15th century. Until 1561 the capital city of the Spanish Kingdom and the court were itinerant, but by decision of King Philip II they moved to Madrid. From this year onwards the town became the center of a wide territorial network of Royal palaces and estates that were mainly used by the royal family for leisure and hunting activities. Two parallel modernisation processes were developed at both the architectural and urban scales. The first one focused on the *Alcazar* in order to transform the Medieval fortress into a Renaissance palace and to design the external spaces and especially the parade ground or Plaza de Armas in front of the main façade (Figure 6), as well as the new gardens and service buildings. The second initiative fostered an orderly urban growth of Madrid within the Medieval walls. Between 1550 and 1700 the successive Spanish kings of the Habsburg dynasty extended the palace and built a new

façade, in order to give the palace its essential symbolic character as the seat of the Kings' power. As a consequence of the refurbishment works, the old rooms and courtyards were restructured in-depth, as can be seen in some paintings by Diego Velázquez. And at the beginning of the 18th century the palace and the service and office buildings composed a large diverse complex of constructions, patios, gardens and open spaces (Figure 7).

In parallel to these processes and according to the new image and functions of the new capital city, straight streets and geometric urban spaces were opened up and modified the urban morphology of the Medieval town. The network composed by streets and open-air public spaces was highly transformed, as happened with the old Arrabal Square that was transformed into the Plaza Mayor, and the Platerías Street. Moreover, new stone bridges and gates in the historic walls were built on the main access roads (Figure 8). The gardens were reorganised at the north and east areas outside the *Alcázar*. The secret gardens were kept close to the main building, while the Gardens of the Priora extended towards the North-East. The road leading to the Park descending to the riverside communicated the Royal Palace with the Casa de Campo and the neighbouring woods or hunting grounds. The existing difference in height between the *Campo del Moro* and the *Plaza de Armas* was bridged by means of a "Piranesian" ramp, whose precedents were the *Pozzo di San Patrizio* in Orvieto – by Antonio di Sangallo, 1527-1537 –, and the one in the cittadella in Turin, both in Italy.

After 1700, the monarchs of the Bourbon dynasty kept their residence in the old Alcázar until a fire burnt it down on Christmas Eve 1734. A new palace had to be built, and the first project was soon commissioned by King Philip V and Queen Isabel de Farnesio to the Italian architect Filippo Juvarra in 1735, who designed a huge horizontally arranged building in a baroque-classicist style that, due to their dimensions should have been built some 400 m to the North (Figures 9, 10).

However, Juvarra died in January 1736 in Madrid, and his disciple Giovanni Battista Sacchetti became responsible for the project. Eventually,



From the top to the bottom

Figure 6

J. Lhermite (1602-1622), *Pourtraicture du Royal Palays de Madrid. Le Passetemps*. Ms. Bibliothèque Royale de Belgique

Figure 7

T. Ardemans (1705), *Planta principal del Real Alcázar de Madrid*. Bibliothèque Nationale de France, Paris

Figure 8

P. Texeira (1656), *Topographia de la Villa de Madrid* (det.). Biblioteca Nacional de España, Madrid.

Figure 9

F. Juvarrá (1735), *Longitudinal section of the main staircase and the Chapel, project for the New Royal Palace in Madrid*. Biblioteca Nacional de España, Madrid

Figure 10

Filippo Juvarra (c 1735), *Plan of the main floor of the new Palace in Madrid*. Archivo del Palacio Real, Madrid.

Figure 11

G. B. Sacchetti (1757), *Cross section of the ramps to the Royal Parc*. Archivo del Palacio, Palacio Real, Madrid.

Figure 12

Francesco Sabatini (1767), *Plan general de las obras exteriores, de los jardines, del camino nuevo para la entrada del Real Palacio de Madrid*. Archivo del Palacio Real, Madrid.

Figure 13

F. Martínez de la Torre, J. Asensio (1800), *Plano de la Villa y Corte de Madrid* (det.). Biblioteca Nacional de España, Madrid.

Figure 14

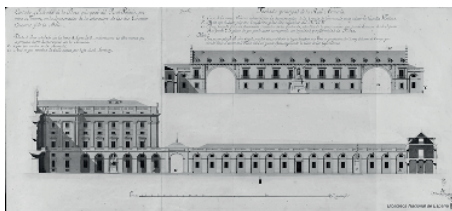
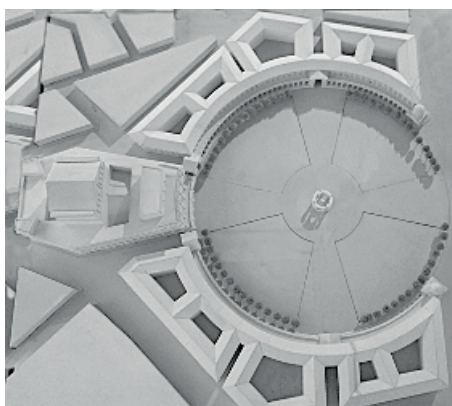
Anonymous (1884), *The Plaza de Palacio as seen from the main balcony of the Royal Palace*. Archivo del Palacio Real, Madrid.

Figure 15

S. Pérez (1810), *Planta general que comprehende las obras que se proyectan para comunicarse desde el Palacio Real al barrio de S. Francisco*. Biblioteca Nacional de España, Madrid.

Figure 16

S. Pérez (1818), *Alzado de la calle sobre puente que nivela el piso de la Plaza de Palacio con el de las Vistillas de S. Francisco*. Biblioteca Nacional de España, Madrid.



the monarchs decided to construct a new palace or *Palacio Real Nuevo* on the site of the former *Alcázar*, but with a vertical configuration. Sacchetti must adapt his master's design and transformed the first draft into a high-rise compact building that would be able to accommodate both the royal family and the government administrative offices (Figure 11). The Italian architect Francesco Sabatini, who had worked with Juvarra on the construction of the *Palazzo Reale* in Caserta, was also called to collaborate with Sacchetti. Richard Twiss, a traveler who visited the New Palace in 1775, considered that it «probably was the biggest and most luxurious in Europe», keeping the centrality with respect of the Royal estates and the Royal Sites that were being built around Madrid.

As we will see, many interesting urban projects were developed along the 18th and the 19th centuries in the surroundings of the Palacio Nuevo, mainly on the areas of the *Plaza de Oriente* to the east, and *Plaza de Armas* to the south. A large number of existing buildings and public spaces were demolished and reshaped, while the rugged topography towards the neighbouring Segovia Street was the subject of successive viaduct proposals. Other initiatives looked for new designs for the areas of *La Tela* and *Campo del Moro* lying west of the Palace, in order to build new gardens and to communicate them with the plateau of the Plaza de Armas, bridging a height difference of more than 60m. Finally, the exile of King Alphonse XIII in 1931 required an essential change in the design, character and

From top to the bottom

Figure 17

L. Gil de Palacio (1830), *Model of Madrid* (det.). Museo Municipal, Madrid.

Figure 18

I. Velázquez Bosco (1824), *Elevations of the Plaza de la Armería facing North and West*. Biblioteca Nacional de España, Madrid.

Figure 19

The Plaza de Armas as seen from the main entrance. Photograph by the authors, March 2021.

Figure 20

N. P. y Colomer (1844), *Designs for Campo del Moro gardens and Caballerizas esplanade, as well as those of Plaza de Armas and Plaza de Oriente, and the neighbouring buildings*. Archivo del Palacio Real, Madrid.

Figure 21

The Plaza de Oriente from the second floor of the Palace. Photograph by the authors, November 2020.

Figure 22

3D Model of Velázquez Bosco's Project of a circular-shaped Plaza de Oriente.

management of the royal properties. For instance, the huge royal gardens became of public use, and the royal stables were demolished to enlarge the gardens and align the adjacent streets. At the end of the time frame defined for our research the new Jardines de Sabatini (Sabatini Gardens) were designed by the famous architect and urban planner Fernando García Mercadal during the Second Spanish Republic. All these projects changed substantially the urban landscapes in the vicinity of the Royal Palace, and their preservation is now entrusted both to Patrimonio Nacional and Madrid City Council.

Projects for the Plaza de Oriente

The importance of this area facing the eastern façade of the New Palace is due not only to the vicinity of the royal residence, but of the Royal Theatre and the beginning of Calle Mayor, among other historic foundations as the cloistered Royal Monasteries of Descalzas Reales and la Encarnación, dating back respectively to 1557 and 1616. Its highly symbolic character fostered many urban intervention proposals that are accurately documented. After a proposal by the French architect Garnier de l'Isle in 1747 that enlarged the palace with a set of new buildings, the first project of a garden was by Giovanni Battista Sacchetti in 1737, that was followed shortly after by Francesco Sabatini in 1767 (Figure 12). At this time, the eastern area of the Palace depicted by Sabatini was occupied by many buildings, most of them at the service of the court (Figure 13), that must be demolished before undertaking a specific project. In fact, every proposal should take into account the neighbouring Plaza de Palacio (also known as Plaza de

Armas) facing the south façade of the Palace. This was an essential part of the urban landscape, not only because of its symbolic and highly representative function as the main entrance to the Palace, but because it connected with the main streets of Arenal (that was the straight way to the Buen Retiro Palace) and Segovia (where started the major roads to the Northwest and the Southwest of the Iberian Peninsula). The Plaza de Palacio was enclosed by the Royal Armoury built during the reign of King Philip II by architects Gaspar de Vega and Juan Bautista de Toledo in 1553, and in 1670 the Arco de Palacio (Palace's Arch) built by José del Olmo opened the square to the southern quarters of the old town. An anonymous photograph dated 1884 shows that at the end of the 19th century the morphology of the Plaza de Palacio was almost the same as in the previous centuries (Figure 14). It was not until the reign of José I Bonaparte during the Peninsular War, that the area was cleaned and a new modern design for both the eastern and southern areas outside the Palace was developed by architect Silvestre Pérez in 1810 (Figures 15, 16). He was the first architect to plan the construction of a viaduct over Segovia Street. During Bonaparte's reign the project did not succeed due to the lack of funding, and many years after the war the surrounding areas of the Palace were not been built and the urban frame was unfinished (Figure 17). However, some interesting urban designs were produced in the first half of the 19th century, as those by Velázquez Bosco in 1824 for the Plaza de Oriente and the Plaza de Armas (Figures 18, 22), aiming to give a coherent image to the surrounding spaces of the Palace. None of the successive proposals was built, and finally the old Armería

building was demolished and the Plaza de Armas remained closed by a fence until the new cathedral of la Almudena was built along the 20th century (Figure 19). Currently the huge church visually closes the Plaza, though not functionally. The same happened to the Plaza de Oriente, that is actually an interesting historic garden designed by architect Pascual y Colomer in 1844 (Figures 20, 21). The garden is structured around the outstanding 17th century equestrian statue of King Philip IV by the famous Italian sculptor Pietro Tacca and the no less famous astronomer, physicist and engineer Galileo Galilei, after a design by Diego Velázquez.

Conclusion

The main target of our research deals with the reconstruction of the historical urban landscapes surrounding the Royal Palace in Madrid, recovering the memory of the territories and the town. To this end, we have studied a huge amount of graphic and written documents about the main elements of the historic landscape and designed a multifunctional database in order to implement a *Geographic Information System* (GIS) on a digital cartographic basis at a scale 1:2,000.

It will provide an essential knowledge to be taken into account before undertaking every architectural or urban project in the area. As a way to manage and disseminate the information got in previous stages, the next phases of our research will complete the databases, and by means of a *Digital Terrain Model* (DTM) we will build the visual shells from the most frequent points of view that are used in the historic images in each period, as well as from others that are able to show the qualities of the existing, planned and faded urban spaces and landscapes (Figure 22).

Pilar Chías

*PhD, Full Professor,
School of Architecture,
University of Alcalá
pilar.chias@uah.es*

Tomás Abad

*Civil engineer, Researcher,
Department of Architecture,
University of Alcalá
tomas.abad@uah.es*

Bibliographical references

Bianchini, C. et al (2020). «La costruzione scientifica della memoria: il caso della nuova antica città di Ninfa». In Arena, A. et al (eds) *Connettere / Connecting. Un disegno per annodare e tessere / Drawing for weaving relationships*. Milano: Franco Angeli, 1760-1777.

Centofanti, M., Romolo, C., Gianfranco, R., Brusaporci, S., Trizio, I. (2008). «Il progetto del SIARCH – UNIVAQ, Sistema Informativo Architettonico». *Disegnarecon*, I(2).

Chías P. (2017). «Complejidad y contradicción en el urbanismo de Fernando García Mercadal». *Academia*, 3, 221-236.

Chías, P. (2019). «Building territories and landscapes: the essential knowledge of a forgotten cultural heritage». *IMG Journal*. 01, 10/2019. Available in: <http://www.img-network.it/issue-01/>

Chías, P., Abad, T. (2016). «La transformación de la topografía y del paisaje en la construcción del Monasterio de El Escorial». *Informes de la Construcción*, 68(543), 1-12. DOI: <http://dx.doi.org/10.3989/ic.15.14>

Chías, P., Abad, T. (2018). «Drawings and scale models used in building the Spanish royal sites». *Disegno*, 2, 33 - 42. DOI: <https://doi.org/10.26375/disegno.2.2018.6>

Chías, P., Abad, T. (2019a). «Maps and Drawings of the Royal Sites around the Guadarrama Mountain Range». *Revista EGE*, 11, 44-63. DOI: <https://doi.org/10.4995/ege.2019.12869>

Chías, P., Abad, T. (2019b). «Building territories and landscapes at the Royal Site of Aranjuez». *Disegno*, 5. DOI: <https://doi.org/10.26375/disegno.5.2019.10>

Chías P., Abad T. (2019c). «La cartografía y otras fuentes gráficas para el conocimiento del territorio y del paisaje. Los Reales sitios en torno a Madrid». *CT Catastro*, 96, 11-42.

- Chías, P., Abad, T. (2021). «Fuentes cartográficas para el conocimiento de los territorios de los Reales Sitios. El caso de Aranjuez, 1775-1912». In Jiménez Castillo, J., Rivero Rodríguez, M., (eds.), *De Reinos a Naciones. Espacios, territorios y mentalidades. Colección La Corte en Europa*, 21. Madrid: Polifemo, 251-299.
- Chías, P., Papa, L. (2019) (eds) «Drawing the territory and the landscape». *Disegnarecon*, 12/22, 10/2019. Available on: <http://disegnarecon.univaq.it/ojs/index.php/disegnarecon/article/view/603/374>
- Corniglio, L. (2019). *Il disegno del Parco Reale di Tirana*. Napoli: La Scuola di Pitagora editrice.
- Cundari C., Carnevali L. (2003) (eds) *Il rilevamento urbano: tipologia, procedure, informatizzazione*. Roma: Kappa
- De Marco, R., Dell'Amico, A. (2020). «Connettere il territorio tra patrimonio e informazione: banche dati e modelli per le Cultural Heritage routes». In Arena, A. et al (ed) *Connettere / Connecting. Un disegno per annodare e tessere / Drawing for weaving relationships*. Milano: Franco Angeli, 2058-2077.
- Ford, R. (1845). *A handbook for travelers in Spain and readers at home*. London: John Murray.
- Gérard, V. (1976). *Les problèmes artistiques de l'Alcázar de Madrid (1537-1700)*. Mélanges de la Casa de Velázquez, XII, 307-322.
- Giandebiaggi, P., Vernizzi, C. (2020). «Gli organismi religiosi nella trasformazione della città europea: dal rilievo alla definizione di una identità urbana». In Arena, A. et al, (ed), *Connettere / Connecting. Un disegno per annodare e tessere / Drawing for weaving relationships*. Milano: Franco Angeli 1161-1182.
- Luschi, C.M.R., Aiello, L. (2020). «La ricostruzione storica della città attarvetrso l'iconografia urbana. Il caso studio di San Giovanni d'Acri». In Arena, A. et al (eds) *Connettere / Connecting. Un disegno per annodare e tessere / Drawing for weaving relationships*. Milano: Franco Angeli 2369-2382.
- Mandelli E., Duvernoy, S. (2002) (eds). *Il disegno della città: opera aperta nel tempo. Atti del Convegno internazionale AED*. Firenze: Alinea.
- Martínez, A. (2008). *Espacio, tiempo y proyecto: El entorno urbano del Palacio Real Nuevo de Madrid entre 1735 y 1885*. Madrid: Ayuntamiento de Madrid.
- Mesonero Romanos, R. (1861). *El antiguo Madrid: paseos histórico-aneecdóticos por las calles y casas de esta villa*. Madrid: Establecimiento Tipográfico de Don F. de P. Mellado.
- Papa, L., D'Agostino, P. (2020). «Un processo integrato di conoscenza e visualizzazione. Il castello della Reggia di Portici». In Arena, A. et al (ed) *Connettere / Connecting. Un disegno per annodare e tessere / Drawing for weaving relationships*. Milano: Franco Angeli, 2515-2532.
- Papa, L., D'Agostino, P., Pascariello, M., D'Auria, S., Chías, P., Abad, T. (2020). «Un progetto di valorizzazione dei Siti Reali in Europa. Il caso della Reggia di Portici in Campania». *Giornate del Restauro e del Patrimonio Culturale | Webinar 17 giugno* (Webinar online per le Giornate del Restauro e del Patrimonio Culturale). Università degli Studi di Ferrara.
- Pirinu, A. (2019). «Between scientific rigor and perceptive component. Representing the landscape of the 'royal salt works' of Cagliari in the 19th century». *Disegnarecon*, 12(22). DOI: <https://doi.org/10.20365/disegnarecon.22.2019.17>
- Pérez Galdós, B. (1884). *La de Bringas. Madrid: Imp. y Lit. de La Guirnalda*.
- Ponz, A., (1776-1794). *Viage de España en que se dá noticia de las cosas más apreciables, y dignas de saberse, que hay en ella*, Tercera edición, 18 vols. Madrid: Por D. Joachin Ibarra.
- Sancho, J.L. (1988). «Notas sobre la herencia de Vanvitelli en la obra de Palacio. In *Carlos III y la Ilustración*» (Actas del Congreso). Madrid: Ministerio de Cultura, 513-528.
- Sancho, J.L. (1995). *La arquitectura de los Sitios Reales. Catálogo histórico de los palacios, jardines y patronatos reales del Patrimonio Nacional*. Madrid: Patrimonio Nacional, Fundación Tabacalera.
- Sancho, J.L. (2015). *Palacio Real de Madrid*. Madrid: Patrimonio Nacional.
- Salerno, R. (2019). «Drawing, Maps and 'Maquettes'. 'Plan-relief' Landscape Depiction». *Disegnarecon*, 12(22). DOI: <https://doi.org/10.20365/disegnarecon.22.2019.22>
- Sand, G. (1854-1857). *Histoire de ma vie*, 10 vols. Paris: Victor Lecou, Éditeur / Michel Lévy Frères, Libraires.
- Vernizzi, C., Bontempi, D. (2015). «La rappresentazione della città per lo studio dei fenomeni urbani. Evoluzione metodologica attraverso casi studio». In Marotta, A., Novello, G., (eds), *Disegno & Città: cultura, arte, scienza, informazione. Atti del Convegno UID*. Roma: Gangemi, 871-878.
- Twiss, R. (1775). *Travels through Portugal and Spain, in 1772 and 1773*. London: Printed for the Author and sold by G. Robinson, T. Becket, and J. Robson.



MODELLI VIRTUALI PER LA RAPPRESENTAZIONE E LA PERCEZIONE DELL'ARCHITETTURA E DEL PAESAGGIO

Luigi Corniello, Gennaro Pio Lento



Figura 1.1
Il Canale di Pontidea, rilievo da drone

Introduzione

La ricerca presenta i risultati delle campagne di rilievo architettonico e della successiva rappresentazione e modellazione grafica del paesaggio antropizzato del Canale di Pontidea, stretto corso d'acqua artificiale costruito nel I secolo d.C. nella Grecia orientale. La scarsa documentazione grafica ed iconografica, in merito al percorso d'acqua che unendo il golfo Termaico a ovest con il golfo di Toroni a est, ha richiesto l'attuazione di una metodologia innovativa per il rilievo dei resti delle mura a protezione della penisola di Kassandra e dello stesso Canale lungo 1250 metri e largo, in media, 40 metri. L'itinerario perseguito riguarda l'immagine tridimensionale nella sua più ampia significazione sia rispetto alle categorie percettive dell'architettura sia nelle forme di lettura, dall'immagine fotografica scattata da drone alla successiva elaborazione in nuvola dei punti con tecnica fotogrammetrica alle ricostruzioni digitali sulla base dei rilievi eseguiti.

Scopo della ricerca è quello di rappresentare lo stato attuale dei luoghi, attraverso rilievi strumentali eseguiti con drone quadrielica e digitalizzare i risultati con immagini bidimensionali e tridimensionali in grado di far percepire gli spazi e le geometrie delle strutture nel paesaggio circostante. A tal fine, il tema della modellazione digitale è di grande importanza, poiché consente di affrontare, secondo i presupposti disciplinari, quali tecnico-strumentali e teorico applicativi, le dinamiche del disegno relative sia alla rappresentazione tradizionale sia a quella innovativa digitale. Con tale scienza si determina l'aspetto riguardante la visualizzazione, elemento fondamentale per la comunicazione dell'oggetto esaminato, attraverso il quale è possibile definire la resa grafica finale compatibile con lo scopo dell'attività di rilievo, sia esso relativo alla conoscenza dell'esistente sia indicativo per la percezione del bene.

La modellazione tridimensionale del patrimonio culturale partendo da immagini digitali a scale differenti e da acquisizioni con strumenti a basso costo ha recentemente ottenuto attenzione da parte della comunità scientifica per la realizzazione di ricerche innovative e processi avanzati di modellazione

digitale, dovute, inoltre alla disponibilità di nuove tecnologie per la registrazione, l'elaborazione, la gestione e la visualizzazione dei dati 3D (Amoruso, Apollonio, Remondino, 2010).

La percezione del paesaggio naturale ed antropizzato

Le facoltà percettive, di intelletto e di memoria ci consentono di cogliere, elaborare e divulgare la nostra percezione del territorio leggendone le forme, le funzioni ed i significati e contribuendo, insieme ad altre percezioni, a comprendere il senso del valore di un luogo per l'arricchimento del nostro microcosmo emotivo e per una collettività che richiede una qualità percepibile del territorio.

Parlare del territorio significa fare riferimento alla cultura del paesaggio che, com'è noto, è stata sviluppata nel corso dei secoli e si è affermata come disciplina di studio negli anni a noi prossimi. Si può fare riferimento, in particolare, alla Convenzione Europea del paesaggio che riguarda la gestione pubblica dell'ambiente. Il territorio risulta caratterizzato da una dimensione paesaggistica ovvero, come recita la convenzione, bisogna stimolare e incoraggiare la cospicua paesaggistica base e fondamento di qualsiasi azione per la conoscenza, la tutela e la valorizzazione.

Il paesaggio, inoltre, è assimilabile ad una immagine della struttura dinamica del territorio e, come tale, variabile dà luogo a luogo in adesione alle attività ed esigenze umane in rapporto alle risorse naturali, al patrimonio storico-architettonico ed alle qualità geografiche. Il paesaggio è un bene da salvaguardare partendo dalla tutela dell'ambiente in cui vive responsabilmente la collettività salvaguardando la bellezza del territorio, facendo tesoro della storia locale e valorizzando le risorse umane. Conoscere una città ed il suo territorio significa confrontarsi con l'eredità del passato e della storia dei suoi abitanti e del suo tessuto urbano ovvero acquisirne le strutture sociali ed architettoniche del presente e del passato e con maggiore attenzione, inoltre, a quanto si conserva del patrimonio architettonico da tutelare quale segno forte attuale e del futuro benessere culturale e sociale.

Nella pagina a fronte Figura 1.2, 1.3
Il Canale di Pontidea, rilievo da drone



Perspective 30°



points: 11,482,424

Perspective 30°



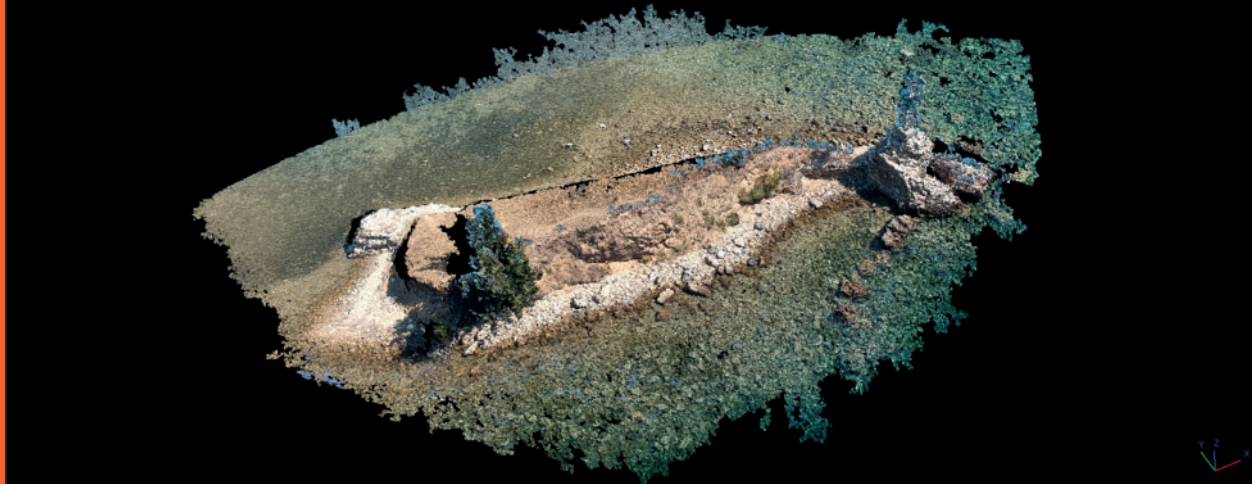
points: 11,491,887

Perspective 30°



points: 4,726,006

Perspective 30°



points: 4,726,006

Il rapporto tra acqua ed architettura

L'interesse per la rappresentazione di spazi abbandonati e la relativa ricostruzione digitale ha determinato la scelta dello studio del Canale di Pontidea e della relativa murazione posta a controllo del canale stesso, nonché della pianura retrostante.

La fase di *texture mapping* delle immagini è stata realizzata utilizzando le informazioni raccolte durante la campagna di rilievo fotografico. Il software digitale ha riportato su base 3D i dati raccolti in base a determinati punti di colore individuati sui campioni fotografici (Remondino, 2011). Le superfici utilizzate come campione sono state individuate in base alla qualità del pixel ed alla rispondenza cromatica complessiva della superficie verticale oggetto della ricerca.

Di grande interesse è stata la costruzione della banca dati, mediante le immagini da drone, dalla quale è stata ricavata la nuvola dei punti per la generazione dei modelli.

I modelli grafici hanno richiesto particolare attenzione nel rapporto tra acqua ed architettura sia nella fase di rilievo sia nella successiva rappresentazione dove l'elemento di movimento,

ovvero l'acqua, ha costituito un flusso continuo di successione di ombre e deformazioni dell'immagine proiettata.

Conclusioni

La ricerca delinea il percorso sviluppato in ambito internazionale con attenzione alla percezione visiva degli spazi ed al conseguente movimento grafico intuibile nell'immagine rappresentativa della ricostruzione delle diverse epoche storiche. La successione del tempo nelle immagini è riscontrabile attraverso un percorso di conoscenza, realizzato mediante comparazione grafica tra sistemi fortificati affini, in grado di ricostruire virtualmente la percezione degli spazi del passato. Le numerose tecniche di ricostruzione dal rilievo da drone alla fotogrammetria terrestre ed al processing dei dati con la realizzazione di modelli virtuali hanno generato un sistema di banca dati alla quale attingere per interventi di manutenzione o progetto.

Tale attività si configura come base grafica per le proposte di modificazione dell'architettura e del paesaggio, consapevoli di un'eredità del passato ma con occhi attenti al futuro.

Luigi Corniello

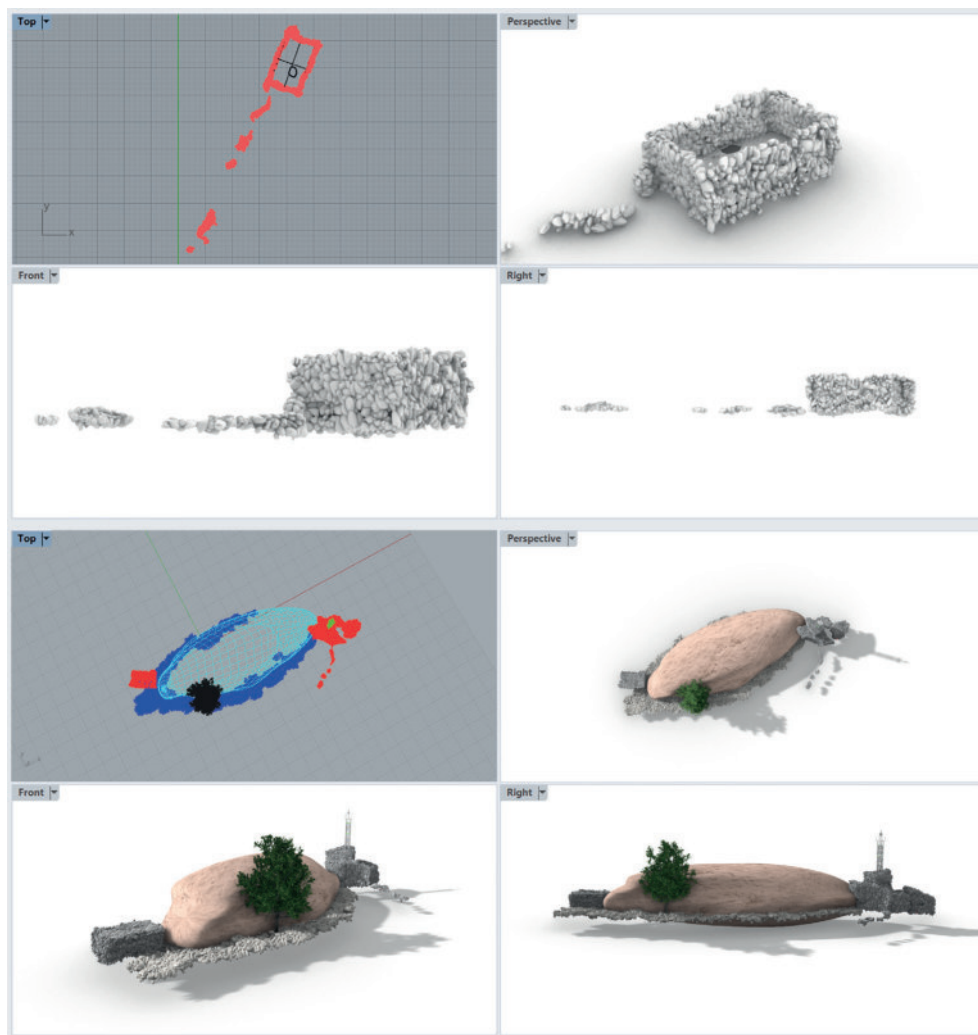
*Architetto, PhD, Ricercatore
Dipartimento di Architettura
e Disegno industriale
Università degli Studi della Campania
"Luigi Vanvitelli", Aversa.
luigi.corniello@unicampania.it*

Gennaro Pio Lento

*PhDs
Dipartimento di Architettura
e Disegno industriale.
Università degli Studi della Campania
"Luigi Vanvitelli", Aversa.
gennaropio.lento@unicampania.it*

Nella pagina a fronte Figura 2

Il Canale di Pontidea, nuvola dei punti della murazione meridionale e dell'isola fortificata orientale.



Riferimenti bibliografici

Amoruso, G., Apollonio, F., I., Remondino, F. (2010). *Caratterizzazione strumentale di sensori attivi a tempo di volo e a triangolazione. Utilizzo di laser scanner su superfici marmoree di epoca romana*, Pisa, Scuola Normale Superiore.

Apollonio, F., I. (2010). *La modellazione digitale*, Bologna: Clueb.

Barba, S., Cardone, V. (2013). *Modelli grafici dell'architettura e del territorio*, Santarcangelo di Romagna: Maggioli.

Bianchini, C. (2011). *Rilievo Modellazione e Studio Geometrico delle Cupole*, Roma: Edizioni PreProgetti.

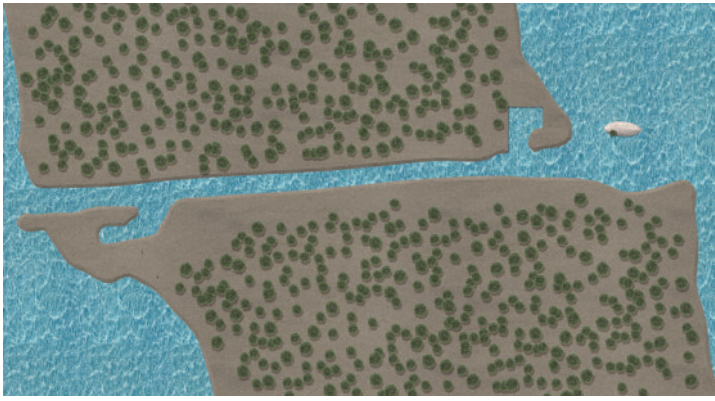
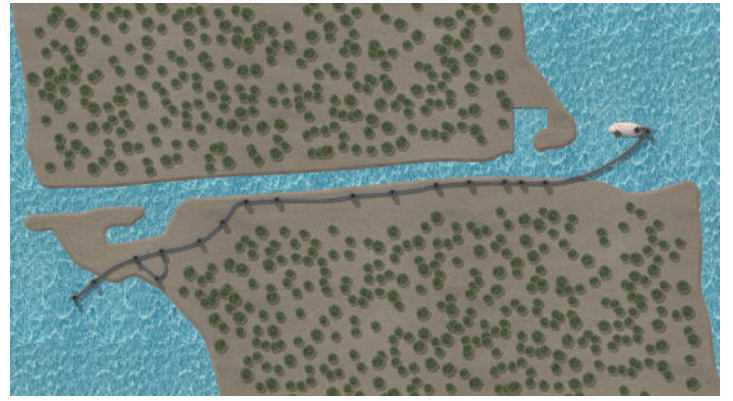
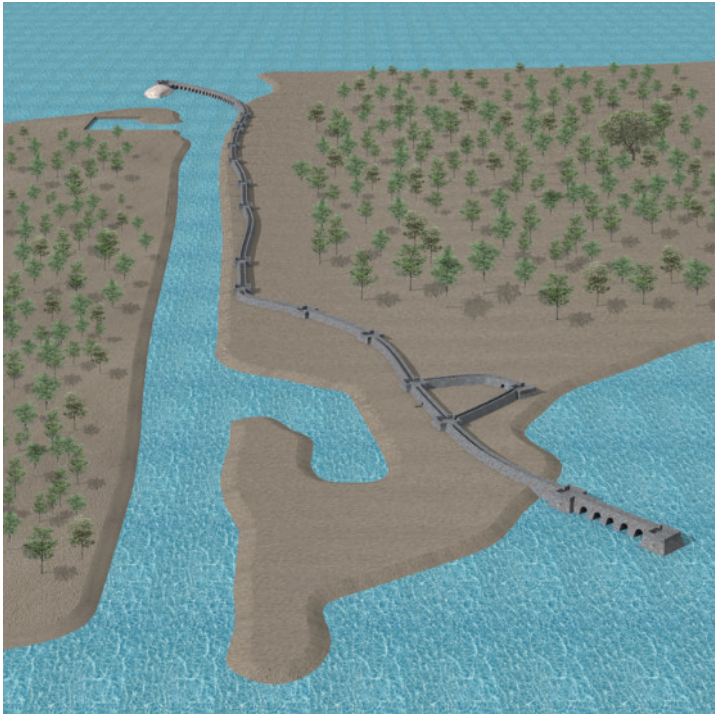
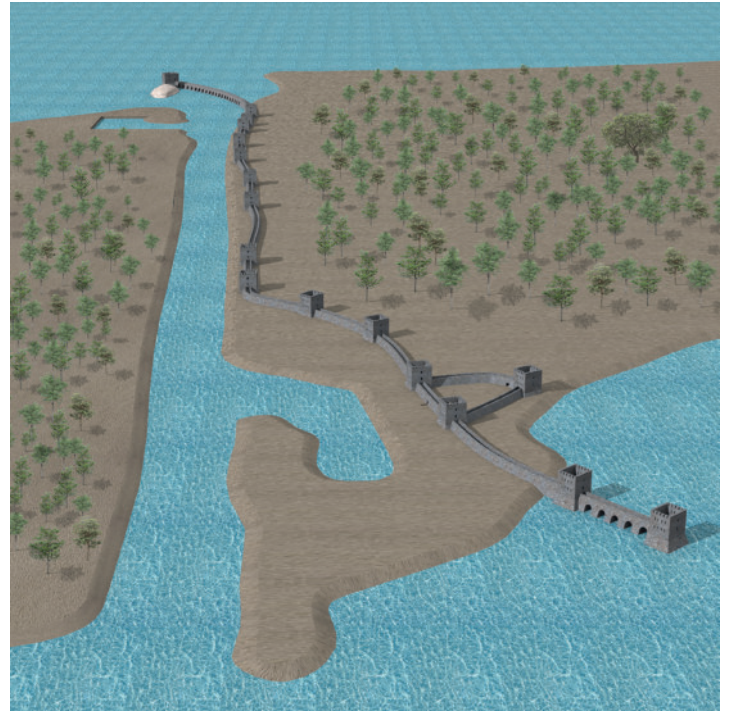
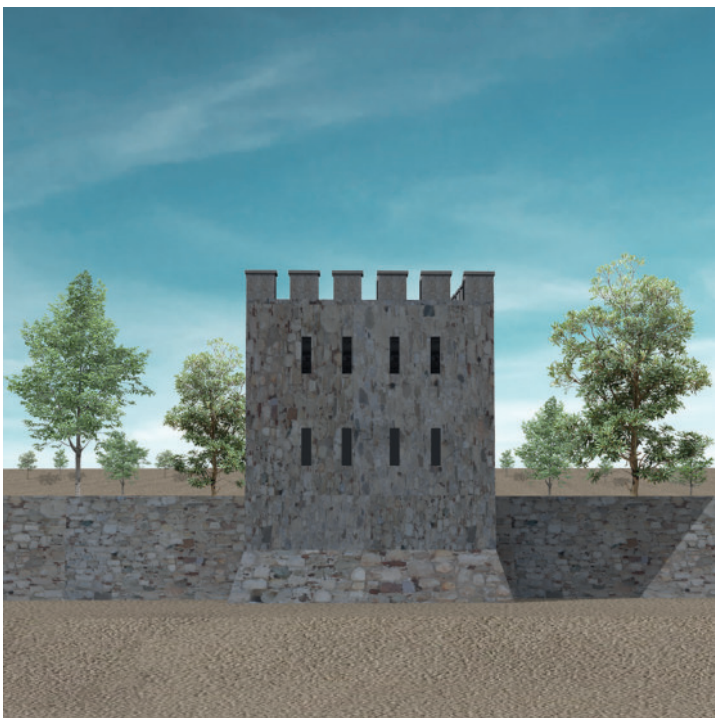
Brusaporci, S. (2007). *Modelli interpretativi dell'architettura medievale*, L'Aquila: Arkhè.

Corniello L., De Cicco A. (2020). Digital models and 3D visualization in archaeological contexts. The survey of the tombs of the kings in the city of Verghina in Macedonia». In *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLIV-4 / W3-2020.

Corniello L. (2020). «Photogrammetric 3d information systems for the management of models of cultural heritage». In *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLIV-4/W1-2020, 11–18, <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLIV-4-W1-2020-11-2020>, 2020.

Manfredini, A., M., Remondino, F. (2010). *Modellazione 3D da immagini. Pipeline fotogrammetrica*, Pisa, Scuola Normale Superiore.

In alto **Figura 3**
Il Canale di Pontidea, ricostruzione grafica
della murazione meridionale.
Nella pagina a fronte **Figura 4**
Il Canale di Pontidea, modello digitale di rilievo



L'ETEROTOPIA DEL FARO. PAESAGGI E RETI

Sonia Mollica

Introduzione. Il *genius loci*, i non luoghi e la rappresentazione

Nel suo famoso saggio su *L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica*, Walter Benjamin definisce la macchina fotografica e la fotografia il mezzo perfetto per gli spazi urbani. La fotocamera consente al fotografo di passeggiare per le strade, scegliere dove fermarsi, cosa fotografare e cosa ignorare. Questo processo di rallentare il mondo e di metterlo in pausa è comune anche per il disegno. Il progettista, allo stesso modo, attraverso la rappresentazione cerca di cogliere l'anima dei luoghi, degli edifici, dei ponti, delle strade, delle case.

L'atto della rappresentazione, della mano come prolungamento dello sguardo, sottostà sempre a un punto di vista, rappresenta sempre un dettaglio del tutto, parti di esso. Ciò che vediamo e sperimentiamo quotidianamente sono frammenti, frammenti di informazioni nel tempo e nello spazio. L'atto del disegnare ci permette d'identificarci nel soggetto/paesaggio ritratto divenendone parte viva, confondendoci con esso e assimilandone tutte le caratteristiche materiali, cromatiche e temporali.

Si giunge a una realtà rappresentata che non è più reale, un'essenza latente, invisibile.

«Disegnare è un'attività il cui scopo è riconoscere, e forse conciliare, l'apparente contraddizione tra presenza e assenza»

(Berger, 2017: 186)

È qui che si nasconde l'essenza dell'eterotopia, del non luogo. In generale l'eterotopia ha come regola quella di giustapporre in un luogo reale più spazi che normalmente sarebbero, dovrebbero essere incompatibili. Nel teatro, che è un'eterotopia, si susseguono sul rettangolo della scena tutta una serie di luoghi estranei (Foucault, 1998: 18).

Come nel teatro, dentro il faro si susseguono, nella scatola che indica la via ai naviganti, oggetto monolitico e

Figura 1

La narrazione del faro di Capo Zafferano (PA).
Reinterpretazione della realtà.
Fonte: <https://amaninude.com/racconti/gita-al-faro-a-capo-zafferano/>





Figura 2
La rete dei fari del Mediterraneo.
Intersezione di connessioni luminose.
Fonte: elaborazione da parte dell'autrice

identitario, le affascinanti vite dei fari-
sti che vi hanno abitato.

Oggi, questa scatola risulta essere evi-
scerata dal suo cuore pulsante, lasciata
esanime agli occhi di chi l'ammira, di
chi abbaglia. Ma il vero attore del con-
temporaneo non si lascia abbagliare
dalla luce che proviene dal faro, ma
si addentra nella sua oscurità, nel suo
ventre, nell'architettura che dentro ri-
sulta essere dominata dal buio. Come
sostiene Giorgio Agamben¹: l'indi-
viduo che vive la contemporaneità è
colui che percepisce non le luci ma il
buio del suo tempo, è dunque l'attore
che non si lascia abbagliare dalla luce
ma viene assorto nella sua oscurità,
capace di cogliere la crisi del proprio
tempo. Contemporaneo è, dunque,
colui che sa vedere questa oscurità,
che è in grado di scrivere intingendo la
penna nella tenebra del presente.

Storia dei fari: dal mito alla rovina

L'immagine del faro ha da sempre atti-
rato l'immaginario collettivo delle per-
sone, la nascita di questi edifici risale
a epoche lontane e la loro trasforma-
zione è strettamente legata al progres-
so delle tecnologie di navigazione.
Omero nel XIX libro dell'*Iliade* para-
gona il bagliore dello scudo d'Achille
con uno dei fuochi che si alzavano dai
rilievi e fornivano un percorso sicu-
ro per i marinai. Il concetto di "faro"
nasce solo nel 300 a.C. con il colosso
di Rodi, raffigurante i tratti classici di
figure antropomorfe, il dio Elios, che
tiene in una mano un braciere, e il faro
di Alessandria, costruito sull'isola di
Pharos eretto da Sostrato di Cnido.

L'Impero Romano ha assistito alla
nascita della prima torre in pietra con
un baglione acceso in cima. A questa
epoca segue un periodo buio per la
costruzione dei fari, terminato solo
nel periodo moderno, durante il quale
il faro riacquista una nuova potenza.
Successivamente, con lo scoppio del-
la rivoluzione industriale, il sistema di
segnalazione fu migliorato grazie alle
innovazioni tecnologiche dell'epoca,
le torri divengono fari composti da fab-
bricati simmetrici, torrette e lanterne,
arricchendo di segnali luminosi le luci
costiere, propagate da lenti Fresnel.

Oggi, l'utilizzo di sistemi d'illumi-
nazione automatica segna l'ulteriore
evoluzione di questi manufatti. Essi,
sebbene abbiano mantenuto un alto
valore simbolico e identitario, in mol-
ti casi, non vedono più il loro uso di
abitazione, causando la repentina e
inesorabile trasformazione degli edifi-
ci in relitti della storia, lacerti di me-
moria ormai passata. Il faro diventa un
contenitore sterile, viene osservato da
lontano, come si osserverebbe una ro-
vina romantica, priva d'impiego e, pur
nella sua essenzialità, manifestazione
di un patrimonio della memoria.

Memorie, reti e organismi. Il pro- getto e lo sguardo

Lo studio dei manufatti costieri, e in
particolare dei fari, porta a sé una ri-
flessione sul grande senso evocativo
che questi esercitano sulla memoria di
ciascuno di noi. Ogni identità costie-
ra accoglie a sé leggende, miti, storie
antiche, il fascino di una realtà ignota.
La riconnessione dei miti corrisponde

alla riconnessione dei luoghi, alla realizzazione di una fitta trama che lega la storia al paesaggio, fondato su quella che è la visibilità, la temporalità e la narrazione (Venturi Ferriolo, 2009). L'occhio indaga in profondità l'ambiente circostante, per rivelare quelle che sono le relazioni e le trame dell'avvenire, cioè l'intreccio degli eventi accaduti in un luogo, quindi, i fatti che lo hanno determinato² (Turri, 2011). Il susseguirsi degli avvenimenti crea scenari sempre nuovi da codificare: proiezioni immaginative, conoscenze storiche, suggestioni letterarie e figurative. È quello che secondo Morin con il suo *homme imaginaire*³, alimenta le dualità, potenzia le connessioni, stimola l'unione tra reale e immaginario.

La funzione di racconto di un territorio è inestricabilmente legata e correlata all'esercizio della sua interpretazione, in un circolo virtuoso da cui discende la modalità di pensare quel territorio e di viverlo (Pollice, 2015). La narrazione diviene e si sostanzia in un processo di reinterpretazione della realtà attraverso il racconto di storie orali, scritte e visive trascritte attraverso la rappresentazione (Figura 1). Il disegno guida il progettista nell'opera da compiere, strettamente intricata in una fitta rete di connessioni che l'edificio, il faro, ha con il paesaggio, con l'intorno urbano e con i manufatti costieri circostanti. La rete (Figura 2) diventa un intricato organismo vivente composto da infinite arterie, vasi, capillari; un progetto, per essere efficace, deve sapere rappresentare, trasmettere e rafforzare questi indissolubili legami che costituiscono il fil rouge attraverso cui ri-connettere le coste, le città e il mare.

Ogni faro può essere assimilato ad una monade, vale a dire, un raggio con un nucleo centrale (Figura 3). Essa dialoga con il territorio circostante attraverso l'intersezione di raggi e linee; il fulcro, però, risulta coincidere sempre con il faro, inteso come architettura e cuore pulsante. Oggi, la riprogettazione di un faro sottende diverse scenografie, differenti storie, significa entrare in un'eterotopia. Quest'ultima è basata su un sistema di apertura e chiusura che la isola nei confronti dello spazio circostante; l'eterotopia è un luogo aperto, ma che ha la proprietà di farvi restare fuori (Foucault, 2006: 23). Il faro, al suo interno, resta uno

scritto chiuso, in cui prendono forma storie e miti.

Solo dopo aver interiorizzato la corretta interpretazione di un paesaggio interno si può proseguire verso un processo progettuale. Il destino dei fari, ad oggi, è incerto. Sono ancora pochi i progetti attuati, con la messa a bando di alcuni edifici attraverso il programma "Valore Paese-Fari", ad aver avuto un efficace risuo. I progetti indirizzati a queste architetture vedono nella quasi totalità dei casi italiani la creazione di strutture ricettive, uno fra i tanti, il faro di Capo Spartivento, in Sardegna. Tocca un destino diverso, invece, ai fari situati fuori dal territorio italiano, indirizzati verso una nuova vita più dignitosa e coerente con quello che è l'immensa potenzialità di queste architetture. Le iniziative estere vedono la creazione di reti, di cultura, di eventi inclusivi e sociali, frutto di ricerche basate sull'essenza di queste architetture, e non necessariamente sul profitto fino a sé stesso. Ma potremmo ipotizzare anche da noi una rete con la quale riconvertire i fari senza trasformarli necessariamente in hotel o resort carichi di stelle? (Boscolo, Rutigliano, 2014). Ad oggi, in Italia, non vi sono presenti molti casi studio che ci permettono di rispondere a questo interrogativo. Di fatto, queste architetture marine, simbolo del paesaggio del tempo, restano tutt'oggi un relitto della storia.

Conclusione

Il faro, un tempo architettura quasi esclusivamente funzionale, risulta ancora oggi essere un frammento della memoria, un lacerto della storia. La profonda suggestività di queste architetture, il cui tempo si è fermato alla loro accensione automatizzata, si scontra con il mondo reale, divenendone un inerme spettatore solitario. Eppure i fari rappresentano da sempre un agglomerato di vie marittime e terrestri, una rete materiale e immateriale che riesce a far tenere per mano qualsiasi tipo di città e paesaggio, che siano esse piccole o grandi, montane o costiere. Esse possono essere definite come uno spazio-movimento: allo spazio circostante si assimilano i doni del movimento, tanto più il movimento è veloce tanto più i doni si moltiplicheranno (Braudel, 2017). È solo tramite lo studio di questa intricata rete di fasci luminosi che sarà possibile far rivivere queste identità,

grazie alla quale intraprendere percorsi e 'movimenti' in grado di favorire azioni sullo spazio, sul paesaggio, sul patrimonio culturale e sulla società. Infatti, in un contesto territoriale di ampio respiro, il faro sta diventando l'elemento attraverso cui metodologie di ricerca capaci di porre in essere nuove frontiere della conoscenza. L'utilizzo di analogie, percorsi turistici e metodi innovativi possono essere il tramite attraverso il quale favorire la disseminazione, la messa in rete e la disvelazione di un elevato potenziale materico, architettonico, culturale e paesaggistico.

Sonia Mollica

*PhD Dipartimento d'Arte, Reggio Calabria, Università "Mediterranea" di Reggio Calabria
sonia.mollica@virgilio.it*

Note

1. Ne *Che cos'è il contemporaneo?*, 2008
2. Ne *il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Turri pone l'uomo-attore-spettatore come mediatore tra conoscenza ecologica e senso della memoria, di tutela e salvaguardia, di capacità di saper cogliere il senso che i paesaggi emanano.
3. Ovverosia l'individuo metà reale e metà immaginario
4. Leibniz. Il termine monade viene usato dai vari filosofi per designare centri di forza indivisibili, ma, come regola, queste unità non hanno il potere di rappresentazione o percezione, che sono la caratteristica della monade di Leibniz. Si deve fare eccezione nel caso di Renouvier che, nel suo *Nouvelle monadologie*, insegnava che la monade non ha solo attività interna ma anche il potere di percezione

Riferimenti bibliografica

Agamben, G. (2008). *Che cos'è il contemporaneo?*. Milano: Nottetempo.

Benjamin, W. (2011). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi.

Berger, J. (2017). *Sul disegnare*. Milano: Il Saggiatore.

Boscolo, G. Rutigliano, R., (2014). *Breve storia dei fari. Da Omero a internet*. Milano: Mursia.

Braudel, F. (2017). *Il Mediterraneo. Lo spazio, la storia, gli uomini, le tradizioni*. Milano: Bompiani.

Fatta, F. (2002). *Luci del Mediterraneo. I fari di Calabria e Sicilia*. Catanzaro: Rubbettino.
Foucault, M. (1998). *Eterotopie*. Milano: Feltrinelli.

Mollica, S., Marraffa, A. (2020). *La riconnessione delle città costiere: La rete dei fari italiani/The reconnection of coastal cities. The network of Italian lighthouses*. In Arena A., Arena M., Brandolino R.G., Colistra D., Ginex G., Mediati D., Nucifora S., Raffa P. (eds). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere*. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Connecting. Drawing for weaving relationships. Proceedings of the 42th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli: 3553-3576.

Montella, M. (2009). *Valore e valorizzazione del patrimonio culturale storico*. Milano: Electa.

Morin, E. (1958). *Le cinéma ou l'homme imaginaire: Essai d'anthropologie sociologique*. Milano: Minuit.

Pollice, F. (2015). «Capitale, territorio e la retorica della competitività», *Bollettino della Società Geografica Italiana*, Serie XIII, vol. VIII, 417-429.

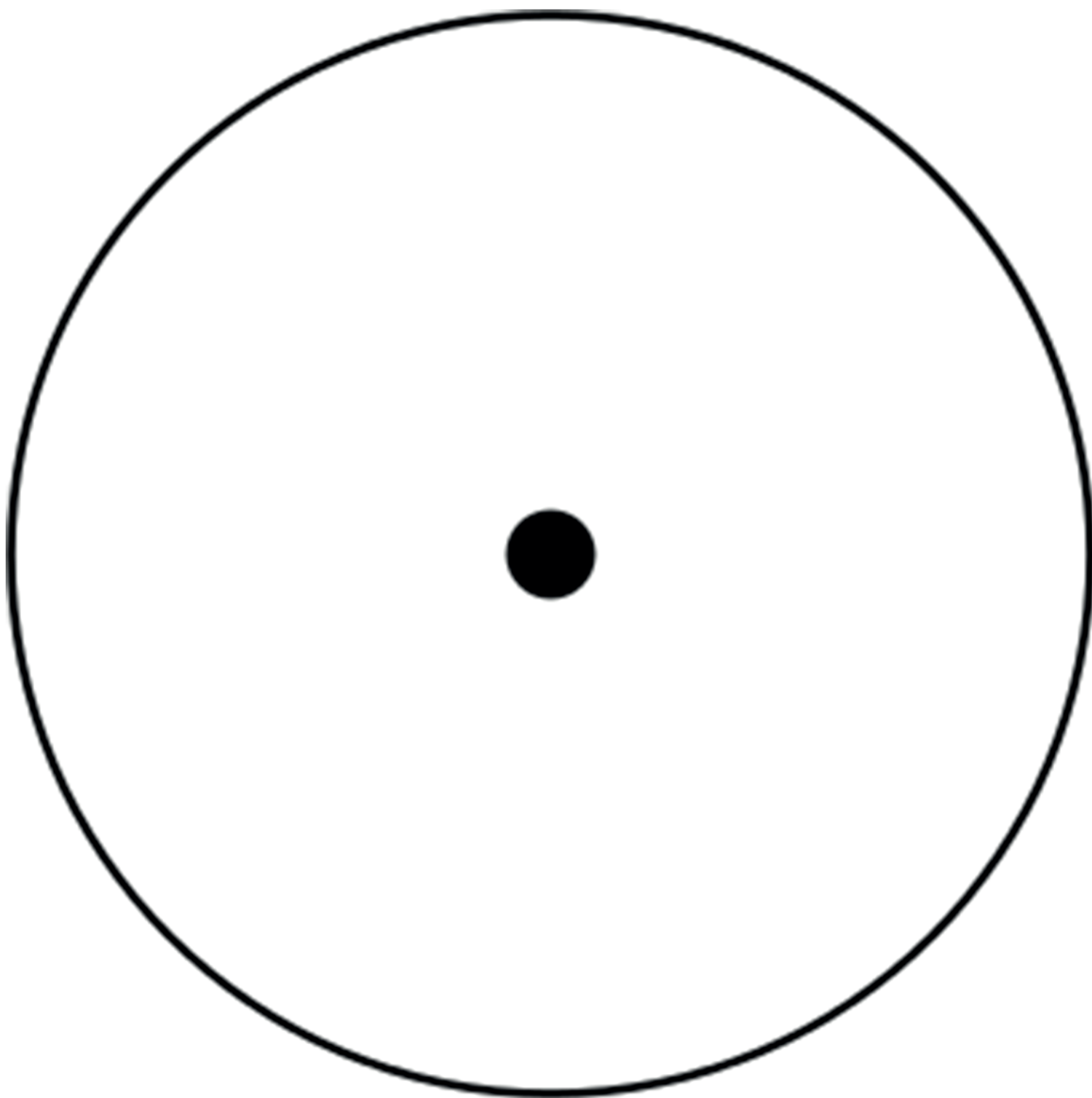
Turri, E. (2010). *Il paesaggio e il silenzio*. Venezia: Marsilio.

Turri, E. (2011). *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*. Venezia: Marsilio.

Venturi Ferriolo, M. (2009). *Percepire paesaggi. La potenza dello sguardo*. Torino: Bollati Boringhieri.

Nella Pagina A Fronte Figura 3

La monade. Fonte: Priya Hemenway, Divine Proportion: Phi In Art, Nature, and Science, Sterling Publishing Company Inc., 2005, pag. 56 ISBN 1-4027-3522-7



LA VIA DELLA PERCEZIONE

Isabella Nevoso



L'immagine di un distributore automatico abbandonato in un luogo isolato potrebbe suscitare allo sguardo di un osservatore occidentale l'idea di degrado frequentemente riconducibile alle periferie urbane, ambienti spesso associati a contesti di arretratezza culturale o legati alla criminalità. Nella cultura occidentale basterebbe una delle tre fotografie proposte per scatenare nell'osservatore stati d'animo ansiogeni (Wilson, Kelling, 1982: 29-38). L'aria è tetra, spaventa l'idea di poter essere lì in balia della solitudine. Anche molte grandi opere incomplete, presenti sul nostro territorio, hanno contribuito a divenire teatri del degrado urbano e all'interno di questi contesti si sviluppano subculture che definiscono regole proprie e codici sociali differenti da quelli usati in luoghi più centrali rispetto alla città (Cohen, 1955). Le immagini sono state realizzate in assenza di persone, l'ambiente è pulito e privo di rifiuti abbandonati.

Non sono presenti graffiti sui muri e non vi sono elementi riconducibili ad atti di vandalismo. Questi scatti rappresentano alcune zone del Giappone, una terra antica che possiede una lunga storia, proprio come l'Italia, e questo è uno dei tanti motivi di rispetto reciproco tra i due popoli. È interessante, quindi, evidenziare la differente percezione dell'immagine di questi contesti, tra la cultura occidentale e la cultura nipponica. Il Giappone è un paese estremamente sensibile a sollecitazioni esterne, sia in senso positivo che negativo, tanto da modificare alcuni aspetti della sua cultura, anche repentinamente, sotto l'influenza di contaminazioni esterne.

Tuttavia i Giapponesi sono riusciti a rimanere profondamente legati alle loro antiche tradizioni che custodiscono da secoli. In questo arcipelago moltissime azioni sono caratterizzate dal *dō*: la Via da percorrere.

Due dei *dō* più conosciuti in Occidente

sono il *sadō* ed il *bushidō*, che sono rispettivamente il rito della preparazione del tè e la Via del guerriero (Reggiani: 2018). Avete mai provato a ritualizzare un sorso di tè? Avete mai ringraziato il cibo che state per mangiare (*itadakimasu*)?

È ancora, e più in generale, avete mai avuto un rispetto tale per ciò che possedete fino a renderlo sacro e costruirci una Via da percorrere? Nell'arcipelago nipponico questo si fa. Come accennato sopra, nel corso della storia, il Giappone ha subito molteplici influenze culturali da parte dell'Occidente, prima ad opera dei Portoghesi ed Olandesi e in seguito degli Americani, il cui triste retaggio può essere sintetizzato nell'espressione «Mai più un'altra Hiroscima» (Bruckner, 1962).

Figura 1
Kiyota-ku, distretto di Sapporo, città dell'Hokkaidō. © Eiji Ohashi

Ciò nonostante il popolo giapponese non ha mai rinunciato a perseguire la Via. Per comprendere la ragione per cui queste tre fotografie non rappresentano ciò che appare o ciò che è stato descritto ad inizio articolo, è necessario analizzare un punto di vista alternativo, basato sulla cultura stessa del Giappone. Il popolo nipponico ha, in genere, la caratteristica di essere estremamente riservato, ciò nonostante ha recepito l'influenza americana nell'utilizzo del suo prodotto per antonomasia: le *vending machine*, ossia i distributori automatici di snack e bevande. In Italia, generalmente, associamo la presenza dei distributori automatici ai luoghi con maggiore aggregazione sociale come per esempio le stazioni, i luoghi di lavoro e le istituzioni scolastiche. «Con poco più di 5 milioni a livello nazionale, il Giappone ha la più alta densità di distributori automatici in tutto il mondo. Vi è circa 1 distributore automatico per ogni 23 persone, secondo l'Associazione di Produttori di distributori automatici del Giappone» (Business Insider Italia, 2019). Quindi, benché le *vending machine* siano un prodotto tipicamente occidentale, in Giappone lo spazio urbano ne è pervaso. Si potrebbe pensare: è prevedibile. In Giappone, solo a Tōkyō, si contano più di nove milioni di abitanti e c'è necessità di più distributori automatici. Ma è proprio qui che risiede la differente percezione tra le due culture messe in relazione. I distributori automatici, come abbiamo sopra descritto, non sono presenti solo in aree ad elevata densità urbana. Il distributore automatico è diventato di fatto un elemento cardine della cultura giapponese. Un elemento la cui sparizione istantanea verrebbe notata, lasciando agli osservatori dello spazio circostante una sensazione di vuoto. A sottolineare, ancora una volta, quanto sia radicata la tradizione nipponica, non è infrequente trovare accanto ai distributori, in aree più rurali, la co-presenza di banchetti per la vendita di prodotti agricoli delle campagne circostanti, evidenziando la coesistenza di due culture così diverse.

Il territorio giapponese è molto diversificato, infatti vi sono zone assai industrializzate come Tōkyō, Ōsaka e Nagasaki, ricostruite totalmente dopo gli eventi bellici della Seconda guerra mondiale, ed altre aree ancora fortemente rurali. Infine ci sono altri luoghi in cui le due realtà si intrecciano

e coesistono, come Nara, la vecchia capitale in cui convivono esseri umani e cervi shika (Nevoso, 2020). Paradossalmente le *vending machine*, rappresentano il *trait d'union* in tutto il Giappone. La “macchinetta” ha creato un filo conduttore nell'arcipelago, creando un collegamento culturale tra le isole, che caratterizza la popolazione e quindi le abitudini, in questo caso di consumo, degli abitanti. Una Via dei distributori automatici, il *dō* delle *vending machine*. Il distributore, erogando snack e bevande, può, a sua volta, far immergere ad un livello più profondo l'osservatore dello spazio circostante consentendogli di ammirare il paesaggio o il luogo in cui è inserito, gustando qualcosa di caldo o freddo, dolce o salato oppure dal sapore esclusivamente giapponese, *l'umami* (Bovani, 2021). Un elemento così piccolo, per essere in Giappone, può ribaltare completamente il percepito, se inserito in un contesto come quello dell'Immagine 1 ed occorre conoscere il modello architettonico del Giappone, in senso lato, per comprendere la presenza dei distributori automatici isolati in luoghi lontani dalle grandi affluenze cittadine. «Un'architettura minimalista nega, per sua costituzione, i decori e l'eccesso. Arriva a toccare l'essenzialità attraverso la progettazione dell'azione interna. Vivere in un'essenzialità giapponese equivale a riflettere, meditare, rappresentando realtà individuali di vita. Si distaccano dalla collettività occidentale elevandosi a realtà filosofiche. Mancanza e minimalismo non sono sinonimi. Ridurre equivale ad essenzializzare, portare all'indispensabile. L'Architettura si arricchisce attraverso l'anima, non necessita di suppellettili o decori per esprimere la sua potenza» (The walkman, 2017). A tal proposito, esiste una pratica comune, nel Sol Levante, che può far comprendere meglio il concetto di minimalismo. In molti appartamenti giapponesi si dorme sul *futon*, ossia un materasso che viene srotolato quando è il momento di dormire e arrotolato quando ci si sveglia, mettendolo, a volte, dentro ad un armadio per massimizzare lo spazio. Tale pratica viene adottata nel rispetto del principio secondo il quale si rende visibile ciò che serve solo al momento del suo utilizzo e suggerisce come un elemento occidentale, quale la *vending machine*, riesca ad inserirsi nella filosofia architettonica orientale.

I Giapponesi hanno preso un oggetto della cultura occidentale e lo hanno fatto loro, senza snaturarlo e ripropo-
nendolo ovunque sul territorio del Sol Levante. Quindi i distributori auto-
matici non sono stati riadattati in base all'ambiente in cui sono stati inseriti, infatti "non rispettano" la natura che li circonda o il paese in cui si trovano e rimandano alla identica immagine che troviamo in Occidente.

Il distributore automatico è divenuto un elemento essenziale della cultura giapponese, viene usato dalla maggior parte degli abitanti e quindi va inserito nei vari contesti. Inoltre, per quanto in alcune fotografie vengano rappresentate isolate, in realtà non lo sono. La loro presenza suggerisce la necessità del loro utilizzo e della loro funzione. Ciò significa che la rappresentazione delle tre immagini proposte è un filtro

determinato ed influenzato dalla cultura dell'osservatore. Un giapponese non avrebbe avuto, probabilmente, la percezione di degrado descritta all'inizio, viceversa avrebbe visto un'immagine nota e forse avrebbe riconosciuto il quartiere di Shibuya. Agli occhi degli occidentali, le tre immagini parlano di un ambiente vuoto, senza persone nelle inquadrature, di un paese che conta più di 125 milioni di abitanti. Ecco perché l'inserimento del distributore automatico nella periferia giapponese la rende meno decentrata.

A livello progettuale, in quest'ottica, per la riqualificazione o rivitalizzazione di un paesaggio, potrebbe bastare la ricerca di un elemento specifico associativo tra gli spazi urbani e decentrati, creando un collegamento architettonico-urbanistico che possa, inoltre, indurre comportamenti

diversi all'interno della popolazione che abita le zone periferiche. Dietro ad una "macchinetta", in Giappone, si nascondono contaminazioni culturali occidentali, ma anche una capacità di far proprie queste influenze e "giapponizzarle", esasperando, in un certo senso, l'utilizzo di questi apparecchi, fino ad inserirli in contesti tutt'altro che industrializzati e urbanizzati.

Il Giappone ha ritualizzato uno stile di vita all'interno del proprio paesaggio con un elemento esterno alla sua cultura, estendendolo fino ai luoghi con minore densità antropica ed industrializzazione. Ha creato, quindi, una rete di punti in grado di mappare la presenza dell'uomo sul territorio.¹ Così il Giappone ha dato nuovamente origine ad una Via, perseguibile attraverso le strategie progettuali di tutti i professionisti.

Figura 2
Ebisu, quartiere di Shybuya, Tokyo.
© Lukasz Palka

Isabella Nevoso
Università di Genova
isa.nevoso@gmail.com



Note

1.
Arch. e Prof. Gabriele Pierluisi - video conferenza del 31/3/2021 - per *Visibility_04*: il territorio urbano, in vista satellitare, definisce una rete per la quale ogni nodo, a partire dal centro cittadino maggiormente abitato, diventa un ipertesto e cioè un collegamento tra le zone territoriali esaminate.

Riferimenti bibliografici

Bovani, K. (2021). *Non trovo il titolo giusto: Il diritto al progresso intellettuale*. Firenze: Il pozzo di Micene.

Bruckner, K. (1962). *Il gran sole di Hiroscima*, Firenze: Giunti.

Business Insider Italia (2019). *L'incredibile successo dei distributori automatici è meglio di un trattato di sociologia per capire il Giappone* [Online]. Disponibile in: <https://it.businessinsider.com/lincredibile-successo-dei-distributori-automatici-e-meglio-di-un-trattato-di-sociologia-per-capire-il-giappone/#:~:text=Con%20poco%20pi%C3%B9%20di%205,di%20distributori%20automatici%20del%20Giappone> [29 gennaio 2021].

Cohen, A. K. (1955). *Delinquent boys; The culture of the gang*. Free press.

Nevoso, I. (2020). *Nara*, "Giroinfo" [Online]. Disponibile in: <https://www.giroinfo.com/index.php/archivio/tutti-i-numeri/magazine-57> [29 gennaio 2021]

Reggiani, M. (2018). *Giappomania*. Milano: Mondadori Electa S.p.A.

The walkman (2017). *Interni Giapponesi - Architettura, essenzialità e riflessione* [Online]. Disponibile in: <https://www.thewalkman.it/interni-giapponesi-architettura-essenzialita-riflessione/> [29 gennaio 2021].

Wilson, J. Q., Kelling, G. L. (1982). «Broken windows». *Atlantic monthly*, 249 (3), 29-38

Figura 3
Minami-ku, uno dei dieci reparti di Sapporo.
© Eiji Ohashi





FROM SAND SCULPTURES TO EARTHWORKS, CREATING NEW IMAGINATIVE LANDMARKS IN POST-WAR TABULA RASA URBANISM

Ruth Oldham

French landscape architect Jacques Simon (1929-2015) was one of the key figures of the radical transformation that occurred within the discipline of landscape architecture in the second half of the twentieth century. Confronted with a vast new scale and a new set of problems in the context of the post-war reconstruction effort and economic boom, the profession of horticulture, until then primarily concerned with the rarefied field of the “art of gardens”, had to reinvent itself, creating new working methods and «processes of landscape invention» (Simon, 1969: 11). The landscape architecture historian Bernadette Blanchon has told the story of this transformation, drawing attention to the pioneering work in the 1950s and 1960s of landscape architects such as Jean Marc, Henri Pasquier, and Michel and Ingrid Bourne, who demonstrated resourcefulness and inventiveness creating landscapes for new social housing programs, where large expanses of terrain had to be landscaped on tight budgets (Blanchon, 2007).

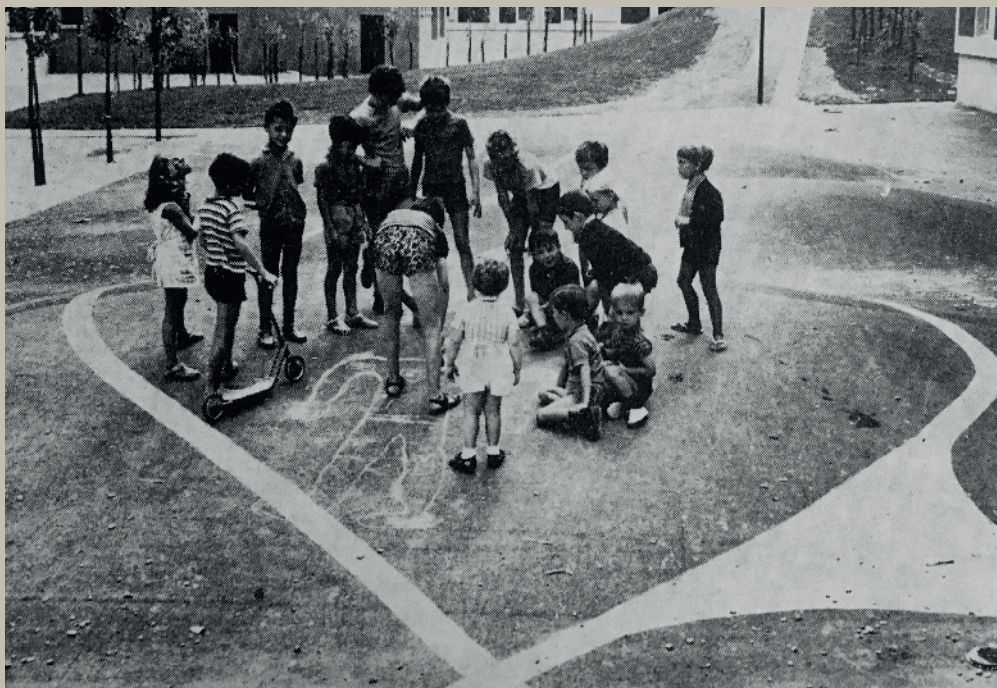
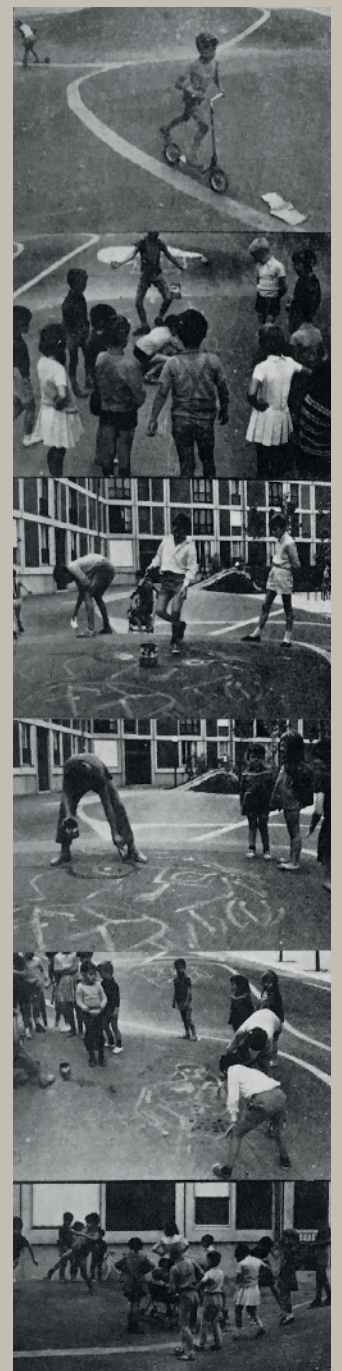
They started using forestry planting techniques, favouring large masses of vegetation that responded in scale to the that of the buildings; and working directly on site, terracing without pre-established plans, laying out pathways in response to those that were already appearing spontaneously as new residents started moving in. Landscape architecture had not been given much attention in the pre-war phases of the modern movement (Blanchon, 2007: 2). In the Athens Charter (drawn up by architects in 1933 and published

in 1943 after considerable reworking by Le Corbusier), a key reference for the post-war reconstruction boom across Europe, the role of landscape, generally evoked by the vague notion of greenery (*verdure*), is at once fundamental and ambiguous. With the buildings detaching from the ground on *pilotis*, reaching up to the sky, the ground plane is described as expansive and uninterrupted, the site of verdant “nature”. However, this same ground plane is also intended to be the site of important road and rail networks, and numerous collective facilities, schools, creches, cultural and sporting centres.

The generation of landscape architects working in the post-war period, as the theories of the modern movement were being put to the test on a grand scale, inherited this ambiguous and under-developed notion of landscape and set to work defining it. Jacques Simon, the son of a Burgundy lumberjack, had lived and worked in Canada and Sweden before studying horticulture on the newly established program in Versailles, between 1958 and 1960. In the early 1960s he began collaborating independently with the Atelier d’Urbanisme et d’Architecture (AUA), designing and overseeing the realisation of landscape schemes for a series of social housing projects. This is when he started to define his landscape vocabulary and working method.

Figure 1

Children Playing: photos by Jacques Simon
published in *Espaces Verts* n°22, 1970
© estate of Jacques Simon, all rights reserved



Having to create robust, easy to maintain environments on tight budgets, he adopted an approach of creating «strong earthworks, dense planting» (Blanchon, 2015: 216).

He came to identify himself as an “earth worker” (*terrasseur*), suggesting that only “relief”, rather than “vegetal fuzz” could provide solid perennial structure to an exterior space (Blanchon, 1999: 26). He preferred working through improvisation, modelling the ground by directing bulldozers on site, rather than following detailed precisely drawn plans.

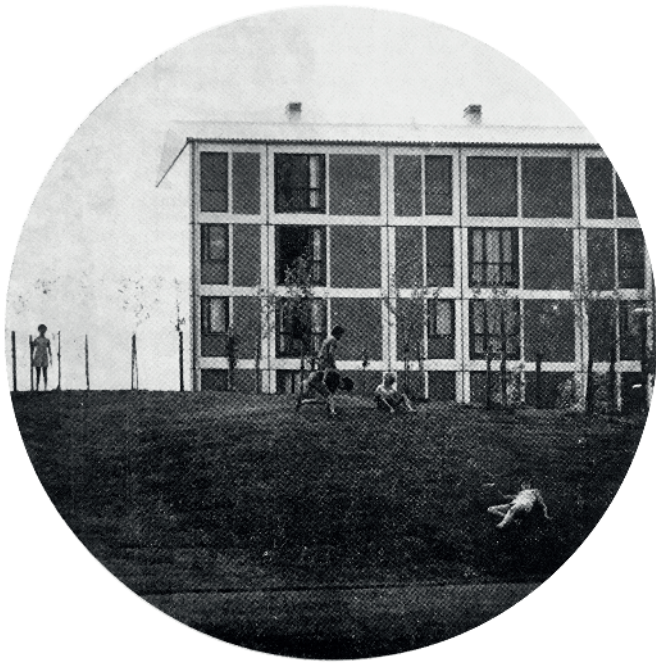
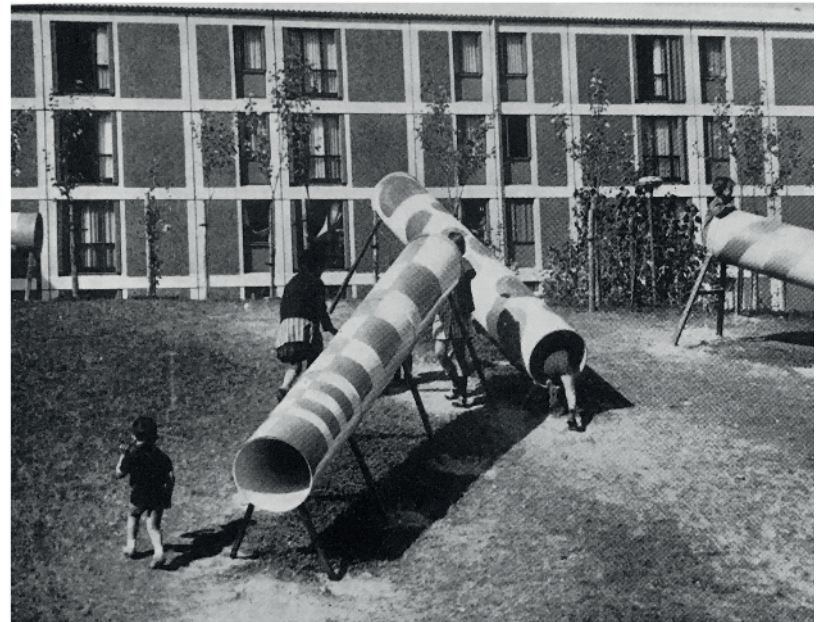
He did, however, develop a very singular graphic language, which informed his practice, and this is what we will examine in this article. Alongside his landscape practice, Simon led a prolific career in publishing. In 1966 he became a regular contributor to the new landscape review *Espaces Verts*, becoming the director of the publication in 1970 until its mutation into *Paysages Actualités* in 1982. Between 1974 and 1988 Simon edited and produced a series of 23 books under the title *Aménagements des Espaces Libres*. In a striking parallel to his empirical, improvisational method in creating new landscape projects, his editorial approach, both for the review and the books, was resolutely hands-on: photos, diagrams, sketches, and plans were collaged together, drawn over, annotated with type-written or often hand-written notes. His quick mind and often caustic wit jump out from the pages. He travelled widely, across Europe, particularly northern Europe, and further afield, and took literally thousands of photographs (his archive is said to hold over 10 000). He had a particularly keen eye for what are often considered mundane, peripheral places – suburbs, industrial zones, new towns – places that were the site of unprecedented development in the post-war period. Each issue of the trimestral review tended to be organised around a theme: New Towns, Playgrounds, Parks, Sculpted Ground, Ten Years On...

The first issue of 1970, n°22, was dedicated to one of the landscape projects he was working on at the time, the ZUP des Chatillons in Reims (north eastern France), a social housing project of over 3000 units built on previously undeveloped agricultural

land to the south of the city. The size of a small neighbourhood, the 54-hectare project consisted of a series of irregularly shaped blocks underpinned by a triangular grid, organised around a central square. There was a tower block and outlying zones of low-rise housing, but the bulk of the project was made up of 4-7 storey slabs wrapping around the edge of each block, creating large open spaces in their centres. The buildings were strictly repetitive and highly rationalised, the site was flat; the context was essentially a blank slate, the new landscape project had to be invented from scratch (Simon, 1970: 6). The earth excavated for the building's foundations was made available to Simon, and he set about creating a playful, audacious landscape made up of valleys, craters, undulations, plateaux, sandy beaches, trenches, carapaces, and numerous other geographical forms. The surface of the ground itself is conceived of as a play structure.¹

The landscaping works were still underway when the special issue of *Espaces Verts* was published. Apart from a brief series of diagrammatic plans, showing mass, void, and the principal “geographical” feature in each block, Simon presented the project primarily through his own photographs, most of which are populated. Children run, cycle, roll, skip, skate, scoot, play ball, draw on the ground, mill around (Figure 1). Every photograph, or group of photographs, is annotated, explained, becoming an illustration of a particular idea. Something quite striking about the photographs, as a group, is the importance given to the ground plane. In most of the images the sky is simply not included within the frame. Sometimes the camera is purposefully tilted towards the ground, showing the relief, the markings, the textures and materiality. In other cases, the multi-storey apartment buildings block out the horizon entirely.

As a form of representation, these images have come after the act of creating the project. They show it in its finished form, being used and appropriated. But these images also participate in and inform the process of creation. Only about half the project was completed at the time of publication. In the spirit of his improvised, down-to



earth working method, Simon closely observed the way that children interacted with the landscape, and let these observations inform the later stages. He also allowed himself to return to the parts that had been completed: after observing children rolling down a slope, he decided to add another dimension to the experience by installing some industrial tubes that made slides, or rockets (Figure 2).

Two issues of *Espaces Verts* published in 1969, were dedicated to play structures and play as part of landscape architecture. In issue n° 17, «Jeux, vus et commentés par Jacques Simon»², he presented 48 of his own photographs, each image accompanied by a short text. Apart from a handful that show children climbing and playing on elements that were not designed for play (bollards, chains, posts, trees), all these photographs show contemporary play structures and spaces, mostly in other countries, the intention being to show what is being done “abroad” (Simon, 1969, n° 17: 7). There are children everywhere in these images: running, jumping, climbing, sliding, balancing, cycling, tricycling, somersaulting, paddling. One of the opening images shows a boy balancing, one foot poised atop a narrow bollard, his hands and the toes of the other foot gripping onto the rough surface of a brick wall. Simon has collaged a thought bubble onto the photo, containing a quick sketch of a mountaineer

atop sharp mountain peaks (Figure 3). In this simple image, Simon is drawing attention to the strong, though often semi-unconscious, relationship that exists between our movements and our imagination.

Climbing anything, however big or small, requires our effort and rewards us with a slightly different view of things. Perception starts with reading the physical environment: whether the space is open or enclosed, well-lit or gloomy, whether the ground is sloping or flat, soft or hard...; but as soon as we receive this information, we process it and start making connections with other environments that we have experienced, or seen images of, or read about. Walking up a slope in the shared public space of a housing project can be connected in our minds with the memory or the desire of climbing a mountain. In the form of a preface to this issue of the review, Simon includes a quote from the psychiatrist Paul Sivadon who stresses the importance of learning through physical experience, and of stimulating the imagination providing people with links to other times and places: «for the child, the physical environment is inextricably linked to lived experience. As such, the deepest foundations of the human personality are at least in part, spatial. [...] and as the personality develops in relation to a spatial background that it gradually detaches itself from, similarly the human world can only define itself in relation to a physical, material world, be it natural

or artificial or a combination of both. This world is equally necessary to man to allow him to escape, in his imagination, whether returning to ancestral sources or leaping into the future» (Simon, 1969: 1).

The main part of issue n° 19, *Jeux, idées - projets*³, is taken up with a series of Simon’s sketches (28 in total), for potential play forms and structures, the majority of which incorporate some form of sculpted, three-dimensional ground surface. Though not quite as overrun with figures as the photographs in issue n° 17, these drawings are also mostly populated, with people roller skating down slopes, emerging from tubes, perched on ridges. However, it is the opening pages of this issue that I will look at in a little more detail. Simon begins with a double page spread of a series of small photographs of «studio experiments with fine sand to show the variety of movements, reliefs, rhythms, that it is possible to obtain in reality with the aid of earth, sand, gravel, stones, to shelter, surprise and play». (Simon, 1969: 7). The sand, in a small container whose form is not visible, is shaped into ridges and grooves. Sometimes the surface is striated, as if raked like in a Japanese garden, sometimes it is perfectly smooth. Some of the photos are drawn over, annotated,

Figure 2
Rolling, Sliding: photos by Jacques Simon published in
Espaces Verts n°22, 1970
© estate of Jacques Simon, all rights reserved

becoming pyramids, hollows, tracks... They are miniature tests of reality, demonstrating how light and shadow interact with volume, providing useful information about how steep a slope can become before becoming unstable (Figure 4). These experiments in materiality and form are not representations of a particular place or context. They are abstract and refer to a broader, universal, sphere of imaginative markers. They do however relate quite specifically to the context of the building site of a vast new estate of social housing, which tended to be full of piles of earth, great volumes of which needed excavating to create the substantial foundations of the buildings. Instead of measured plans and sections, with carefully laid out contour lines and pathways, Jacques Simon had these small-scale tests. He realised that the neutral⁴ quality of the site at the ZUP des Chatillons, and in particular the way in which the blocks formed isolated exterior “rooms”, each separate from the other, could be

used to great advantage – it allowed for the creation of an entirely new imaginative world.

Through the prism of these three issues of *Espaces Verts* we can trace a singular working method, rooted in the empirical and the physical. Simon moves back and forth between making, photographing, and drawing. He sculpts sand, photographs it, and draws over the photographs.

He directs the bulldozers on site and then draws a plan of the relief they made.

He observes and photographs children playing on this same relief and decides to add extra structures.

He observes and photographs children playing on other structures, a bollard for example, and draws on the photo imagining what might be going on in that child’s imagination: the bollard as mountain peak, leading to the idea of creating mountain peak play structures. His perception of another’s perception is at the centre of his creative process.

Ruth Oldham

Architect

@ rutholdham

Notes

1.
Only a few fragments of the original project remain today.
2.
Playgrounds, observed and commented by Jacques Simon.
3.
Playgrounds, ideas - projects.
4.
The same could be said across post-war France, where bomb damaged cities were being rebuilt, and flat agricultural plains were giving way to new districts of mass-produced housing for the booming population.

Bibliographical references

Blanchon, B. (2015). *Jacques Simon et Michel Corajoud à l'AUA, ou la fondation du paysagisme urbain*. In Cohen, J.L., Grossman, V. (eds), *Une architecture de l'engagement : l'AUA 1960-1985*, Paris, La Découverte, 214-225

Blanchon, B. (1999). «Les paysagistes français de 1945 à 1975: L'ouverture des espaces urbains». In *Les Annales de la Recherche Urbaine. Paysages en Ville*. 85: 20-29

Blanchon, B. (2007). *Pratiques et compétences paysagistes dans les grands ensembles d'habitations, 1945-1975*. In Jannière, H., Pousin, F. (eds), *Le Paysage Urbain : genèse, représentations, enjeux contemporains*, Strates, n° 13, Ladyss, CNRS, pp.149-167

Simon, J. (1969). «Jeux: Vus et commentés par Jacques Simon». *Espaces Verts*, 17, feb-mar 1969

Simon, J. (1969). «Jeux: Idées – Projets». *Espaces Verts*, 19, jun-jul 1969

Simon, J. (1970). «ZUP des Chatillons». *Espaces Verts*, 22, jan-feb-mar 1970



From top to bottom
Figure 3.

Balancing, photo by Jacques Simon
published in *Espaces Verts* n°17, 1969
© estate of Jacques Simon, all rights reserved

Figure 4.

Relief experiments in sand
photos by Jacques Simon
published in *Espaces Verts* n°19, 1969
© estate of Jacques Simon, all rights reserved

ROMAN BUNKER ARCHEOLOGY PAESAGGI URBANI PRIMORDIALI

Carlo Prati

Nella pagina a fronte Figura 1
Carlo Prati. *Roman Bunker Archeology*
Landscape of Quarantine n. 1. Collage digitale, 2020



1.

Atemporalità della forma e transitorietà della funzione sono invarianti dell'architettura ricorrenti attraverso la storia. Riconoscere queste qualità ontologiche del manufatto, nel suo sviluppo diacronico, osservando quindi le mutazioni (o la permeabilità ad esse) che una determinata configurazione subisce nel tempo, ci permette di interpretarla nel suo complesso, di leggerla in modo esaustivo e consapevole.

L'instabile pericolosità della condizione contemporanea, sia antropologica che sociale, richiede alle discipline del progetto una radicale ridefinizione delle proprie istanze (funzionali, morfo-tipologiche, tecnologiche, etc.) nel quadro di una ricollocazione delle stesse, all'interno di uno scenario di sviluppo e di ricerca condiviso, trasversale e proattivo.

Per far questo oltre all'analisi iconografica di un determinato episodio (o "reperto") per scomposizione delle sue parti (Prati, 2016), risulta necessario riconoscere e sottoporre a verifica, attraverso il collage digitale visto come progetto in sé per sé (Prati, 2018), le teorie contemporanee che hanno fondato il proprio pensiero sul ruolo determinante della forma architettonica in rapporto al tempo ed alla storia.

In questo senso, ritengo fondamentale il contributo offerto alla disciplina dal filosofo, scrittore ed urbanista francese Paul Virilio che nel 1975, dopo aver assunto la direzione dell'ESA (Ecole Spéciale d'Architecture), organizza presso il Museo di Arti Decorative di Parigi la mostra *Bunker Archéologie* ed edita la relativa pubblicazione, dedicata ad una magistrale lettura critica dei bunker del Vallo Atlantico (l'ampio sistema di fortificazioni costiere costruito dal Terzo Reich durante la seconda guerra mondiale ed esteso lungo tutte le coste dell'Europa nord-occidentale).

La stringente attualità di questa testimonianza emerge dalle parole di Virilio quando afferma che:

«The bunker of the Atlantic Wall alerts us less of yesterday's adversary than today's and tomorrow's war: total war, risk everywhere, instantaneity of danger, the great mix of the military and civilian, the homogenization of conflict». (Virilio 1994: 45)

«Anachronistic in normal periods, in peacetime, the bunker appears as a survival machine, as a shipwrecked submarine on a beach». (Virilio 1994: 39)

Esso è un "oggetto" architettonico in grado di esprimere una metafisica implicita, propria di ogni opera d'arte (ovvero il suo essere solidale con un principio ed un'idea assoluta), una qualità che lo proietta in una condizione temporale sospesa tra continuità e discontinuità «This actual archaeological break led me to a reconsideration of the problem of architectural archetypes: the crypt, the ark, the nave». (Virilio 1994: 14)

«A complete series of cultural memories came to mind: the Egyptian mastabas, the Etruscan tombs, the Aztec structures ... as if this piece of artillery fortification could be identified as a funeral ceremony». (Virilio 1994: 11)

Ma non solo, attraverso la sua peculiarità tipo-morfologica, il bunker perviene ad una ambivalenza di fondo, è una forma in equilibrio tra due dimensioni opposte «The function of this very special structure is to assure survival, to be a shelter for man in a critical period, the place where he buries himself to subsist. If it thus belongs to the crypt that prefigures the resurrection, the bunker belongs too to the ark that saves, to the vehicle that puts one out of danger by crossing over mortal hazards». (Virilio 1994: 46)

Questa stratificazione di significati e di funzioni che nel tempo si sono sovrapposte ad una forma assoluta, configura una possibilità di lettura della storiografia architettonica, che si oppone alla linearità di un ragionamento "evoluzionistico", ossia rivolto a reificare il progetto rispetto all'oggetto. Forse è proprio in ragione di ciò che possiamo comprendere perché la stanza, la casa, l'edificio, il quartiere e la città nel corso del Novecento diventeranno luoghi dapprima familiari poi inospitali e via via sempre più scenari di catastrofi e spazi di conflitto.

In tal senso, Nicola Emery nel suo recente studio dedicato al rapporto "entropico" che lega architettura a distruzione ci parla di una «mutilazione della sfera pubblica, ibernata, ridotta letteralmente ad un generico cimitero, lasciando affiorare un completo rovesciamento della promessa di felicità

nella sfera dello “spaventoso”, del radicalmente inabitabile. L’esperienza “semplicemente” cronachistica, della “casa-ossario” oltre a confermare – come aveva previsto Adorno – che “la casa è tramontata” e che “abitare non è più praticamente possibile”, fa sorgere il dubbio che l’essere “imbalsamati vivi” e l’essere sepolti da vivi non siano affatto condizioni estranee all’esperienza contemporanea.» (Emery, 2011: 6)

In questo senso casa ed abitare oggi (in tempo di pandemia e relativo distanziamento sociale) ricordano il rientro “primordiale” dell’uomo nella sua caverna: la verticalità dell’edificio si ribalta proiettandoci in una “vita capovolta” che è “casa sepolcro” ma anche “stanza astuccio”

2.

Questa duplicità di interpretazione ed ambiguità di senso è caratteristica essenziale, in termini psicoanalitici, del simbolo; infatti, se focalizziamo l’attenzione sul rapporto di consequentialità tra contraddizione e immagine archetipica, la lettura di Virilio si avvalora ulteriormente: il simbolo (la manifestazione segnica dell’archetipo) unifica coppie di opposti, come descrive Jolande Jacobi storica collaboratrice e seguace di Carl Gustav Jung.

«Il concetto junghiano di “bipolarità” del simbolo si fonda da un lato sul [...] duplice aspetto dell’archetipo, rivolto in avanti e all’indietro, senza spazio e senza tempo [...] e dall’altro sulla sua proprietà di unificatore di coppie di opposti, anzitutto quella della coscienza e dell’inconscio e successivamente anche di tutte le altre qualità antitetiche ad esse collegate». (Jacobi, 1971: 259)

Il bunker, come abbiamo visto, traduce molto chiaramente in architettura questo assunto psicanalitico, unificando diverse e riconoscibili qualità antitetiche (vita-morte, guerra-pace, protezione-aggressione) ed inserendosi di fatto in quel ristretto serbatoio di architetture che hanno la capacità di rappresentare quelle che Jung definisce “immagini primordiali” o archetipi, ossia «*Urtümliches Bild, Urbild*, ove l’aggettivo *urtümlich* significa originario, primordiale, il sostantivo *Bild*, immagine; il sostantivo *Urbild*, equivalente semantico dell’espressione



formata da aggettivo e sostantivo, nasce dalla composizione di *Bild* col prefisso *ur*, che designa tutto ciò che è arcaico o antico» (Vitolo, 1977: 8-9). Esse sono alla base del concetto di inconscio collettivo capaci cioè di generarsi autonomamente, percepibili dalla coscienza, ma originate da una matrice inconscia condivisa da tutti i popoli.

«Questo strato più profondo è il cosiddetto “inconscio collettivo”. Ho scelto l’espressione “collettivo” perché questo inconscio non è di natura individuale, ma “collettiva” e cioè, al contrario della psiche personale, ha contenuti è comportamenti che (cum grano salis) sono gli stessi dappertutto e per tutti gli individui.

In altre parole, è identico per tutti gli uomini e costituisce un substrato

psichico comune di natura soprapersonale presente in ciascuno» (Jung, 1977: 16).

Quindi in estrema sintesi, gli archetipi sono nuclei di energia psichica in grado di manifestarsi attraverso il simbolo e la rappresentazione simbolica, a prescindere dalla volontà della persona.

L’architettura del bunker rappresenta una manifestazione tangibile, attraverso la sua forma mitica e primordiale di un archetipo assoluto del costruire, una forma immanente e trasversale ai tempi ed alle funzioni a cui di volta in volta viene predestinata.

Figura 2
Carlo Prati, *Roman Bunker Archeology. Landscape of Quarantine n.2*
Collage digitale, 2020.



3.

Tutte le considerazioni precedenti, determinano il riconoscimento consapevole di una forma architettonica simbolica, in grado cioè di aggregare in sé temi e problemi di evidente attualità (difesa/protezione, distanziamento/prossimità, ecc.). Le architetture con funzione militare sono pensate per difendere e proteggere dall'attacco di agenti esterni: rappresentano, alla luce degli scenari dell'emergenza odierni (crisi sanitaria e cambiamento climatico), un utile riferimento ed un possibile nuovo «luogo» del progetto. Questa qualità dell'oggetto bunker è transitiva, ovvero si travasa anche all'interno dell'immagine che lo rappresenta. Inoltre in quanto “unificatore di coppie di opposti” ovvero di “realtà dissimili” il collage digitale è l'unica tecnica di rappresentazione che mi permette, rendendo evidente

questo conflitto tra elementi iconografici antitetici, di comporre nuovi oggetti architettonici significanti.

È questo l'obiettivo tematico della serie di collage *Roman Bunker Archeology*: evidenziare il primato dell'oggetto sul funzionalismo ed allo stesso tempo lasciare emergere la molteplicità degli usi della nuova configurazione. Costruire sul costruito e dialogare, attraverso la rovina e l'opera d'architettura con il passato (il Rinascimento ed il Barocco), è un altro tema che desidero portare all'attenzione con i miei collages, nutrendo la convinzione che le discipline del restauro, del disegno e del progetto

Figura 3

Carlo Prati. *Roman Bunker Archeology*.
Lockdown device n. 1. Collage digitale, 2020.

possano e debbano dialogare nel comune intento di formare una nuova e più attuale visione dell'architettura contemporanea da trasmettere ai nostri studenti e futuri architetti.

4.

In queste brevi note conclusive desidero fare una precisazione: di cosa parlo quando parlo di disegno, sia esso digitale o analogico? Io rivendico, da progettista, il ruolo essenziale che la rappresentazione ricopre nel mio lavoro: guidandomi attraverso tutte le fasi del progetto (dall'idea alla costruzione) e permettendomi ex ante di verificare le qualità spaziali e formali di un'architettura, sia essa intesa alla scala urbana oppure del singolo manufatto. Il disegno per me ha una piena "autonomia" architettonica ed è quindi architettura in sé per sé; Il disegno è progetto: nel disegno si costruisce ed attraverso il disegno si esplora lo spazio. Ma quel che risulta più evidente - riguardando la storia dell'architettura moderna post rivoluzione industriale - è che la costruzione di una teoria e di una visione critica avviene sempre per mezzo o attraverso la rappresentazione

(Sant'Elia, Garnier, Le Corbusier, Constant, Friedman, Superstudio, Branzi, Koolhaas, Rossi, Aymonino, GRAU, Dogma, etc.).

Quindi il disegno è l'idea dell'architettura non lo strumento di una mera rappresentazione, è il luogo ideale in cui pensare e fare architettura. Il disegno poi, in quanto linguaggio universale è comunicazione, è il veicolo preferenziale per un'istantanea trasmissione di un contenuto teorico complesso. Il disegno è infine generatore dell'opera e (in quanto testimonianza del ragionamento compositivo) è l'elemento che ne garantisce la trasmissibilità.

In questo quadro a partire da una ricostruzione critica delle vicende dell'architettura italiana negli ultimi 50 anni riguardata attraverso il ruolo del disegno mi è risultato evidente che si è passati da una posizione di centralità (1965-1990) ad una di lateralità (1990-2015) e che oggi si è testimoni forse inconsapevoli di uno stato di rinnovata vitalità della nostra cultura del progetto operata dalle nuove generazioni che usano il disegno di architettura come veicolo primario del loro

modus operandi (Prati, 2018). Questa è stata la motivazione alla base del Convegno «Nuovo disegno di architettura italiano» che ho curato nel 2018 al Museo di Arte Contemporanea di Roma, la necessità di fare tesoro della lezione del passato (Roma Interrotta, la XV Triennale, la Strada Novissima, l'Estate romana, etc) predisponendo e mettendo in moto uno strumento di dialogo e confronto collettivo, un dispositivo culturale in cui far coesistere dimensione mediatica e contenuto critico.

L'opportunità che oggi possiamo cogliere per tornare ad affermare in modo autorevole l'importanza cruciale del nostro ruolo di architetti nel quadro nazionale ed internazionale è proprio questa: rinsaldare e gettare un ponte tra l'esperienza dei maestri operanti e le ricerche eterogenee delle nuove generazioni, individuando una linea di continuità temporale tra diversi indirizzi di ricerca che hanno tutti il disegno di architettura quale campo di indagine comune (in grado di assolvere in sé stesso il complesso dei problemi disciplinari primari, compositivi, poetici e progettuali).

Carlo Prati

*Dipartimento di Architettura
Università degli Studi "G. d'Annunzio"
di Chieti-Pescara
carlo.prati@unich.it*

Riferimenti bibliografici

Emery, N. (2011). *Distruzione e progetto. L'architettura promessa*. Milano: Christian Marinotti Edizioni.

Jacobi, J. (1971). «Il simbolo», *Rivista di Psicologia Analitica*, vol. II n° 2, 259.

Jung, C. G. (1977). *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, Torino: Bollati Boringhieri: 8 – 9.

Prati, C. (2016). *Cinque architetture svizzere. Progetto, inconscio, natura*. Melfi: Libria.

Prati, C. (2018). *Il disegno dell'autonomia. Per una nuova centralità dell'architettura italiana*. Melfi: Libria.

Virilio, P. (1994). *Bunker Archeology*, Tradotto dal francese da Collins G. New York: Princeton University Press [Virilio, P. (1975). *Bunker Archéologie*. Paris: Centre George Pompidou].

Vitolo, A. (1977). Prefazione al testo: Carl G. Jung, *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, Torino: Bollati Boringhieri, 8 – 9.



LA PERCEZIONE DEL PAESAGGIO COSTRUITO DELLA COSTIERA AMALFITANA NEI RACCONTI E DISEGNI DEI VIAGGIATORI DI ARCHITETTURA

Federica Ribera, Pasquale Cucco



L'essenza profonda dei paesaggi costieri mediterranei è spiegata da Fernand Braudel nella sua opera *Il Mediterraneo. Lo spazio, la storia, gli uomini, le tradizioni*, in cui offre una visione integrata e complessa derivante dalle relazioni uomo-natura, terra-mare e realtà-visione:

«La spiegazione non risiede soltanto nella natura, che pure molto ha operato in tal senso, né soltanto nell'uomo, che ha ostinatamente legato insieme il tutto, ma nel confluire dei favori e delle maledizioni, numerosi entrambi,

della natura e degli sforzi molteplici degli uomini» (Braudel, 1992: 9).

I luoghi costieri hanno rappresentato dapprima sicurezza e approdo, per la loro privilegiata posizione sul territorio, poi sono divenuti ambienti ideali per sperimentare nuovi metodi, modelli e linguaggi urbani.

Il sud Italia offre un vasto campionario di città e piccoli centri, caratterizzati da modi tradizionali di abitare e disposizioni naturali intrinseche, paesaggi e scorci costieri, agglomerati urbani e forme architettoniche tipiche di ogni

epoca e territorio che i *voyageurs d'architecture* hanno mirabilmente restituito nelle molteplici visioni sospese tra natura e artificio, reale e immaginario: «Il viaggio al Sud nasce all'insegna di una ricerca in loco di atmosfere e di motivi ellenici e romani, e chi lo ha affrontato deve necessariamente trovarvi quanto cercava, e cioè la sua immagine meridionale, dettata dalle ragioni del passato» (Mozzillo, 1982: 25).

Figura 1
Il borgo di Amalfi (Malagoli Vecchi, 1841).



Nel 1778 Dominique Vivant Denon guidò un gruppo di disegnatori alla scoperta del Regno di Napoli, producendo una maestosa opera illustrata, pubblicata tra il 1781 ed il 1785, con ritratti numerosi squarci dalla bellezza selvaggia, irrazionale e pittoresca delle coste meridionali. L'esperienza dei *voyageurs* in Sud Italia, pur essendo strettamente connessa alla formazione personale spesso isolata, si connota di valenze e significati comuni, con ricadute originali sulla comprensione di siti ed agglomerati architettonici nella loro forma ed immagine autentica. Da schizzi, annotazioni e racconti è possibile ricostruire i contesti geografici e territoriali, le vicende architettoniche, le trasformazioni nell'arte del costruire, apprezzare le tecniche di rappresentazione, nonché riconoscere i caratteri figurativi di interi contesti paesaggistici (Cardone, 2017: 8-10).

Questo contributo, parte di una ricerca più ampia sui territori costieri dell'Italia meridionale, si concentra sul paesaggio campano di Amalfi, in provincia di Salerno (Italia), ricco di suggestioni evocative, vocazioni implicite e propositi di trasformazione. Fino al XVIII secolo la città era esclusa dagli itinerari di viaggio per il suo carattere aspro che la rendeva impervia e difficilmente accessibile. La scoperta e l'apprezzamento definitivo di tale territorio si ebbe soltanto quando l'Italia divenne meta privilegiata nella descrizione del paesaggio naturale accidentato, selvaggio, solitario e



inviolato. Molti viaggiatori hanno tentato di descrivere le bellezze di Amalfi, pittoresco insieme di case, chiese, torri dipinte con colori vivaci, archi, logge, balconi, corti, grotte. Al gusto più orientalista si deve la scoperta della Costiera moresca caratterizzata da archi ogivali, bicromie e tarsie, che trova un chiaro esempio a Ravello; gli artisti bizzarri, i dissidenti politici e gli intellettuali più poliedrici hanno contribuito all'ideazione di una Positano elitaria, originale ed esclusiva.

L'immagine dell'area è ancora oggi permeata dal mito romantico di sublimi paesaggi di scogliere e strapiombi, della suggestiva varietà dei luoghi e degli scorci, delle poetiche rovine medievali, della ricca e tormentata empatia con la natura intatta, pura e selvaggia, non contaminata (Figura 1).

Nel 1818 il viaggiatore inglese R.K. Craven visitò Amalfi, colpito dalle case aggrappate sul ripido pendio roccioso degradante verso il mare e dalla conformazione del borgo influenzata dalle componenti naturali.

«Le montagne che s'innalzano sopra e intorno ad Amalfi sono, forse, tra le più spettacolari di tutto il litorale. [...] Alcune vecchie abitazioni dividono la piazza del mercato dal mare. Sono così fatiscenti e ostacolano l'alitare della brezza marina nella via principale.

Figura 2.
M. C. Escher, *San Cosimo, Ravello, Atrani*, 1932.

Questa via parte dalla piazza e si snoda verso l'interno diventando sempre più stretta perché chiusa da rocce ai lati, tanto che lo spazio tra le case è appena sufficiente per far passare due muli contemporaneamente. [...] le case si innalzano una sull'altra sui pendii delle rocce. La città assume così un aspetto singolare e pittoresco dal momento che l'unica via d'accesso alle case più alte è una scalinata che procede per gradi partendo dalla costruzione più bassa. Sull'altura che la sovrasta sono visibili antiche mura e fortificazioni. Sulle altre vie secondarie delle costruzioni creano bui corridoi molto lunghi» (Craven, 1991: 234).

Escher, a partire dal 1923, fu sedotto dallo straordinario rapporto tra le forme del paesaggio e quelle architettoniche. Affascinato ed incantato dal paesaggio e dall'architettura popolare, i suoi disegni offrono la miriade di particolari che la natura gli poneva dinanzi (Figura 2). In un commento al racconto figurativo *Metamorphosis III* (1967-1968) descrisse il piccolo paese di Atrani, in cui «la natura si fonde con la struttura, le creature spariscono in altri esseri, dove insetti diventano pesci, si trasformano fino a diventare le case di una piccola città verticale» (Locher, 2000).

Nel 1825 Édouard Gauttier d'Arc, viceconsole di Francia in Grecia, si recò ad Amalfi per studiare l'antico manoscritto delle *Tavole amalfitane* (D'Angelo, 2014: 151-160). Il racconto del soggiorno amalfitano si apre con un tributo all'antica repubblica per la bellezza del suo paesaggio degno di un «*religieux pèlerinage*». Tuttavia, dell'importante repubblica marinara restava ben poca testimonianza, tre barche di pescatori con le loro reti, qualche casa, «d'une assez triste apparence, placée toutefois dans la situation la plus pittoresque et un piccolo albergo voila tout ce qui reste aujourd'hui d'Amalfi» (Ibidem).

Henry Wadsworth Longfellow fece tappa ad Amalfi nel 1868 e, rapito dalla sua bellezza, compose la poesia che porta il nome della città¹.

Di questa si può apprezzare non solo la musicalità e l'eleganza stilistica ma anche la conoscenza dell'arte, dei monumenti e delle forme dell'abitare costiero tra mare e montagna (Longfellow, 1883).

Joseph Turner nel 1841 riuscì a descrivere in matita le caratteristiche di Amalfi: l'asperità del territorio, i vincoli naturali e costruiti, la presenza dei suoi monumenti. Il punto di vista per il suo schizzo *Amalfi* è la strada che segue la linea della costa ed entra nella città da est sopra alla spiaggia (Figura 3).

View of Amalfi di John Ruskin, disegnata a Londra nel 1844 grazie agli studi topografici eseguiti in Italia nel 1841, interpreta i colori e le forme del paesaggio amalfitano che si trasforma con un fantastico effetto ingigantito dai riflessi del mare (Figura 4).

«March 11 (1841) ... Saw no more of Amalfi than I sketched, but that was glorious. Far above all I ever hoped, when I first caped off the mule, in the burning sun of the afternoon, with the light behind the mountains, the evening mist doubling their height - I never saw anything, in its way, at all comparable. Moonlight on the terrace before the inn very full of feeling, smooth sea and white convent above, with the keen shadows of the rocks far above and sea dashing all night in my ears» (E. e H. Whitehouse, 1956: 163).

Ferdinand Gregorovius nel 1880 in *Wanderjahre in Italien* descrisse Cetara e Atrani, due antichi borghi di pescatori. Il viaggiatore rimase colpito dall'architettura, dalle case costruite a un solo piano, dai tetti di forma convessa, dalle corti e logge avvolte da piante rampicanti.

«Giungemmo frattanto a Cetara, luogo delizioso quanto mai sulla spiaggia del mare, una vera e fertile oasi in mezzo ai monti. Di questo paese mi colpì l'architettura tutta moresca. Le case sono piccole ed a un sol piano, con logge e verande circondate di viti: i tetti sono convessi e tinti di nero. La chiesa piccola e di architettura bizzarra, sorge in un boschetto di aranci. Tutto l'insieme del paese aveva un carattere così esotico, che non si sarebbe mai pensato di essere nel centro Europa [...]. Tutto era pulito, bello; v'eran piante di aranci, di carrube e di gelsi; stupendi cactus in fiore e magnifiche piante di aloe contribuivano a dare un carattere esotico al paesaggio» (De Cunzio, 1971: 44).

Nel diario redatto da un anonimo viaggiatore e contenuto ne *Il Mediterraneo*

pittoresco descritto da celebri viaggiatori ed illustrato dai migliori artisti (1892) vi sono numerose annotazioni di grande interesse circa l'immagine e la forma del paesaggio costiero.

«Tentar di descrivere Amalfi sembra un compito disperato.

Le chiese, le torri, le case arcate, sparse intorno con armonica confusione su ogni lato della gola gigantesca che spacca la scoscesa montagna, gaje delle tinte vivaci della domestica architettura italiana, costituiscono una miscela indescrivibilmente pittoresca di loggie, arcate, balconi, cupole ed aguglie, risaltante sui piani e bianchi tetti. Il giuoco dei colori operato dall'abbagliante splendore del sole e dall'azzurra distesa del mare e del cielo, produce quell'effetto generale di chiarezza, lucidità e calore d'atmosfera, che è così difficile ritrarre sia colla penna che col pennello. Ogni nicchia di questo incantevole piccolo Eden circondato dalle rocce offre del materiale seducente all'artista, e l'intera regione è ricca di scene ispiratrici di idee poetiche».

(*Il Mediterraneo pittoresco*, 1892: 368)

Nel XX secolo si assiste a una discreta produzione critica di appunti e disegni di architetti come Clemmensen (Clemmensen, 1905), Le Corbusier, Alvar Aalto e Louis Kahn che, subendo il fascino dell'architettura tradizionale dei paesi costieri dell'Italia meridionale, sono stati ispirati nel loro modo moderno di ideare e progettare, dimostrando il valore esemplare e semperiterno di una tipologia di architettura depositaria di forma e cultura mediterranea.

Oltre al viaggio di conoscenza, nel corso del Novecento gli architetti hanno utilizzato i contesti mediterranei come laboratori di sperimentazione in cui sono nate nuove idee su stili, forme e luoghi dell'abitare. La simbiosi architettura-paesaggio, l'influenza del clima, la semplificazione geometrica dei volumi, il ruolo della luce, si rinvencono negli schizzi di sperimentazione di Le Corbusier, Josep Lluís Sert, Louis Kahn e Alvar Aalto, che cercano di interpretare il «mito mediterraneo».

Nel 1924 Aalto viaggiò per la prima volta in Italia e rimase colpito dal rapporto tra spazio antropologico e caratteri morfologici del paesaggio. Affascinato dalla dura e dolce orografia del territorio, era interessato a



comprendere il rapporto simbiotico tra forme artificiali e fattezze organiche della natura. I centri edificati seguono la forma impossibile della natura rifiutando uno sviluppo orizzontale, adattandosi alla topografia del territorio in cui l'azione umana si immerge nella natura in una sorta di simbiosi culturale (Weston, 1995: 112). Per Aalto le coltivazioni terrazzate hanno la stessa importanza delle rovine greche classiche, hanno saputo modellare l'architettura ed essere da essa plasmate. Nel 1937 Luigi Cosenza insieme a Bernard Rudofsky nel progetto mai realizzato per una villa a Positano interpretò i caratteri salienti dell'abitazione mediterranea, fondendo insieme esterno ed interno in uno spazio in continuo rapporto con il paesaggio. La villa, pensata su uno dei terrazzamenti che modellano la costiera amalfitana, è la dimora ideale «per un buon canottiere, un esperto pescatore capace di un bel tuffo» e diventerà un modello iconico di architettura razional-mediterranea (Giordano, 2012). Tali interpretazioni hanno costruito l'immaginario collettivo; sono cenni labili, spunti spesso incompleti che hanno condizionato la percezione e le emozioni di abitanti ed ospiti, formato

gli atteggiamenti e guidato il comportamento attraverso le epoche. A partire dal secondo dopoguerra, in Europa cominciò a diffondersi il turismo di massa, in cui i caratteri di formazione del viaggio esplorativo sono quasi del tutto scomparsi.

Il fenomeno non ha risparmiato la Costiera, interessata da una nuova fase turistica destinata a rappresentare un radicale spartiacque per la sua storia (Richter, 1997), a causa di aumenti incontrollati di alterazioni e manomissioni dell'architettura tradizionale e degli ecosistemi naturali, in favore di un'attività di turistificazione del territorio con evidenti conseguenze, legate alla perdita dei suoi valori materiali e immateriali. Paul Fussler in *Abroad* del 1979 sintetizza la transizione dal fenomeno colto del Grand Tour a quello contemporaneo del turismo di massa: «Prima del turismo c'era il viaggio, prima del viaggio l'esplorazione [...] l'esplorazione appartiene al rinascimento, il viaggio all'epoca borghese, il turismo alla nostra epoca». È una trasformazione che conduce dal turismo alla turistificazione e che oggi si rivela in tutta la sua complessità socio-culturale, storica e geografica.



Note

1.
Dolce il ricordo nel mio cor discende | Del bel paese
ch'oltra il mar si stende; | Dove si scontran le montagne
e l'onde, | Dove in mezzo al calor che si diffonde, | Siede
tra' gelsi Amalfi, e i bianchi piedi | Nella calma del mar
bagnar la vedi. | In mezzo alla città dalle fontane, | Là
nelle balze ripide montane, | Per stretta gola, slanciati
e discorre | In giù il Canneto e a precipizio corre | De'
molini a girar le grandi ruote, | E i martelli del fabbro
innalza e scote. | Di scaloni è una serie e non è via | Che al
profondo burron guida ed invia, | Ove fra roccia e roccia
assai vicina | Saltellando il torrente oltre cammina.

Nella pagina a fronte. Figura 3.

Joseph Turner, *Amalfi*, pencil and watercolour, 1841
(Ruskin Library, University of Lancaster).

A sinistra. Figura 4.

John Ruskin, *View of Amalfi*, 1844
(Harvard Art Museums).

Riferimenti bibliografici

AA. VV. (1892). *Il Mediterraneo pittoresco descritto da celebri viaggiatori ed illustrato dai migliori artisti*. Milano: Sonzogno.

AA. VV. (1987). *Le Corbusier Et La Méditerranée*. Marsiglia: Editions Parenthèses.

Braudel, F. (1992). *Il Mediterraneo. Lo spazio, la storia, gli uomini, le tradizioni*. Milano: Bompiani.

Cardone, V. (2014). *Viaggiatori d'architettura in Italia. Da Brunelleschi a Charles Garnier*. Fisciano: Collana scientifica Università degli Studi di Salerno.

Clemmensen, A. (1905). *Hus ved Amalfi*. Arkitekten, VIII, 535-537.

Craven, R. K. (1991). *Viaggio nelle province meridionali del Regno di Napoli*. Napoli: Abramo.

D'Angelo, F. (2014). *Napoli: il fascino di una città dai diari dei viaggiatori francesi e italiani (1800-1861)*. In Buccaro, A., De Seta, C. (eds), Atti del VI Convegno Internazionale di Studi CIRICE 2014 *Città mediterranee in trasformazione. Identità e immagine del paesaggio urbano tra Sette e Novecento*, Napoli, 13-15 marzo 2014. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane.
Evans, J., Howard Whitehouse, J. (eds), (1956). *The Diaries of John Ruskin*. Londra: Oxford.

Gregorovius, F. (1880). *Wanderjahre in Italien*, Leipzig. Cit. in De Cunzio, M.A. (1971). *Viaggiatori letterati disegnatori e pittori del passato nella Costiera Amalfitana*. Napoli: L'Arte Tipografica.

Giordano, A. (2012). *Il disegno dell'architettura costiera*. Napoli: La scuola di Pitagora editrice.

Locher, J. L. (2000). *The Magic of M. C. Escher*. New York: Harry N. Abrams.

Longfellow, H.W. (1883). *Amalfi*. Tradotto dall'inglese di G. Minervini. Napoli: Stabilimento del comm. G. De Angelis e figlio.

Malagoli Vecchi, M. (1841). *Il Mediterraneo illustrato le sue isole e le sue spiagge*, Firenze: Banco Di Sicilia - Amilcare Pizzi S.p.A.

Mozzillo, A. (1982). *Viaggiatori stranieri nel Sud*. Milano: Edizioni di Comunità.

Richter, D. (1997). *La Costiera Amalfitana. Scoperta e profilo turistico di un paesaggio europeo*. In AA.VV. *Tra Amalfi e Ravello: viaggio, turismo e cultura locale*. Napoli: Electa.

Weston, R. (1995). *Alvar Aalto*. Londra: Phaidon Press.

Federica Ribera

Professore Ordinario
Dipartimento di Ingegneria Civile,
Università degli Studi di Salerno
fribera@unisa.it

Pasquale Cucco

PhD Dipartimento di Ingegneria Civile,
Università degli Studi di Salerno
pcucco@unisa.it

EVOLUZIONE E PERCEZIONE DELLE STRUTTURE RELIGIOSE DELL'ALBANIA CENTRALE

Adriana Trematerra

Introduzione

La ricerca propone un'analisi grafica delle trasformazioni architettoniche e territoriali subite nel corso dei secoli dal patrimonio religioso albanese e dal paesaggio circostante. Si propone lo studio del cambiamento spaziale del monastero di Ardenica, in Albania, considerato come un "paesaggio interno" che fornisce una funzione specifica, quella religiosa, separata dallo spazio esterno attraverso un involucro costituito dalle mura perimetrali in connessione con il contesto. L'accesso al Monastero avviene attraverso un portale raggiungibile seguendo un percorso alberato lungo il quale è percepibile il movimento dell'architettura e del paesaggio, ovvero un'esperienza sensoriale alla scoperta della spazialità interna, nascosta alla vista dello spettatore dalle alte mura perimetrali esterne. Il contributo ha come obiettivo l'analisi della capacità della rappresentazione di tradurre in forme e segni grafici la percezione visiva di tale luogo che muta il suo aspetto a seguito del cambiamento di necessità culturali e sociali nel corso dei secoli. Attraverso la metodologia del restauro architettonico si intende rappresentare lo stato di fatto dei luoghi attraverso un disegno critico di conoscenza in grado di mettere a confronto la realtà attuale con quella originaria al fine di ideare strategie di intervento volte alla valorizzazione ed alla conservazione.

Note sull'architettura e sul paesaggio

L'architettura dell'Albania, per secoli appartenente ad un grande impero multi-etnico caratterizzato da una importante pluralità religiosa¹, riflette i molteplici aspetti sociali e culturali nel contesto delle città. In particolare, la questione religiosa è stata per secoli un punto fondamentale della storia e della cultura albanese in quanto un susseguirsi di diverse fedi hanno contribuito allo sviluppo culturale ed alla conseguente configurazione del paesaggio e delle città (Kappler, 1999). Un esempio di tale trasformazione territoriale è rappresentato dal monastero di Ardenica, situato nella parte centro – occidentale dell'Albania nel punto più alto delle colline che si estendono nel mezzo della pianura di Myzeqe. Grazie alla sua vicinanza con la Via Egnatia², è stato nei secoli un luogo molto importante da un punto di vista spirituale, culturale e storico della Chiesa Ortodossa albanese. L'attuale configurazione spaziale dell'intero complesso monastico, di tipologia post-bizantina, ricopre una superficie di 2500 mq ed è costituito dalla presenza di diversi edifici: la chiesa della Nascita della Santa Maria, la cappella della Santa Trinità, il dormitorio per i monaci, il refettorio, locande per gli ospiti, un frantoio, un mulino per l'olio, un forno con deposito per la legna ed una stalla con annesso fienile.

LEGENDA



X Secolo



XII-XIV Secolo



XX Secolo

1. Cappella Santa Triade

2. Chiesa Santa Maria

3. Celle e Refettorio

4. Biblioteca

5. Ingresso

6. Edifici Secondari

0 30

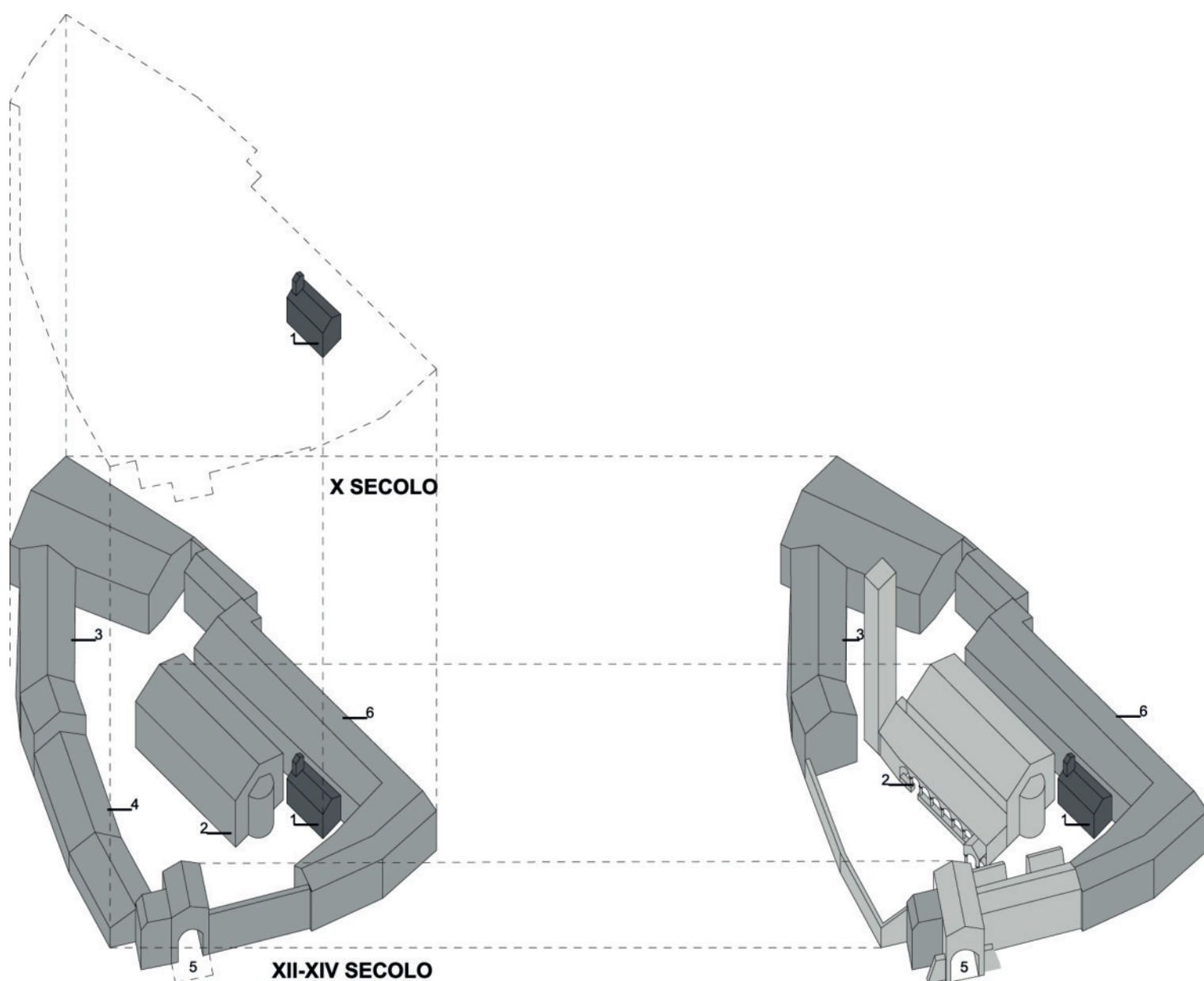
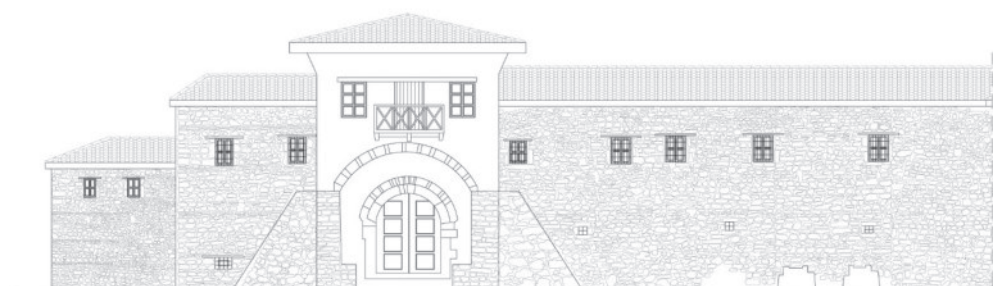


Figura 1
Il Monastero di Ardenica. Planovolumetrico con individuazione delle fasi costruttive.

INGRESSO



FOTOGRAMMA BIDIMENSIONALE

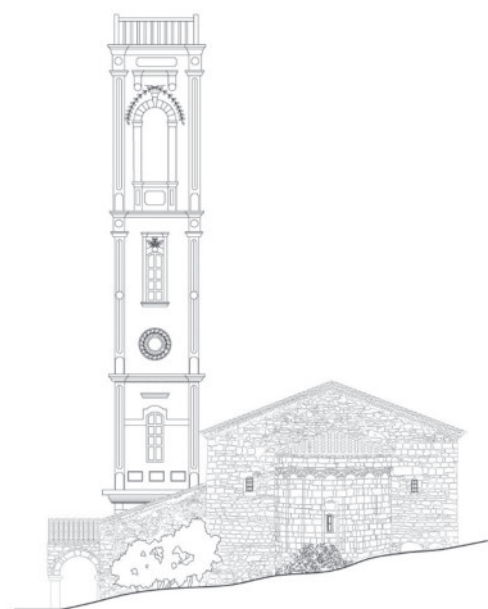


RILIEVO GEOMETRICO

CHIESA SANTA MARIA _ Prospetto Orientale



FOTOGRAMMA BIDIMENSIONALE



12.5

RILIEVO GEOMETRICO

Alcune fonti storiche narrano la presenza del nucleo originario del monastero al X secolo quando fu edificata la piccola cappella di Santa Triade. Il Monastero così come appare oggi, invece, è il frutto di una serie di trasformazioni subite tra il XII ed il XIV. A questo periodo risalgono la costruzione delle celle per i monaci, del refettorio, della stalla, del mulino per l'olio e della chiesa di Santa Maria. In particolare, quest'ultima fu ricostruita nel 1743, in quanto distrutta da un incendio o da un terremoto. Il monastero, inoltre, era caratterizzato

dalla presenza di una biblioteca tra le più ricche del Paese, andata successivamente distrutta per un incendio nel 1932 che ha provocato la perdita di tutti i testi contenuti al suo interno. A seguito di questo evento, il monastero fu trasformato in una guarnigione militare durante il regime ateo e tale fenomeno arrecò numerosi danni architettonici e paesaggistici.

Figura 2
Il Monastero di Ardenica.
Il rilievo geometrico dell'ingresso al Monastero
(in alto) e del prospetto Orientale della Chiesa
di Santa Maria (in basso).

Nel 1988 fu dichiarato “monumento di cultura” sotto la protezione dello Stato ed aperto come centro turistico. Da quel momento sono stati realizzati una serie di interventi di restauro, consistenti nella ricostruzione di parti del complesso monastico così come appare allo stato attuale. Oggi rappresenta uno dei complessi religiosi più importanti dell’Albania, considerato non soltanto come monastero ma come vero e proprio simbolo del cristianesimo ortodosso di tutto il paese (Trematerra et al. 2020: 55-59).

Metodi e strumenti della ricerca

L’approccio di carattere metodologico alla ricerca ha previsto due fasi di carattere conoscitivo: la prima riguarda la conoscenza del “movimento” del manufatto architettonico il quale, nel corso dei secoli, ha attraversato diverse trasformazioni sia territoriali che architettoniche. Tale fase ha previsto, in primo luogo, l’analisi di fonti storiche ed iconografiche ritrovate. La seconda, invece, ha riguardato lo studio dello stato di fatto dei luoghi attraverso la metodologia del restauro architettonico e l’elaborazione dei quadri materici e del degrado. Entrambe le fasi hanno portato alla rappresentazione dell’architettura attraverso un disegno critico di conoscenza sia dello stato attuale sia delle trasformazioni subite nel corso dei secoli, al fine di confrontare le diverse realtà e trasferire graficamente la percezione visiva di tale movimento nel paesaggio albanese. A tal fine, è risultato necessario predisporre delle campagne di rilievo per l’acquisizione di informazioni, da quelle metriche a quelle materiche, da trasferire graficamente attraverso specifici software per la modellazione bidimensionale e tridimensionale. Tale metodo di conoscenza, come è noto, riveste un ruolo di notevole importanza in quanto consente di rivalutare³ un’opera architettonica al fine di ricostituirla un «modello critico di conoscenza e di valorizzazione»⁴ (Giordano, 2014: 117).

Inoltre, il processo metodologico interessa due aspetti fondamentali: da un lato consente di conoscere criticamente l’opera architettonica studiata, dall’altro offre la possibilità di trasferire graficamente i dati acquisiti grazie allo sviluppo di modellatori digitali bidimensionali e tridimensionali⁵ (Benedetti, Gaiani, Remondino, 2010). Nell’ambito dell’indagine si è optato per due tipologie di rilievo, ovvero quello diretto e quello strumentale. Nel primo caso si è fatto ricorso all’uso di semplici strumenti di misura, mentre nel secondo caso si è optato per un rilievo di tipo fotogrammetrico attraverso l’uso di fotocamere digitali. Il primo risultato della campagna di rilievo è stata l’elaborazione grafica delle trasformazioni del monastero di Ardenica, a partire dall’epoca di fondazione e fino allo stato attuale (Figura 1). Al centro del complesso vi è la chiesa di Santa Maria realizzata con elementi di spoglio provenienti dal vicino sito archeologico di Apollonia.⁶ La struttura presenta un impianto di tipo basilicale a tre navate suddivise da colonne in legno e da un portico esterno sorretto da colonne in pietra; completa la costruzione un tetto ligneo con tegole in cotto locale ed un campanile nella parte sud-occidentale. Nella zona orientale del monastero, invece, vi sono le celle per i monaci, costituite da un edificio su due livelli con al primo piano servizi comuni, le stalle ed il refettorio, ed al secondo livello le celle con corridoio esterno coperto (Corniello et al. 2020: 157-158). Il processo di riproduzione dello stato dei luoghi è consistito nell’elaborazione di una nuvola di punti dalla quale sono stati estrapolati una serie di elaborati bidimensionali utilizzati per la rappresentazione grafica dei disegni di restauro (Figure 2, 3). Attraverso tale documentazione si propone il rilievo geometrico, materico e delle alterazioni di degrado del prospetto occidentale della chiesa di Santa Maria e dell’ingresso al monastero. Tale elemento è caratterizzato da un

alto volume parallelepipedo in pietra, intonacato nella parte superiore e con muratura a vista in quella inferiore. In particolare, per l’individuazione delle alterazioni di degrado si è fatto ricorso ai retini ed alla convenzione grafica del lessico Normal 1/88 e della Norma UNI 11182/2006.

Conclusioni

La ricerca presenta un possibile approccio metodologico volto alla conoscenza del patrimonio culturale religioso in territorio balcanico. Tale processo conoscitivo è stato sviluppato attraverso tre fasi: la prima ha riguardato l’analisi delle poche fonti storiche ed iconografiche ritrovate; la seconda finalizzata alla conoscenza dello stato attuale attraverso la metodologia del rilievo architettonico; la terza con l’elaborazione grafica dello stato originario, di quello attuale e l’analisi per la conservazione attraverso i quadri del materico e del degrado. È stato, quindi, possibile realizzare una serie di prodotti grafici aventi come obiettivo quello di trasmettere la percezione visiva e digitale del mutamento architettonico e territoriale attraverso l’immagine grafica. Tramite gli studi condotti è stato possibile analizzare le possibilità offerte dalla lettura dei luoghi nell’ottica di una rivitalizzazione non soltanto del monastero analizzato ma anche del contesto paesaggistico e culturale. Attraverso l’inserimento di servizi all’interno del monastero, come ad esempio il ripristino della biblioteca andata perduta durante l’incendio del 1932, si potrebbero creare importanti attrattività con conseguente sviluppo non solo del monastero ma anche del suo contesto urbano. Gli elaborati proposti vengono dunque concepiti come modelli implementabili nel tempo con nuove informazioni per la futura progettazione e per la conservazione dell’importante patrimonio religioso albanese poco conosciuto e spesso non valorizzato nelle reali potenzialità culturali.

Adriana Trematerra

*PhDs Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale,
Università degli Studi della Campania
“Luigi Vanvitelli”
adriana.trematerra@unicampania.it*

Note

1. Secondo le statistiche pubblicate dalla CIA e dall'Osservatorio Balcani, della popolazione totale albanese circa il 16% professa il culto cristiano-cattolico, il 25% quello cristiano-ortodosso ed il 38% quello islamico.
2. Importante strada di collegamento tra l'Europa Occidentale e quella Orientale, la quale arrivava fino all'antica Costantinopoli.
3. Si veda Giordano P. (2014), *L'albergo dei poveri a Napoli*, 117. In tale testo l'autore introduce il concetto del rilievo come operazione critica finalizzata alla rivalutazione di un'opera architettonica del passato che potrebbe non essere valorizzata nelle sue reali potenzialità.
4. Cfr. Giordano P. (2014).
5. Si veda B. Benedetti, M. Gaiani, F. Remondino (2010), In tale testo gli autori descrivono dettagliatamente la tecnica della fotogrammetria digitale, anche attraverso applicazioni pratiche, ed i risultati ottenibili attraverso tale metodo di conoscenza.
6. Sito archeologico dalla superficie di 137 ettari risalente al 588 a.C.

* Il presente contributo è stato realizzato grazie al finanziamento *Valere2019* dell'Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli".

Riferimenti bibliografici

- Benedetti, B., Gaiani, M., Remondino F. (2010). *Modelli digitali 3d in archeologia: il caso di Pompei*, Pisa: Edizioni della Normale.
- Campanella C. (2012). *Il progetto di architettura per il restauro. Esperienze oltre il restauro*, Ilmiolibro self publishing.
- Carbonara G. (1997). *Avvicinamento al restauro. Teoria, storia, monumenti*, Napoli: Liguri Editore.
- Corniello, L., Giordano, L., Mirra, E., Trematerra, A., Guerriero, F., Lento P.G., Baruti, X., Neprevishita, F. (2020). *I monasteri di Ardenica ed Apollonia in Albania*. In Bertocci, S., Parrinello, S., *Atti del V Convegno Internazionale di Studi Architettura eremitica – sistemi progettuali e paesaggi culturali*. Certosa di Firenze 2020 (Italia), Firenze: Edifir, 157-158.
- Della Torre, S., Pracchi, V. (2003). *Le chiese come beni culturali. Suggestimenti per la conservazione*, Milano: Mondadori Electa.
- Fatta, F. (2016). *La rappresentazione del patrimonio culturale tra finalità e innovazione*, Roma: Gangemi Editrice.
- Giordano, P. (2014). *L'albergo dei poveri a Napoli*, Napoli: La scuola di Pitagora Editrice.
- Kappler, M. (1999). *Questioni d'identità fra religione e lingua presso le comunità "sincretiche" dei Balcani*. In *Letterature di Frontiera = Littératures Frontalières*, IX (1999) 2, Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste, 179-204.
- Parrinello, S. (2013). *Disegnare il paesaggio. Esperienze di analisi e letture grafiche dei luoghi*, Firenze: Edifir – Edizioni Firenze.
- Trematerra, A., Carleo, D., De Cicco, A., Gargiulo, M., Guerriero, F., Lento, P. G., Corniello, L. (2020). *Innovative Methodologies for the Knowledge of Religious Cultural Heritage*. In Cordoso L.M., Rahman A., Mahamud T., (eds) *Atti del Convegno Internazionale "22nd Lisbon International Conference on Advances in Engineering and Technology"*. Lisbona, 9-11 Giugno 2020, Lisbona: Excellence in Research&Innovation 55-59.

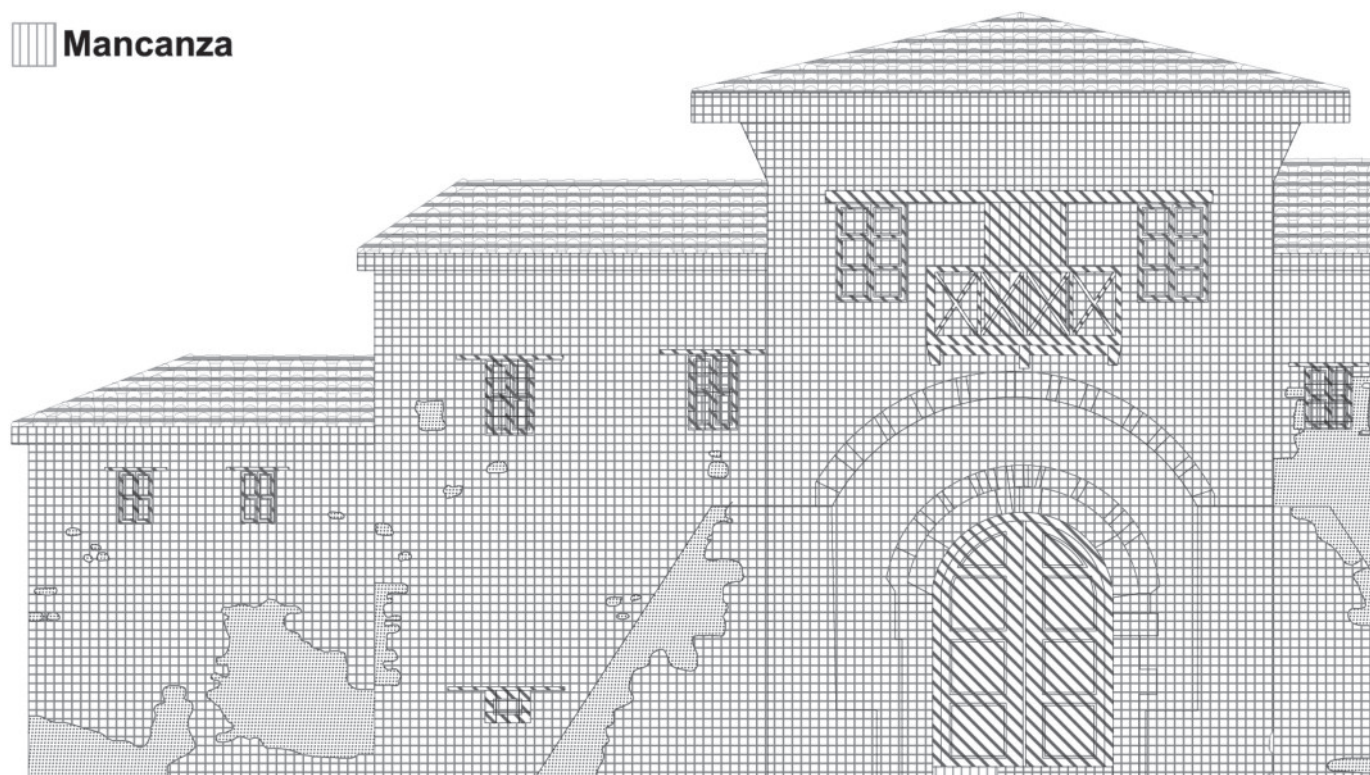
Nella pagina a fronte Figura 3
Il monastero di Ardenica.
Rilievo materico (in alto) e del degrado (in basso)
dell'ingresso al monastero.

- Tegole** in cotto
 Intonaco a base di calce
 Malta
 Vetro
 Legno
- Muratura** in pietra a ricorsi, con bozze in laterizio
 Muratura in pietra a corsi sub-orizzontali
- Grata** in ferro a tessitura rettangolare posta sulle aperture
 Ferro



RILIEVO MATERICO

- Alterazione cromatica**
 Crosta
 Deposito superficiale
 Erosione
- Mancanza**



0 5

RILIEVO DELLE ALTERAZIONI DI DEGRADO

L'IMMAGINE DEL PAESAGGIO ANTROPICO TRA LETTURA E CREATIVITÀ

Maria Linda Falcidieno

Uno dei temi più affascinanti per chi opera all'interno delle discipline della rappresentazione, ma proviene dall'ambito progettuale/compositivo, è senza dubbio quello dell'indagare le potenzialità che il disegno (qui inteso nel suo più ampio significato di "immagine" e quindi di "comunicazione visiva") ha nei confronti della formulazione di concept e di realizzazioni di immagini, che divengono fulcro e propulsori di nuove realizzazioni e/o di recuperi e rivitalizzazioni di organismi già esistenti, ma sofferenti in termini di degrado, disuso, fino al completo abbandono.

In tal senso, il *focus* è dato proprio dai presupposti fissati da Gianfranco Caniggia (Caniggia, 1979, 1984) e poi proseguiti, fatti propri e interpretati dai suoi allievi; alcune variazioni vengono introdotte a partire dalla metodologia messa a punto da Saverio Muratori (Muratori, 1976) poiché Caniggia specifica il concetto stesso di tipologia, qualificandolo come "tipologia storico-processuale" e secondo tale filtro procede con la lettura critica dell'esistente, indagando il rapporto città/territorio e città/tipologia edilizia.

Il prezioso contributo di Caniggia ha consentito quindi di precisare gli strumenti sui quali fondare la ricerca per la comprensione del costruito, puntando l'accento su due concetti fondamentali: quello di compresenza e quello di derivazione. La compresenza esprime la correlazione spaziale; la derivazione invece esprime la correlazione

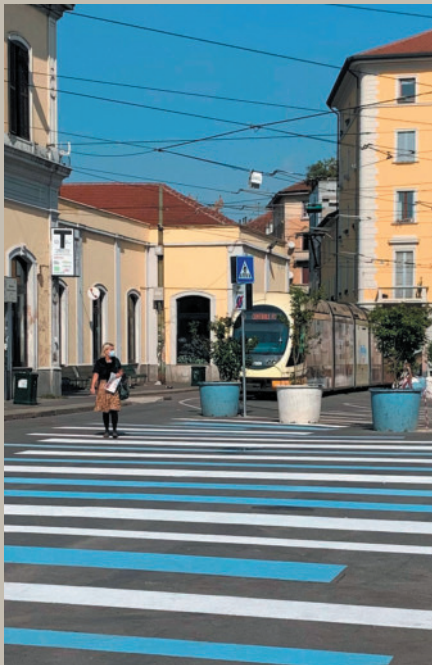
temporale; nell'una è implicita la tipicità, desunta per comparazione, nell'altra la processualità, letta nella concatenazione di cause ed effetti: Compresenza e derivazione insieme (ovvero il rapporto tra collocazione spaziale e collocazione temporale) danno poi ragione dell'individualità, tributaria tanto dell'ambiente, quanto dell'epoca.

Il rapporto che lega gli insegnamenti di Caniggia con la disciplina della rappresentazione è del tutto evidente in riferimento al rilievo, che d'altra parte costituisce il punto di partenza per qualsiasi ragionamento tipologico; in questa sede, invece, si vuole proprio evidenziare il contributo che la tipologia storico-processuale ha dato nel procedere delle conoscenze disciplinari visive in generale.

In particolare, si vuole ricordare il fondamentale passo fatto dalla disciplina che si occupa del disegno- a tutte le scale e realizzato con qualsivoglia tecnica, metodo e finalità- nel riconoscere la visualità come linguaggio. Linguaggio che comunica, appunto, per immagini, ma che segue i medesimi meccanismi di tutti gli altri linguaggi: almeno due entità (emittente e ricevente), la presenza di codici più o

Nella pagina a fronte Figura 1

Lo studio di Coldani per «Ti porto qui» prende avvio dall'analisi di alcune forme di intervento visivo a scala urbana ormai consolidate: in alto, esempi di Urbanistica Tattica (nell'ordine: piazze aperte a Milano, l'urbanismo "sociale" di Miami, l'arte pubblica a Santiago del Cile); esempi di Street Art



meno criptici, la necessità dell'unicità e dell'inequivocabilità interpretativa del messaggio e così via, con in più la prerogativa di poter essere potenzialmente universale, poiché svincolato dalla conoscenza dei diversi idiomi¹ (Falcidieno, 2006).

Tutto questo per introdurre i termini della questione, ovvero la lettura e la creatività.

Lettura come lettura critica di ciò che ci circonda e che possiamo comprendere appieno proprio attraverso la sua rappresentazione; ma al tempo stesso creatività come capacità e possibilità di prefigurare situazioni non ancora esistenti e persino assolutamente impossibili, proprio come si può facilmente verificare attraverso alcune raffigurazioni artistiche e grafiche; lettura come primo, ineludibile passo per l'approccio progettuale tipologico-processuale, che è possibile adottare in tutti gli ambiti dei manufatti antropici, siano attinenti al costruito alle diverse scale, alla comunicazione o all'advertising.²

Moltissime, quindi, sono le possibili implicazioni dal punto di vista della ricerca, soprattutto considerando anche le attuali possibilità tecnico-tecnologiche, quali ad esempio le sperimentazioni di linguaggi visivi per l'introduzione di modalità strutturate e ripetibili da utilizzare in comunicazioni con prefissate finalità (ad esempio nel campo dell'infografica); le implicazioni visuali della didattica a distanza (con il possibile conseguente diversificato approccio, che va dall'erogazione sincronica delle informazioni, a quella diacronica interattivo-immersiva, fino alle formulazioni miste); o ancora tutto l'ambito del cosiddetto *speculative design*, che molto deve alla capacità di comunicare visivamente concept progettuali (come ben evidenziano gli utilizzi delle discipline visivo-linguistiche per il progetto di prefigurazione di situazioni future).

Ciò amplia l'ambito di ricerca, che diviene necessariamente multidisciplinare, fino a collocarsi a cavallo tra la linguistica, l'informatica, il design; la finalità comune alle differenti rappresentazioni che corrispondono alle differenti forme di collaborazione sopra descritte, quindi, diviene l'elaborazione di linguaggi visivi – e, più

in generale, di immagini – apparentemente diversi, ma in realtà dovuti ad un approccio teorico-metodologico³ comune. Analogamente, anche le possibilità applicative vengono ad aumentare, sia per la didattica a distanza, con l'ideazione e la produzione di materiali didattici multimediali, sia per la comunicazione per utenza con possibili limitazione (ad esempio nella competenza linguistica), sia per la progettazione etica e consapevole in ambiti differenti (informazioni, campagne pubblicitarie, indicazioni comportamentali...), sia per qualsivoglia altra rappresentazione visiva progettuale.

A seguito di dette potenzialità ideative della rappresentazione, che riguardano in questa sede lo scenario urbano, ma valgono in linea generale, propedeutica a ogni ideazione di concept visivo sarà la corretta definizione degli aspetti teorico-metodologici pertinenti allo specifico obiettivo da raggiungere, così come la corretta comprensione di possibili relazione tra concetti visivi, in maniera da poter eventualmente generare vere e proprie connessioni linguistiche, dalle quali far scaturire testi visivi anche complessi. Occorre, a tale proposito, ricordare come la scuola di Genova abbia contribuito nel tempo a consolidare il parallelismo tra linguaggio visivo, verbale e testuale, oltretutto con altri linguaggi "dedicati", in codice (dal Braille, al linguaggio dei segni, alle lingue di progetto, quale l'Esperanto).⁴

Dal punto di vista dello spazio urbano, tutte le specifiche fatte sono state inserite all'interno del dibattito sulla rappresentazione quale motore di innovazione, rivitalizzazione e riqualificazione di luoghi ora sotto utilizzati e quindi sovente degradati; i progetti visivi possono, infatti, essere focus interessanti per una ripresa sotto molteplici punti di vista, a partire da quello conseguente all'introduzione delle attività lavorative e di didattica a distanza (Castaldi et al., 2014), che non solo ha svuotato le aule, ma anche le strade, i parchi, annullando gli incontri e le attività ludiche, tutto cancellato (in presenza di determinati parametri legati ai contagi e a tutto ciò che attorno a questi ruota e condiziona) dalle norme anti pandemia.

Naturalmente, come detto, il primo passo riguarda la conoscenza dell'oggetto, ovvero riguarda le operazioni

di indagine e lettura critica, svolte attraverso gli elaborati ritenuti maggiormente funzionali allo scopo: il rilievo, certo, ma anche le campagne fotografiche, video, le infografiche per la raccolta dati, le immagini e l'iconografia in genere, fino all'utilizzo di tutti i nuovi media, che supportano egregiamente la visualizzazione di ciò che in condizioni di fruizione non è percepibile (le visioni dall'alto, le riprese lungo la via...).

Successivamente, però, appare forse maggiormente interessante o quantomeno maggiormente denso di implicazioni progettuali "lateral" all'ambito del costruito ragionare sul secondo termine della questione, ovvero sulla creatività, intesa come apporto prettamente individuale, soggettivo e unico, che il singolo può dare.

Troppo spesso si parla di creatività come atto arbitrario, non di rado incomprensibile e al tempo stesso non necessariamente da comprendere; all'opposto, la visione che si appoggia alla metodologia storico-processuale

messa a punto da Caniggia introduce un concetto di creatività, che deriva direttamente dalla lettura critica, poiché fonda sulla solidità dei presupposti riscontrati proprio da tale lettura, ma interpretati e filtrati attraverso la personalità, la sensibilità e la capacità del singolo.

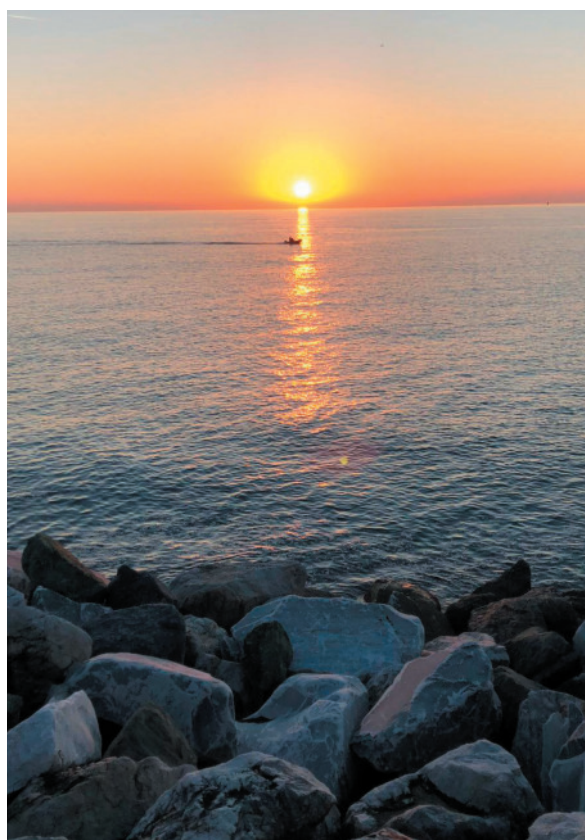
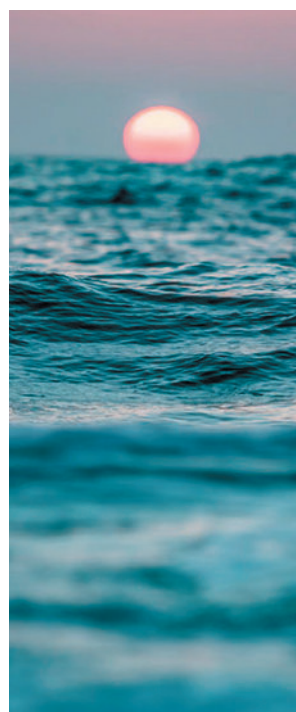
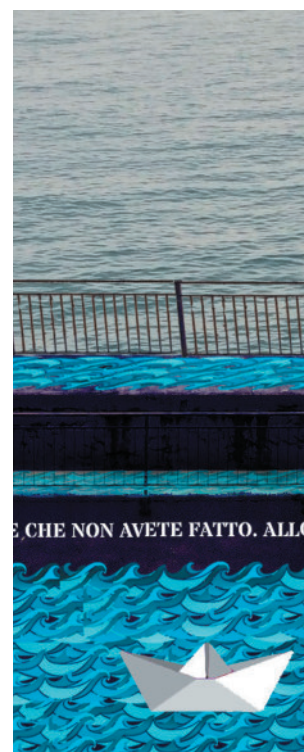
D'altra parte, ogni progetto è per definizione arbitrario, con maggiori o minori gradi di scollamento tra il contesto ambientale, il passato e la compagine socio-culturale che gli pertengono e la rappresentazione può a pieno titolo inserirsi quale potenziale intervento "creativo"; così come ogni contesto è comunque contemporaneo, non fosse altro per il fatto di esistere ora, così come di essere fruito dalla popolazione attuale e di contribuire al paesaggio contemporaneo.

Molte, negli ultimi anni, le esperienze che si appoggiano alle considerazioni svolte, per proporre interventi progettuali esclusivamente visivi che incidono nel paesaggio urbano e, quindi, nella vita quotidiana delle persone,

con una tensione evidente al suo miglioramento. E l'impostazione assunta in questa sede vuole proprio sottolineare il punto di vista (*laterale*, lo si è definito), che identifichi nella visualità il fondamento di un possibile rinnovato equilibrio tra comunità e spazio (Aime, 2019), anche attraverso metodologie e processi operativi di introduzione di nuovi media del rapporto spazio/fruitori.

Le più recenti esperienze svolte⁵ hanno avuto il pregio di proporre concept con linguaggi visivi mirati a riconfigurare immagini di paesaggi urbani pre-pandemici, con lo scopo di contribuire ad un nuovo assetto per il tempo della post-pandemia, che tenga conto delle importanti mutazioni intervenute all'interno della società, riflesse inevitabilmente sugli spazi della città.

Figura 2
Introduzione al lavoro e sintesi delle fasi: stato di fatto, concept e progetto visivo «Ti porto qui». Tesi di laurea in Design del Prodotto e della Comunicazione, a.a.2020, candidato Gabriele Coldani, relatori D.Bardola-M.L.Falcidieno, Università di Genova.



TI PORTO QUI

Le tre immagini proposte, invece, sono la sintesi di un progetto visivo urbano che utilizza l'immagine per la riqualificazione di uno spazio utilizzato, ancorché degradato dal punto di vista percettivo.⁶

In conclusione, dalle note sopra esposte, si evincono alcune considerazioni generali:

- il paesaggio antropico è interpretabile come una successione di fasi edificatorie diversificate, leggibili criticamente; in questa sede si procede con l'impostazione tipologico-processuale;
- secondo tale impostazione, l'immagine è una comunicazione realizzata tramite il linguaggio visivo, in maniera del tutto analoga a quanto accade nella comunicazione verbale;

- sull'immagine del paesaggio antropico, si può intervenire anche attraverso progetti esclusivamente visivi e non strutturali;

- il progetto – sempre secondo l'impostazione tipologico-processuale – è direttamente collegato alla lettura critica dell'esistente, alla personale interpretazione e all'inventiva del singolo, ovvero alla sua capacità creativa;

- nel contemporaneo, tale creatività è sempre più spesso supportata da elementi interdisciplinari e da un utilizzo di più media, che permettono anche l'interazione a distanza;

- secondo tutte le considerazioni svolte, il progetto visivo può contribuire in maniera sostanziale alla rivitalizzazione e riorganizzazione dello spazio urbano, non di rado stravolto a seguito della diffusione delle attività a distanza.

Maria Linda Falcidieno

*Architetto, PhD, Professore ordinario
d'AD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
marialinda.falcidieno@unige.it*

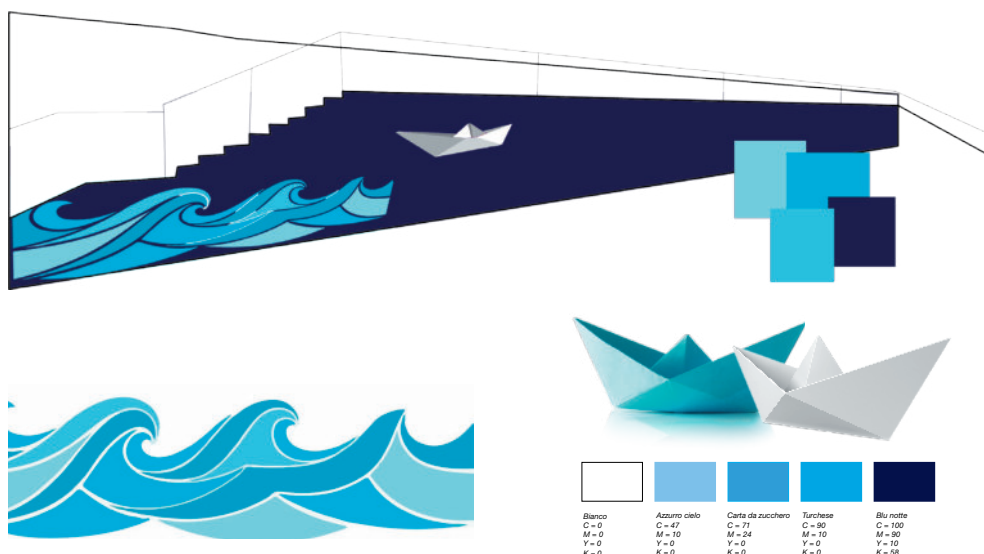


Figura 3
Elementi costitutivi del progetto visivo «Ti porto qui». Tesi di laurea in Design del Prodotto e della Comunicazione, a.a.2020, candidato Gabriele Coldani, relatori D.Bardola-M.L.Falcidieno, Università di Genova.

Note

1. Numerose le ricerche svolte dal gruppo genovese, che fondano su tali presupposti, quale ad esempio lo studio teorico-metodologico per la segnaletica ospedaliera di orientamento, strutturata in prevalenza per segni, immagini e cromie testurizzate (convenzioni con gli ospedali Galliera e San Martino di Genova)
2. Tali contaminazioni sono relativamente recenti e sono frutto degli interessi specifici dei ricercatori, che operano nel campo del design. Si veda, in proposito, in bibliografia il contributo di chi scrive
3. Si intende sempre relativi ai presupposti della tipologia storico-processuale
4. Si rimanda al lavoro di ricerca volto con l'Istituto per ciechi e ipovedenti Chiossone di Genova (Falcidieno, 2008)
5. Si ricorda in particolare l'esperienza genovese di workshop svolto a distanza nel 2020 proprio centrato sul tema della riconfigurazione e del riassetto di spazi urbani stravolti dal lockdown (Visuality 03, laurea magistrale in Design dell'Evento, dottorati in Architettura e Design, Digital Humanities, Scienze e Tecnologie del Mare, responsabili scientifici E. Bistagnino, M.L.Falcidieno)
6. «Ti porto qui». Tesi di laurea in Design del Prodotto e della Comunicazione, a.a.2020, candidato Gabriele Coldani, relatori D.Bardola-M.L.Falcidieno, Università di Genova.

Riferimenti bibliografici

- Aime, M. (2019). *Comunità*. Bologna: Il Mulino.
- Bistagnino, E., (ed.), (2020). *Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano*. Genova: GUP.
- Caniggia, G., Maffei, G. L. (1979, 1984). *Composizione architettonica e tipologia edilizia*, volumi I e II. Venezia: Marsilio.
- Falcidieno, M. L. (2006). *Parola, disegno, segno*. Firenze: Alinea.
- Falcidieno, M. L. (2008). *Vedere... toccare... disegnare un'identità attraverso il linguaggio dei due sensi vista e tatto*. GUD Design, 9, 66-71.
- Gastaldi, L., Corso, M., Raguseo, E., Neirotti, P., Paolucci, E., Martini, A. (2014). *Smart working: Rethinking work practices to leverage employees' innovation potential*. In *Conference Proceedings of the 15th International CINet Conference, Operating Innovation - Innovating Operation*, Budapest, 337-347.
- Ieva, M. (2020). *Morfologia urbana e linguaggio nell'opera di Gianfranco Caniggia*. Milano: Franco Angeli.
- Muratori, S. (1976). *Autocoscienza e realtà nella storia delle ecumeni civili*. Roma: Centro Studi di Storia Urbanistica.

INTERPRETAZIONE

**LA «PROMENADE ARCHITECTURALE» ENTRE EXPÉRIENCE
PITTORESQUE ET ESTHÉTIQUE VITALISTE / 172**

Paolo Amaldi

**ACHEVER L'INACHEVÉ. LE CAS DE L'INCOMPIUTO
SICILIANO / 180**

Pamela Bianchi

**LE VIDE COMME STRUCTURE URBAINE ET CULTURELLE,
VERS UNE NOUVELLE DYNAMIQUE SPATIALE / 186**

Mariem Bennour

**PAYSAGES JOUÉS: LES POTENTIALITÉS DE L'IMAGE
VIDÉOLUDIQUE SOULEVÉES PAR *PROMESA* / 192**

Rosane Lebreton

**LA CITTÀ IDEALE DI URBINO. APPUNTI PER UNA
LETTURA ICONOLOGICA / 198**

Vittorio Pizzigoni

MOTO APPARENTE / 204

Ruggero Torti

***ICHNOGRAPHIE* CINEMATOGRAFICHE PER LA
RAPPRESENTAZIONE DEI PAESAGGI URBANI / 210**

Michele Valentino, Marta Pileri, Enrico Cicalò

***EX VERITATE SOMNIA*. RACCONTI E SVILUPPI
IMMAGINARI DELLA CITTÀ IN *FINIBUS TERRAE* / 216**

Giuliana Cristina Vasquez

***LISBOA ET PARIS*. MONOLOGUES INTÉRIEURS SUR LA
TRANSFIGURATION DE LIEUX URBAINS / 222**

Annalisa Viati Navone

LA «PROMENADE ARCHITECTURALE» ENTRE EXPÉRIENCE PITTORESQUE ET ESTHÉTIQUE VITALISTE

Paolo Amaldi

Les commentaires de Le Corbusier qui accompagnaient dans *Vers une architecture* les dessins de l'Acropole d'Athènes s'ouvraient par une mise en garde de l'architecte adressée à ses confrères contre «L'illusion des plans»: plus précisément contre la technique qui consiste à penser et à créer l'architecture en s'en tenant au plan dessiné. Le Corbusier s'en prenait en particulier à l'idéologie Beaux-Arts obsédée par le dessin en plans d'«axes» qui se croisent «en étoile». Selon lui, au contraire, le plan ne doit être considéré que comme «une austère abstraction de la réalité, aride au regard»¹.

Pour illustrer son propos il reprenait la promenade d'approche et d'ascension de l'Acropole proposée par Auguste Choisy dans son *Histoire de l'architecture*. L'historien français dont le texte était un best-seller à l'époque de la formation de Le Corbusier, faisait référence, dans les pages dédiées à l'architecture grecque de la période attique au concept de «pittoresque»² pour décrire l'approche non symétrique et biaise des temples et bâtiments du rocher sacré.

L'originalité de l'approche de Choisy consiste à remettre en jeu le regard à valoriser son mode de fonctionnement heuristique et explorateur. Une sensibilité nourrie, il est vrai, par un relevé altimétrique précis qu'il avait lui-même réalisé *in situ* au début de sa carrière d'historien. Le «pittoresque» donc comme attitude vis-à-vis d'un contexte naturel dont les concepteurs, selon Choisy, auraient réussi à tirer profit.

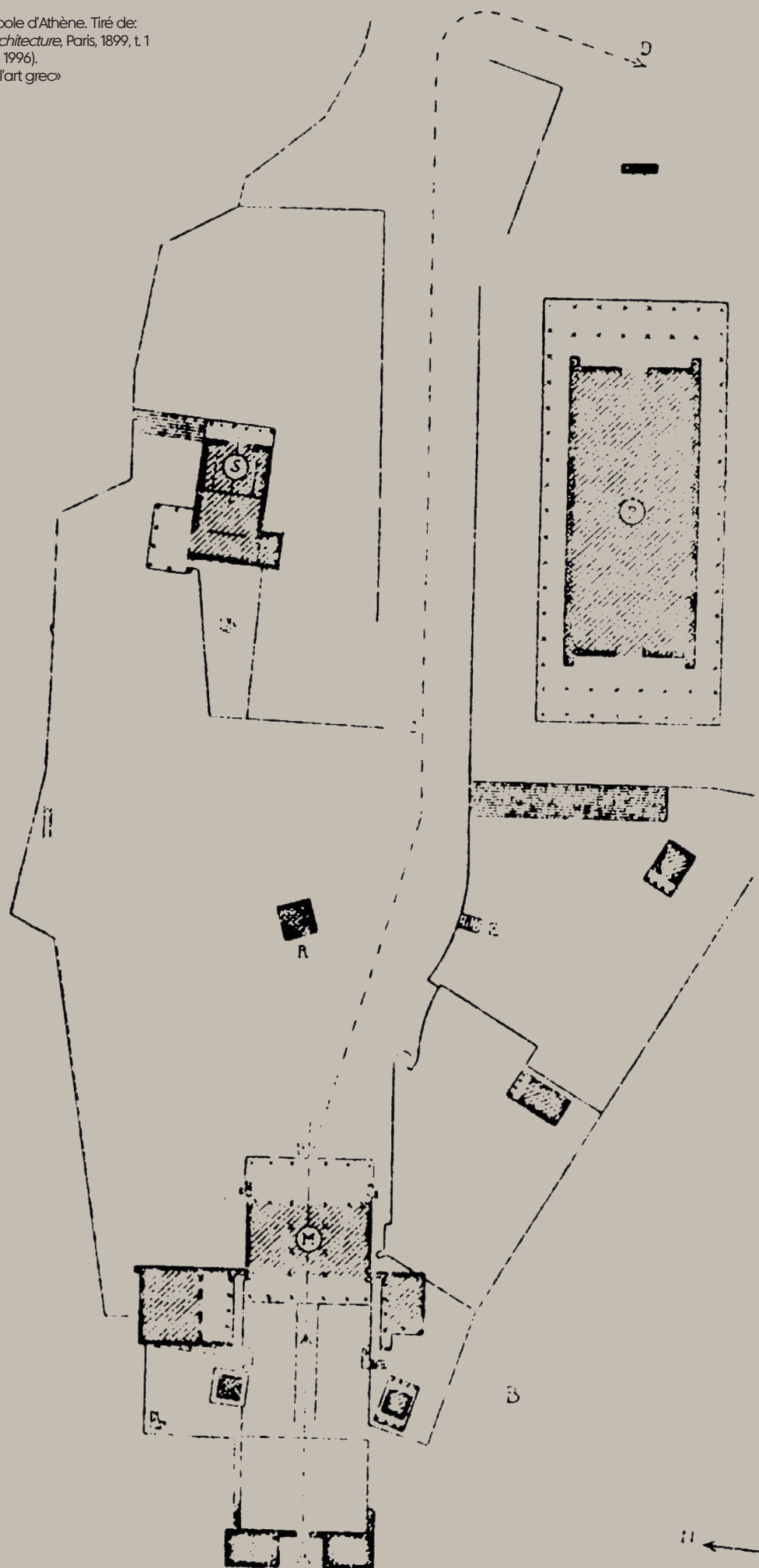
Cette notion renvoie naturellement à une catégorie esthétique majeure du 18^{ème} siècle. Mais elle avait été énoncée dans un contexte semblable par Eugène Viollet-le-Duc rangé un peu vite, tout comme Choisy, dans la

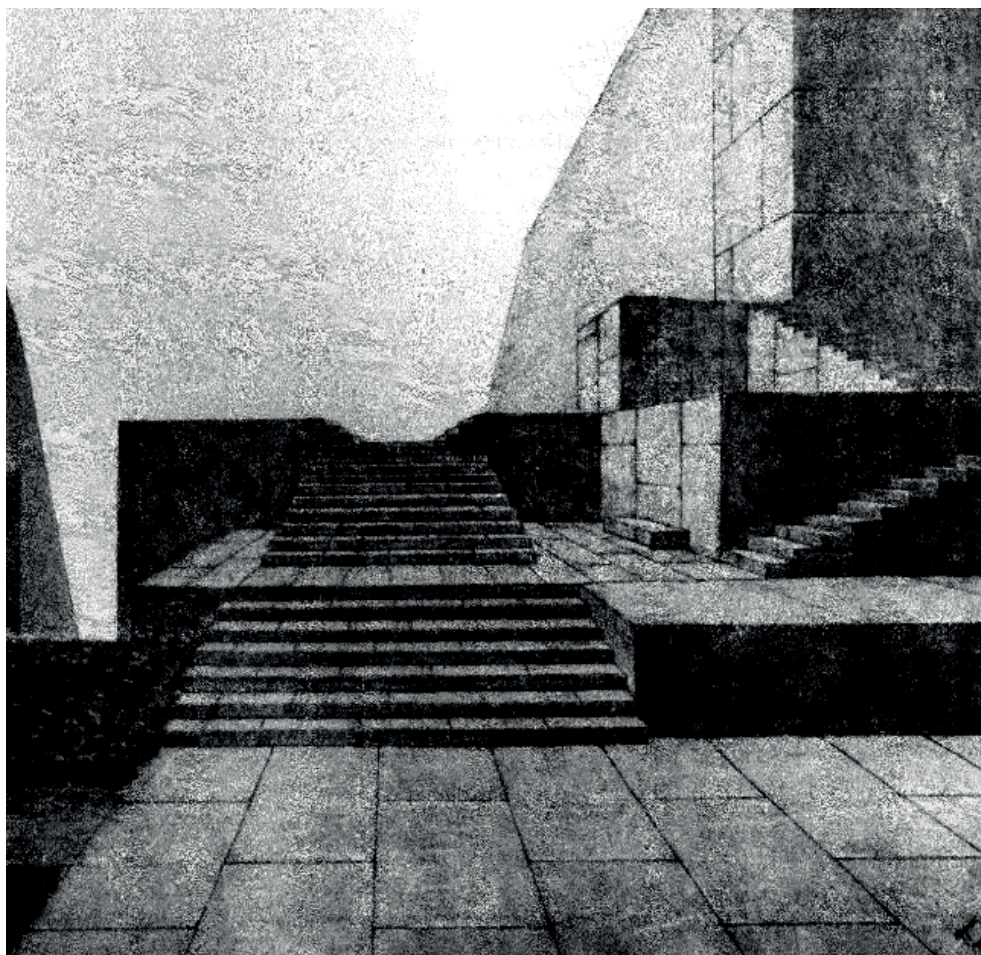
catégorie des penseurs rationalistes de l'architecture. Lui aussi en effet avait été sensible à cet art consommé de la mise en scène dans la ville de l'antiquité gréco-romaine et reconnaissait la supériorité du tissu urbain des villes médiévales italiennes sur celles françaises, idée reprise par Camillo Sitte³: «les anciens, s'ils élevaient de beaux monuments, ne négligeaient pas leur entourage, choisissaient leur place, ils savaient conduire la foule, par des transitions habilement ménagées, de la voie publique au sanctuaire de la Divinité [...] Nous avons trop oublié qu'il faut, aux œuvres d'art, une mise en scène. L'Antiquité n'a jamais abandonné ce principe, le Moyen Âge a tenté souvent de s'y rattacher, mais avec une infériorité manifeste, surtout en France, car en Italie on reconnaît encore l'influence de ces traditions païennes, et c'est en grande partie la cause de l'effet que produisent les œuvres d'architecture de ce pays, bien que, prises en elles-mêmes, ces œuvres soient souvent beaucoup au-dessous de ce que nous possédons en France»⁴.

Viollet-le-Duc affirmait que le principal travers de la culture française consiste précisément à transcrire en trois dimensions de simples dessins sur papier – une critique à peine voilée au système de composition Beaux-Arts – qui finissent par produire de «grande boîtes» dotées de «façades pondérées» et «symétriques»:

«Nous élevons un monument, mais nous le plaçons mal, nous l'entourons mal, nous ne savons pas le présenter au public [...] les plus mauvais édifices du Moyen Âge ou des Temps modernes, bâtis en Italie, sont toujours placés pour produire de l'effet; le pittoresque joue un rôle important. Nous avons remplacé cela par la symétrie qui est contraire à notre esprit, qui nous ennuie, nous fatigue; c'est la dernière raison de l'impuissance.

Figure 1
 Auguste Choisy, Plan de l'Acropole d'Athènes. Tiré de:
 Auguste Choisy, *Histoire de l'architecture*, Paris, 1899, t. 1
 (Bibliothèque de l'Image, Paris, 1996).
 Chapitre «Le pittoresque dans l'art grec»





Ni l'acropole d'Athènes ni le Forum romain ou celui de Pompéi, ni les descriptions de Pausinias ne nous donnent des dispositions symétriques d'ensemble. La symétrie chez les Grecs ne s'applique qu'à un édifice. Les Romains, et surtout les Grecs n'ont jamais admis la symétrie qu'autant que cette loi pouvait être comprise d'un coup d'œil⁵.

En revenant à la description pittoresque que fait Choisy de la montée et de la traversée du rocher sacré, notons que son approche repose sur un système d'observations novateur qui place le regard à hauteur d'homme et qui tend à faire émerger, au-delà de la symétrie et de régularité des bâtiments, les principes de pondération asymétrique des masses construites. Ce n'est pas un hasard donc si cette lecture aura retenu l'attention d'un certain nombre d'artistes et architectes de l'avant-garde dont Eisenstein et Le Corbusier. Elle s'articule essentiellement en 4 tableaux qui sont autant d'images autonomes valorisant chacune un motif architectural différent. Ces quatre vues racontent peu du caractère géométrique du site.

Elles répondent en revanche au principe d'enchaînement de scènes jouant sur l'effet de contraste entre elles, ce que leur succession révèle à l'intérieur du cadre visuel ou d'un champ visuel, pour reprendre une notion qui renvoie aux études psychophysiologiques de la moitié du 19^{ème} siècle.

Les grecs de cette période visaient, selon Choisy, moins la constitution d'un ordre univoque qu'un «mouvement d'agencement» des «premières impressions», notion qui évoque les «qualités primaires» dont parlaient les philosophes empiristes.

Les vignettes de Choisy, considérées par Eisenstein comme un parfait montage cinématographique⁶, seront récupérées par Le Corbusier dans *Vers une architecture* pour nourrir de nouvelles préoccupations qui incluent et débordent cette lecture consécutive de points de vue. Les croquis tirés de son *Carnet de voyage*, les photographies et

Figure 2
Adolphe Appia, «Espace rythmique» pour le poème
Le Plongeur de F. Schiller (F7e Fonds Appia, Berne)
Tiré de: Marie L. Babelot-Hahn,
Adolphe Appia, *Œuvres complètes*, t.III, 1906-1921,
L'Âge d'Homme et la Société suisse du théâtre, 1988,
p.88

les termes employés par Le Corbusier mettent en avant de façon prioritaire la relation qui s'instaure entre les masses dressées par les hommes sur le rocher sacré et les masses lointaines qui composent le paysage environnant. Et de préciser que le regard s'accrochant à ce qui est proche glisse fatalement vers le lointain, provoquant «une impression physique», une sensation physiologique précise: celle du souffle qui «dilate votre poitrine»⁷. Car «l'œil humain dans ses investigations, tourne toujours aussi à gauche, à droite, pirouette. Il s'attache à tout et est attiré par le centre de gravité du site entier [...] Les maisons voisines, la montagne, lointaine ou proche, l'horizon bas ou haut, sont des masses formidables qui agissent avec la puissance de leur cube»⁸.

En 1930 il ajoutera que l'œuvre «que nous élevons n'est ni seule ni isolée; que l'atmosphère alentour en constitue d'autres parois, d'autres sols, d'autres plafonds [...] le dehors m'enferme dans son tout qui est comme une chambre»⁹. Une photo prise par le Corbusier sur l'Acropole en 1911 évoque ce glissement du regard vers le lointain: l'Érechthéion n'occupe par le centre de l'image, mais est déporté sur le côté. Ce «mauvais» cadrage libère le regard de la capacité attractive du monument pour mieux se poser sur la chaîne de montagne dont la masse semble compenser celle de l'objet architectural au premier plan¹⁰. Le propre du regard de Le Corbusier est qu'il ne se confond pas avec l'objet qu'il vise. Contrairement à la culture de Beaux-Arts, l'œil du spectateur n'est pas «rivé au centre de gravité que les axes des bâtiments ont déterminé»¹¹. C'est dans cet écart entre le corps architectural et le corps du spectateur que se niche l'expérience architecturale.

De ces observations il s'ensuit que le jeu qui s'instaure, chez Le Corbusier, entre le spectateur foulant, traversant, gravissant, «la pente, l'escalier, le pavement, le dallage»¹², déviant sa trajectoire pour éviter ou contourner une masse bâtie, s'apparente davantage à une confrontation active qu'à une identification ou à une fusion avec l'environnement. Autre grand admirateur de l'art grec, le metteur en scène Adolphe Appia, appelé par Emile Jaques-Dalcroze¹³ à concevoir les scènes du Théâtre de Hellerau,

affirmait en 1921 dans *Expériences de théâtre et recherches personnelles*¹⁴ que ses «Espaces rythmiques», agencements de formes classiques simplifiées (composé de colonnes, escaliers et plans inclinés), pouvaient s'entendre, eux aussi, comme une syntaxe spatiale entrant en confrontation avec les mouvements du corps. Pour Appia, placer un corps dans une scène signifie échapper à l'intériorité pure, à savoir à l'idée que l'espace se refermerait parfaitement autour du corps, situation jugée «mortifère». En épousant les formes du corps, l'espace ne participe pas à sa vie. Au contraire, il l'étouffe. Appia veut aussi échapper au travers opposé qu'il identifiait dans certaines mises en scènes de son temps, lorsque le corps est totalement «étranger à ce qui l'entoure»¹⁵. Pour exister esthétiquement ce dernier a besoin de se confronter à une scène qui est là et qui, en quelque sorte, lui résiste. Jaques-Dalcroze disait que les escaliers de Appia sont «des obstacles destinés à rendre le corps plus conscient»¹⁶. C'est donc cette façon particulière d'installer le corps en autonomie dans un espace déjà structuré qui garantit, pour le metteur en scène suisse, une expérience esthétique accomplie.

C'est de la lecture «pittoresque» de Choisy que Le Corbusier va développer son idée de «promenade architecturale» terme employé pour la première fois dans la description de la maison La Roche – Jeanneret: «Cette seconde maison sera donc un peu comme une promenade architecturale. On entre: le spectacle architectural s'offre de suite au regard. On suit un itinéraire et les perspectives se développent avec une grande variété»¹⁷. Si la lecture de l'Acropole de Choisy a pu intéresser Le Corbusier, c'est parce qu'elle anticipait les ressorts de ses propres espaces, dont il donnera une définition précise dans ses textes compris entre 1923 et 1930. Premièrement, «l'architecture ne se voit pas d'une fois: elle se voit en la parcourant, en se tournant». Deuxièmement, «Les hommes ont des yeux devant et non pas autour de la tête et ils ont les yeux à 1.6 mètres au-dessus du sol, et c'est péremptoire pour considérer les œuvres d'architecture»¹⁸. Troisièmement, comme nous l'avons vu, la perception qui intéresse Le Corbusier est celle qui vise le lointain. Le regard part toujours

du proche pour se projeter au loin, il «procède du dedans vers le dehors»¹⁹, ou, pour reprendre ses notes sur le Forum de Pompéi «l'intérieur amène l'extérieur»²⁰.

Quatrièmement, la leçon commune inscrite dans les *Carnets* de voyage de lieux aussi différents que l'espace ouverte de l'Acropole ou celui introverti de la Maison du Poète tragique à Pompéi est que l'axe en architecture est une vue de l'esprit, une simplification aride provenant de la culture des Beaux-Arts. Dans ses *Carnets* on peut y lire que la Maison du Poète tragique, située à proximité des Thermes et du Forum, est régie par un «désaxement inouï»²¹. Dans *Vers une architecture*, il ajoutera: «Et voici dans la maison du poète tragique les subtilités d'un art consommé. Tout est axé mais vous y passerez difficilement en ligne droite [...] vous observez alors des désaxements habiles qui donnent de l'intensité aux volumes»²². La promenade architecturale serait donc une théorie du spectateur en mouvement, dont la trajectoire est certes influencée par l'axialité ou la frontalité des objets architecturaux, mais qui s'en dégage, qui les évitent ou les contournent, dans un jeu de corps à corps, qui renforce la distance contemplative. Le parcours de déambulation avec sa forme infléchie, dessiné par Choisy dans son plan de l'Acropole n'était pas une nouveauté. D'autres historiens avant lui avaient eu le souci de représenter les traces de ces lignes de traversée: c'est le cas de John Pennethorne en 1838 ou de Alexis Paccard en 1845 ou encore de Francis Cranmer Penrose en 1846-1847, auteur de *Investigation of the Principles of Athenian Architecture* (London, 1851)²³. Ce dernier affirmait que les courbes implicites des parcours avaient un objectif esthétique précis au-delà de la question de la correction des illusions optiques. La ligne sinueuse ou irrégulière a été, comme on le sait, l'un des attributs de la théorie du «pittoresque», esthétique tirée de l'effet pictural que les «landscape designers» ont reproduit dans les jardins paysagers anglais. Le peintre William Hogarth affirmait en 1753 dans *The Analysis of Beauty* que la courbe sinueuse et serpentine est porteuse de sa propre narration et que la ligne plait par elle-même: elle procure un plaisir qui est celui de l'œil en mouvement lorsqu'il suit les chemins tortueux ou

les rivières qui serpentent le territoire. Elle n'est porteuse pour autant d'aucune valeur ni se réfère à aucun thème iconographique particulier²⁴. Si l'on revient à Le Corbusier, nous pouvons noter que la question de la forme implicite de la trajectoire de déambulation a trouvé ses premières formulations théoriques simultanément à son pèlerinage d'Orient. Dans un premier essai sur la *Construction des villes*, rédigé entre 1910 et 1915 sous la forme d'assemblages de textes issus de la culture de l'art germanophone mais jamais publié²⁵, Le Corbusier faisait la part belle à la rue sinueuse. Il encourageait les urbanistes «à retenir la leçon des ânes», en préconisant les rues courbes à pente et largeur variables. Tout en reconnaissant que la ligne droite est la plus pure, il observait qu'elle devait être aussi la plus rare. A vrai dire, ce premier essai s'inspirait encore fortement des lectures de Camillo Sitte, dont il dira plus tard qu'il exprimait une vision «rétrograde» de la ville²⁶. On y devine l'influence de la culture de l'*Einfühlung*. L'espace lui-même est chargé, dans cet ébauche théorique, d'une corporalité, d'une «Körperlichkeit» particulière, idée qui reviendra, dans les années d'après-guerre, en 1946, dans la formulation de «L'espace indicible»²⁸. L'idée d'un encrage corporel de l'expérience va s'estomper en 1918 dans la théorie du «Purisme» qu'il élabore avec Amédée Ozenfant dans *Après le cubisme*.

Ce texte met avant une conception idéaliste, platonicienne²⁹ et anti-subjective de l'art qui coïncide avec le lancement de la revue *L'Esprit Nouveau*. Dans l'article *Sur la plastique*³⁰ publié dans la première livraison de la revue Ozenfant et Jeanneret expliquaient schématiquement les mécanismes de l'œil, moteur des émotions: la ligne droite force l'œil «à se déplacer d'un mouvement continu, le sang circule régulièrement; continuité d'effort calme». Par contre, la ligne brisée fait se tendre brusquement les muscles «à chaque changement de direction, le sang est cogné contre les vaisseaux, son cours est modifié; brisure ou cadence», quant à la courbe, elle engendre «un massage onctueux»³¹.

Or, associer la ligne molle à un mouvement dansant c'est lui attribuer une valeur sensorielle particulière, tout en restant dans une expérience à l'échelle de l'œil, qui n'engage pas encore le

corps. En effet, «il y a des faits physiologiques qui sont, parce que l'organisme humain est tel qu'il est (...) car dans tous les hommes, les mêmes sensations primordiales, constantes, standards, se déclenchent sous le choc des mêmes faits physiques»³². Il est important de rappeler que le point de départ de ces lectures sont les recherches scientifiques en psychophysiologie dont les premiers numéros de *L'Esprit Nouveau* s'étaient fait l'écho. La théorisation fonctionnelle des sensation (une esthétique d'en bas qui s'oppose à une esthétique du haut) avait été anticipé par Fechner auquel se référait le physicien Charles Henry³³ aux travers de ses minutieux comptes rendus publiés dans les pages de la revue.

Ce n'est donc que progressivement que cette classification sensorielle des lignes va entrer, chez Le Corbusier, dans une appréciation cinesthésique plus large et hiérarchisée qui inclut le déplacement du corps. C'est le cas, par exemple du texte *Urbanisme* de 1928, dans lequel la ligne zigzagante est opposée à celle droite «qui sait où elle va». Tout en affirmant en ouverture et de façon péremptoire que «la courbe est le chemin des ânes, la rue droite est le chemin des hommes»³⁴, le propos qui suit, lui, est plus nuancé, car l'expérience architecturale débordé la géométrie euclidienne:

«La rue courbe est l'effet du bon plaisir, de la nonchalance, du relâchement, de la décontraction, de l'animalité. La droite est une réaction, une action, un agissement, l'effet d'une domination sur soi. Elle est saine et noble»³⁷. Cette approche duale va être confortée dans *Précisions sur l'état présent de l'architecture*, livre écrit durant les derniers jours de son voyage en Amérique du Sud dont les historiens ont peut-être sous-estimé la centralité. Les textes et les dessins de ce voyage sont d'une rare sensualité, un sentiment d'immensité et de vitalité, nourri par les paysages de ce continent, s'y dégage³⁶. C'est dans ces pages que Le Corbusier va articuler de façon claire, l'expérience spatiale en deux catégories sensorielles symétriques et opposées: la première prend racine sous la plante des pieds et la seconde se déploie devant nos yeux et à bonne distance: «Les rues n'ont rien à faire avec les maisons. Les maisons sont en l'air, en volumes occupant l'espace et captant notre vue: ces volumes sont disposés en ordre selon la fatalité



de l'angle droit qui est ordre, calme et beauté; les rues seront ce qu'elles voudront, courbes ou droites»³⁷.

Par association d'idée, cette expérience va réactiver chez Le Corbusier de vieux souvenirs et lui faire revivre une expérience faite en Bretagne au bord de l'eau: «Je suis en Bretagne, cette ligne pure est la limite de l'océan sur le ciel; un vaste plan s'étend vers moi. La sinuosité des plages me ravit comme une très douce modulation sur le plan horizontal. Je marchais.

Subitement je me suis arrêté. Entre l'horizon et mes yeux, un événement sensationnel s'est produit: une roche verticale, une pierre de granit est là debout, comme un menhir. Ici est un lieu où l'homme s'arrête, parce qu'il y a symphonie totale»³⁸. La ligne sinueuse qui est celle du chemin foulé par les pieds devient le socle d'une vitalité et d'une tonicité proprioceptive qui est tenue distincte du spectacle des formes géométriques simples, claires, qui jaillissent sous son regard.

En posant cette confrontation entre les lignes courbes expressions du corps en mouvement, et les lignes droites qui préside aux constructions plus mentales s'élevant dans le ciel, «pure création de l'esprit» et réglée par des «tracés régulateurs»³⁹, Le Corbusier affirme ce qui sera jusqu'à la fin de sa vie le double ancrage aux tempéraments esthétiques identifiés par Nietzsche dont il était un fervent lecteur: d'un côté Apollon et, de l'autre, Dionysos⁴⁰.

Figure 3
Acropole d'Athènes, l'Erechthéion, photographie de Charles-Edouard Jeanneret, 1911. Tiré de Stanislaus Von Moss & Arthur Rüegg (eds) *Le Corbusier before Le Corbusier: applied arts, architecture, painting, photography, 1907-1922*. New Haven, 2002, p.184

Paolo Amaldi

Professeur Titulaire

Ecole nationale supérieure d'architecture de Paris Val-de-Seine, Paris

amaldi@versailles.archi.fr

Notes et références bibliographiques

1. Le Corbusier, «L'illusion des plans», texte publié pour la première fois dans *L'Esprit Nouveau*, n. 15, 1922. Puis publié dans *Vers une architecture* en 1923.
2. Choisy, A. (1899). *Histoire de l'architecture*. Paris. Tome 1. Voir le chapitre: «Le pittoresque dans l'art Grec», 325-335.
3. Sur l'analogie entre la pensée de Camillo Sitte et celle de Viollet-le-Duc, voir: Choay F. (2010), «Camillo Sitte», dans: Les faiseurs de Ville, textes rassemblés par Thierry Paquot. Gollion: Editions Infolio, 399-417.
4. Viollet-le-Duc E. (2010), *Entretiens sur l'architecture*, Gollion: Infolio, Tome 1, «Septième entretien», 340-341.
5. Ibidem, 342-343.
6. «Montage en architecture par S.M Eisenstein», dans *FACES*, 40, 1996/1997, 52-57.
7. Le Corbusier (1966), *Le voyage d'Orient*, Paris, Editions forces vives, 161. Cité par Monica Nieto, *L'horizon et la colonne, réflexions sur la relation intérieur-extérieur chez Le Corbusier*. Mémoire déposé auprès de la Faculté de l'Aménagement, Université de Montréal, 2014.
8. Le Corbusier (1923), *Vers une architecture*. Paris: Flammarion, 153.
9. Le Corbusier (1930), *Précisions sur un état présent de l'architecture et de l'urbanisme*. Paris: Editions Vincent Fréal, 78.
10. La reproduction de cette photo est tirée de: Gresleri G. (1984), *Le Corbusier Viaggio in Oriente*, Venezia: Marsilio Editori, 308.
11. Le Corbusier, *Vers une architecture*, op. cit. 154.
12. Sur cette sensibilité particulière de Le Corbusier pour la composition du sol qui ressort de ses *Carnets*, on pourra se référer à Jacques Gubler (2003) *Motion, émotions, thèmes d'histoire et d'architecture*. Gollion: Infolio, 21.
13. Dans les premiers numéros de *L'Esprit Nouveau*, Albert Jeanneret, frère musicien de Charles-Edouard avait vanté la méthode de rythmique corporelle d'Emile Jaques-Dalcroze.
14. Appia A. (1921), «Expériences de théâtre et recherches personnelles», dans: *Œuvres complètes*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1983-1992, vol IV, 52 et suivantes.
15. Appia A. (1921), «L'œuvre d'art Vivant», dans: *Œuvres complètes*, op. cit. vol. III, 371. Appia cite au passage une phrase de Baudelaire: «Des divans profonds comme des tombeaux». Sur la relation entre corps et scène chez Appia et Le Corbusier, voir Roxana Vicovanu, «In situ. Corps et espace chez Appia et Le Corbusier», dans *FACES* 69, 2011, 69.
16. Jaques-Dalcroze E. (1910), *Le rythme au Théâtre*, cité d'après Adolphe Appia, op.cit. vol. III, 10 (citation de Jacques Gubler, op. cit. 479).
17. Le Corbusier (1929), *Œuvres complètes*. Bâle, Birkhäuser, 1995, 1, 60. Sur certains caractères de la promenade de traversée de l'Acropole de Le Corbusier, on pourra se référer à Jacques Lucan, "The propylaion of the Acropolis in Athens: an architectural Mystery", publié dans *Daidalos*, n. 15, Mars 1985. Voir aussi du même auteur: "L'invention du paysage architecturale", paru dans: *Matières* n. 2, 1998. Richard Eltin va corriger les erreurs historique de Jacques Lucan dans: "Le Corbusier, Choisy, and French Hellenism: The Search of a New Architecture", publié dans: *The Art Bulletin*, Jun 1987.
18. Le Corbusier, interview avec Robert Mallet, 1962.
19. Le Corbusier, *Vers une architecture*, op. cit. 143.
20. Le Corbusier (1987), *Voyage d'Orient. Carnets*, Milan: Electa, Fondation Le Corbusier, Carnet 4, p.104 (transc.141).
21. Ibidem, Carnet 4, 87 (transc. 139).
22. Le Corbusier, *Vers une architecture*, op. cit. 153.
23. Eltin R., *Le Corbusier, Choisy, and French Hellenism*, op. cit. 264-278.
24. Amaldi P. (2011), *Architecture, Profondeur, Mouvement*. Gollion: Editions Infolio, 150-153.

25.

Le Corbusier (1992), *La construction des villes, Genèse et devenir d'un ouvrage écrit de 1910 à 1915 et laissé inachevé*, Lausanne L'Âge d'homme. Sur l'influence de la pensée de Camillo Sitte sur Le Corbusier, voir: H. Allen Brooks, «Jeanneret et Sitte», publié dans Casabella, 514, 1985.

26.

Dans *Urbanisme* (1928), il s'érigera contre l'ouvrage de Camillo Sitte, «plein d'arbitraire», Le Corbusier, *Urbanisme*, Paris: Flammarion, 1994, 35.

27.

Ce texte inachevé est composé notamment de citations tirées de Albert Erich Brinckmann dont les théories spatiales et visuelles ont été influencés par Camillo Sitte et Heinrich Wölfflin.

28.

Il n'est plus à démontrer l'influence allemande de la *Lebensform* et de la *Einfühlung* sur la pensée de Le Corbusier au cours des années 1910-1912 (séjour à Berlin, Dresde et Hellerau). Voir Frédéric Migayrou, (2015) «Les yeux dans les yeux, Architecture & Mathesis», dans: *Le Corbusier, mesure de l'homme*, (sous la direction d'Olivier Cinqualbre et Frédéric Migayrou), Paris, Centre Pompidou, 15-25. Voir également Marco Pogacnik, (2008) «La villa Favre Jacot au Locle, la concavité spatiale à l'œuvre», dans: Le Corbusier, l'atelier intérieur, numéro monographique, Les Cahiers de la Recherche Architecturale et Urbaine, 22-23, Paris: Editions du patrimoine, 79-98.

29.

Certaines idées contenues dans *Après le cubisme* provenaient des *Théories, 1890-1910* du peintre symboliste Maurice Denis. Sur cette influence, voir: Paul V. Turner (1987) *La formation de Le Corbusier, idéalisme & Mouvement moderne*, Paris, Macula architecture, 129-130.

30.

Ozenfant A., Jeanneret Ch-E. «Sur la plastique. Examen des conditions primordiales», dans: *L'Esprit Nouveau*, 1, 1920, 38-48.

31.

Ibidem, 44.

Sur la peinture de Le Corbusier et ses relations avec la musique contemporaine, voir: Teresa Rovira (1999), *Problemas de Forma, Schoenberg y Le Corbusier*, Barcelona: UPC, 144.

32.

Ozenfant A., Charles-Edouard Jeanneret «sur la plastique», op. cit.

33.

Directeur à l'époque du Laboratoire de Physiologie des sensations à la Sorbonne.

34.

Ibidem, 10.

35.

Ibidem, 11.

36.

Il survola la quasi-totalité du continent: Argentine, Paraguay, Uruguay, Brésil, les grandes forêts de l'Amazonie et la forêt tropicale. Il s'extasia devant la puissance de la vie organique qui se dégage de ces paysages.

37.

Le Corbusier (1930), *Précisions sur un état présent de l'architecture et de l'urbanisme*, op. cit. 152.

38.

Ibidem, 76.

39.

Le Corbusier, *Vers une architecture*, op. cit. Voir le chapitre consacré aux tracés régulateurs. En ouverture de cette section, LC écrit: «De la naissance fatale de l'architecture. L'obligation de l'ordre. Le tracé régulateur est une assurance contre l'arbitraire. Il procure la satisfaction de l'esprit», 51.

40.

Sur cette dualité de l'œuvre de Le Corbusier, voir notamment Charles Jencks (1973), *Le Corbusier and the tragic View of Architecture*, Harvard University Press, .

LE VIDE COMME STRUCTURE URBAINE ET CULTURELLE. VERS UNE NOUVELLE DYNAMIQUE SPATIALE

Mariem Bennour

La réflexion que nous comptons engager, interrogera certains fondements intellectuels de la démarche conceptuelle vouée à l'espace. Elle tentera de dévoiler le déroulement d'un processus de conception spatiale au regard de la dimension immatérielle du paysage. Pour ce faire, l'étude s'appuiera sur l'analyse de l'œuvre de Daniel Libeskind, *L'Académie du Musée juif de Berlin*, en soulevant la question de la représentation du paysage à l'aide de ses outils. Le croquis, sera ainsi mis en avant, comme instance fondatrice de l'œuvre en devenir.

Depuis quelques années, un intérêt s'est manifesté pour la notion du paysage. Celle-ci a fait l'objet de débats vigoureux. Différentes disciplines s'en sont emparées.

La diversité des champs d'application illustre la difficulté à la cerner, relevant ainsi l'ambiguïté de cette notion.

Cependant, le paysage a souvent une connotation restreinte et entravée par ses attaches natives à sa dimension matérielle. Où celui-ci s'opère selon des références objectives (telles que la typologie du tissu urbain, la nature et la structure géologique). Il se réduit ainsi à des composantes purement physiques.

En réponse à cette approche, d'autres démarches plus culturalistes se manifesteront. Dès lors, le paysage se déterminera selon des références immatérielles. En étant un peu moins prosaïque, cette approche considère le paysage comme étant une manifestation culturelle. Dans cette optique, le site même dans sa dimension purement physique, est intimement lié à la culture de la ville, autrement dit, à l'Histoire humaine du lieu. La perception du paysage urbain se fait à travers le décodage du texte culturel de la ville.

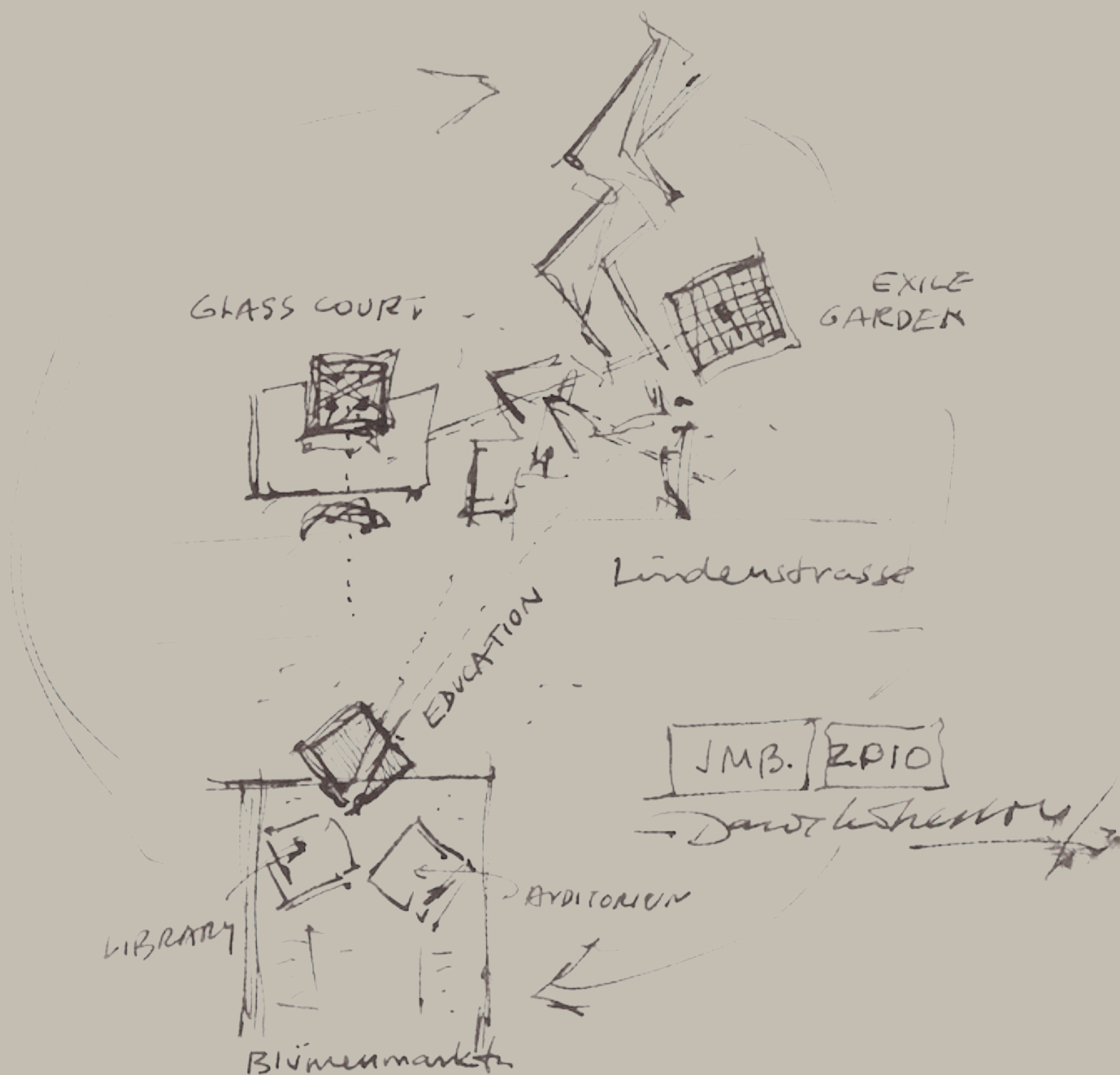


Figure 1
Croquis illustrant la matrice invisible qui structure le
paysage projeté (vue en plan)

Prats et Thibault construisent leur démarche dans le prolongement de cette approche. Pour eux, le paysage ne peut être assimilé selon des références purement objectives, étant donné qu'il est tributaire du regard porté sur lui.

Ils affirment que «Le site se définit donc comme une alchimie complexe de matérialités diverses et de regards multiples» (Prats, Thibault, 2003). Ils s'intéressent aux éléments immatériels du paysage, et tout particulièrement, à la «perception du lieu», qui la considèrent comme l'une de ses composantes intrinsèques. Celle-ci «est liée au paysage [...] Elle émeut les sens, mais elle parle aussi à la raison et se nourrit de références, littéraires, picturales, architecturales, cinématographiques, historiques, mais aussi sensorielles et liées à l'affect personnel : c'est une expérience individuelle, mais qui peut aussi être partagée» (Prats, Thibault, 2003). À ce titre, le paysage est représenté comme étant l'incarnation de l'expérience humaine du lieu. En tentant de dévoiler le rapport entre la dimension culturelle et sensible du paysage, Le Dantec identifie celui-ci comme «le fruit d'une interprétation singulière du visible-sensible à travers le filtre de la mémoire et la culture» (Le Dantec, 1999 : 253).

Force est de constater que le paysage culturel d'une ville constitue un carrefour d'Histoires et de distillats émotionnels. En cela, la conception spatiale, en tant que production culturelle, est vectrice de sensible. Étant donné qu'elle est non seulement alimentée par la sensibilité et l'émotion qu'elle offre le lieu, mais, elle provoque, à son tour, des impulsions à celui qui l'occupe.

«L'architecture [...] Il faut tenir compte du sens de l'emplacement et des gens qui l'utilisent. Un bâtiment c'est une émotion, c'est ce qu'il signifie pour les gens. C'est un morceau de musique, une composition, un roman» (Libeskind, 2015). Il apparaît alors, comme le souligne Daniel Libeskind, une forte corrélation entre le sensible et la conception spatiale.

Celle-ci aspire à émouvoir et agiter. En dépassant la fonctionnalité pure, elle transcrit une perception personnelle du lieu. Étant placé dans la continuité de cette pensée, un certain nombre de travaux de recherche en psychologie différentielle, montre que l'association du concept à une expérience émotionnelle donne naissance à ce qu'ils appellent «un endocept».

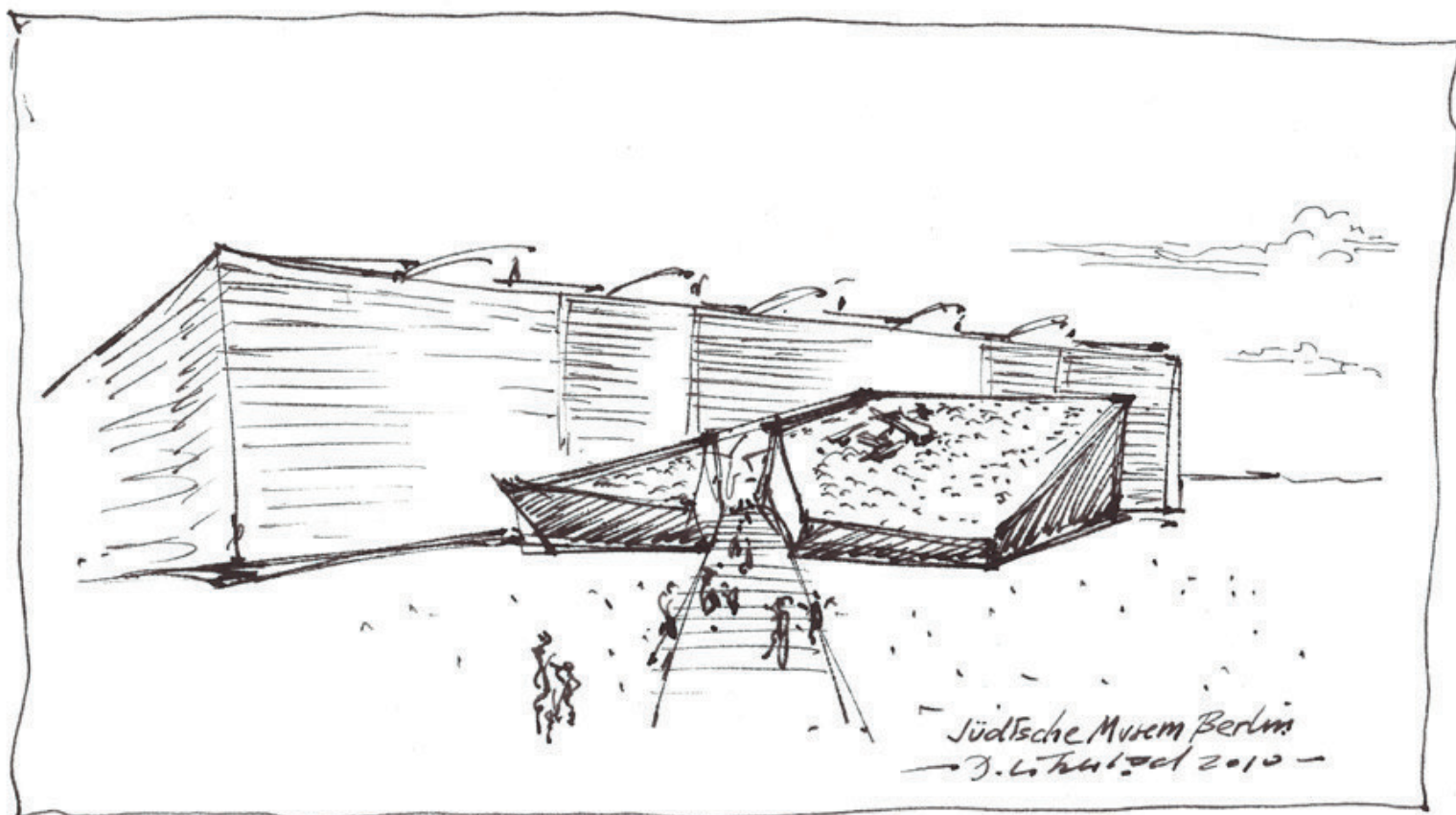
À partir de l'expérience émotionnelle vécue par le concepteur, les endocepts se constituent sous forme de concepts et représentations, en rapport avec des personnes ou des événements. Cette dimension de l'endocept montre que l'expérience émotionnelle du créateur influence sa perception du lieu.

Au regard de cette approche, l'œuvre spatiale s'inscrit dans un système auratique. Où il y a un investissement affectif, personnel et imaginaire, autant pour le concepteur que l'occupant.

L'acte de création spatiale ne peut exclure le rapport de sensible. Il fait justement appel à l'émotivité. Il se réfère à la relation entre le faire et le sentir. Et c'est justement le sentir, qui va donner sens à l'œuvre en devenir. Les guerres, les révolutions et le développement de la ville, sont tous des facteurs qui entraînent la mutation du paysage. Ils influencent par conséquent sa perception. À ce titre, une rupture apparaît de manière spectaculaire dans le paysage. Mais elle contribue à un renouveau qui marque dans un sens une certaine continuité. C'est dans ce contexte que s'inscrit la ville de Berlin, et en particulier l'ancien quartier Kreuzberg qui abrite notre support d'étude. Il est le témoin des catastrophes de la guerre, qui ont touché les juifs allemands. Après ce ravage, la ville a connu une période de reconstruction et ce, d'un point de vue matériel et identitaire. Elle est à la recherche d'une nouvelle image pour pallier le vide qu'avait ouvert les exterminations. L'académie du musée juif s'insère dans le cadre de ce projet de reconnaissance de l'apport juif dans la ville.

«Lorsque je suis venu ici pour la première fois en 2001, c'était une ville-fantôme [...] Jour après jour, j'ai vu ce site se transformer, mais se transformer en gardant une mémoire, pas en cachant ce qui s'était passé» (Libeskind, 2015). Libeskind semble dépasser la simple idée d'une étude topographique du paysage habituellement adopté pour trouver l'orientation de son projet. Il estime qu'il est déjà orienté par la trace laissée des intellectuels juifs dans le paysage culturel, tels que Walter Benjamin et Arnold Schönberg. Une trace, certes invisible mais indéniablement perceptible.

Dans ce projet comme dans la plupart de ses projets, Libeskind a été profondément influencé par les écrits de Benjamin. Ce dernier était



particulièrement connu par la territorialisation de sa pensée, où il entreprenait une liaison étroite entre son mode d'écriture et le paysage urbain. Ses textes se présentent comme un portrait de la ville, avec des descriptifs de scènes de la vie urbaine. Il dresse aussi une réflexion, voire, une critique de et sur la ville. Il tente de penser l'espace urbain à travers des rebuts, qui ont perdu leur valeur marchande. Il exprime ainsi une certaine nostalgie d'un monde humain. Où il revendique un monde utopique plus libre.

Libeskind intègre cette idée dans toutes ses constructions. À travers une mise en scène non conventionnelle, il transcrit spatialement, cette liberté. Toutefois, au-delà de la part de sensible qu'il contient, l'acte de création appelle à la réalisation et l'édification du parcours de pensée du concepteur. En effet, le projet en architecture se définit essentiellement par l'acte initiateur du croquis. Il permet ce passage du virtuel au concret. À ce titre, Etienne Souriau rappelle que le concepteur se constitue par ses actes instaurateurs que ses capacités sensorielles. Le croquis représente alors le moyen nécessaire à l'instauration de l'œuvre en devenir. Libeskind fait partie de ces architectes, qui accordent une importance considérable au dessin.

De même valeur que l'acte de bâtir, le croquis pour lui, est un «condenser une somme d'opérations mentales et physiques dont le projet architectural s'alimente également. Dessiner, c'est l'activité synthétique où le projet se met en place. Dessiner, c'est le premier acte constructeur [...] Dessiner et construire participent de la même volonté d'élaborer un objet réfléchi qui ne se contente pas d'être là mais qui donne à penser» (Pellisier, 1993 : 11).

Premier jet de la note du projet, le croquis constitue non seulement un outil industriel d'analyse et de synthèse mais aussi de critique du paysage. En effet, il aiguise la vision conceptuelle du concepteur.

Il permet de déceler la matrice du paysage ainsi que les enjeux liés à son évolution. En effet, Libeskind propose des croquis, qui incorporent une force poétique particulière. En fait, il transforme la mémoire de la ville en un récit exposé d'une manière spatiale. Les deux Histoires, juive et allemande, se heurtent et convergent pour constituer un nouveau paysager. Intitulée «In-Between Spaces», Libeskind a pensé l'académie comme un espace intermédiaire. Il relie l'ancien bâtiment 'Blumengrossmarkthall', le musée juif et le 'Kolleginhaus' et ce, d'un point de vue contextuel que formel. En les

combinant, l'ensemble forme un tout indissociable. Pourtant de l'extérieur rien ne semble les relier. Mais au fondement même ils s'entrelacent et s'imbriquent. Faisant ainsi un parallèle à l'histoire juive et allemande.

Le croquis traduit ce rapport, à travers une relation invisible entre les édifices (Figure 1). Schématiquement représenté, le nouveau paysage urbain cristallise la contribution intellectuelle juive dans l'histoire de la ville. Pour montrer que les deux ne forment, en réalité, qu'une seule histoire inextricable. À travers la conception de trois cubes inclinés, Libeskind a reconnecté non seulement les trois bâtiments.

Mais il a réussi aussi à réinterpréter les transitions entre intérieur et extérieur. En jouant sur la perméabilité des frontières entre l'urbain, le bâtiment et l'intérieur, il a créé des transitions spatiales.

Dans le prolongement de 'l'axe de la continuité', l'un des trois axes fondateurs du musée juif, se dessine une interruption, de sorte à frayer un passage au bâtiment 'Blumengrossmarkthall'.

Figure 2
Croquis illustrant la transition spatiale au Blumengrossmarkthall

Le premier cube qui forme l'entrée, est transpercé par une entaille (Figure 2). Cette dernière le relie visuellement au musée. Cette liaison symbolise l'axe de poursuite de l'existence de la présence juive dans la ville. Cet axe est doté de significations architecturale et symbolique.

Il simule déjà pour Libeskind la structure du paysage futur. En effet, l'académie crée une contrepartie à l'entrée de l'ancien hall et du Kolleginhaus (Figure 3). Il édifie ainsi le vide laissé par l'élimination des Juifs et souligne

la poursuite de l'existence juive en Allemagne. Le croquis permet de représenter le non représentable. Il oblige de se concentrer sur les éléments saillants du paysage. Offrant ainsi une expression spontanée sans affectation. Il transcrit la première impression de l'œuvre. Or ce qui détermine cette première impression, ce n'est pas rationnel mais intuitif et sensible. Ce que Deleuze appelle une «intuition vitale». Il récolte ainsi le cœur du projet : l'aura de l'œuvre en devenir.

Mariem Bennour

*Doctorante en sciences et pratiques des arts ;
Institut Supérieur des Beaux-arts, Tunis.
mariembennourart@gmail.com*

Références bibliographiques

Le Dantec, J. P. (1999). *Zones. Les paysages oubliés*. In Mottet, J. *Les paysages du cinéma*, Seyssel, Editions Champ Vallon, 253.

Libeskind, D. (2015). *Nous Ne Devons Jamais Oublier L'émotion Profonde De L'architecture*. Urbanews [en ligne]. Disponible sur: <https://www.urbanews.fr/2015/07/02/49131-daniel-libeskind-ne-devons-jamais-oublier-le-motion-profonde-de-larchitecture/> [29 décembre 2020].

Pellisier, D. (1993). *L'architecture aux limites, Machines d'architecture*, Paris, Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, 11.

Prats, M. Thibault, J. P. (2003). *Qu'est-Ce Que L'esprit Des Lieux. Icomos*. [en ligne]. Disponible sur: <http://openarchive.icomos.org/472/> [28 décembre 2020].

Ci-contre Figure 3
Photo illustrant le rapport entre
l'académie et le Kolleginhaus



ACHEVER L'INACHEVÉ. LE CAS DE L'INCOMPIUTO SICILIANO

Pamela Bianchi

En 1829, dans son carnet de voyage, Stendhal racontait d'un homme anglais qui, entré à cheval dans le Colisée où des ouvriers s'affairaient à le restaurer, prend les ruines romaines pour un chantier en construction: «[...] le Colisée est ce que j'ai vu de mieux à Rome, dit-il, [...] cet édifice me plaît, il sera magnifique lorsqu'il sera fini» (Stendhal, 1829: 23).

Ruine et chantier, ces deux états architectoniques transitoires possèdent des affinités esthétiques et ontologiques qui animent la dialectique entre le non fini et son processus de création. Bien qu'elles décrivent une dichotomie, ces deux idées définissent également un raccordement, un enchaînement. Ruine et chantier, loin d'être contradictoires, se complètent mutuellement: «[...] l'ancien et le nouveau se mêlent de manière inextricable dans une vision qui enregistre un paysage en pleine mutation» (Bajac, 2010: 132, 134). Ce qui relie ces deux états est souvent l'image métaphorique d'un lieu intermédiaire, transitionnel (Winnicott, 1971), temporaire qui décrit un maintenant qui unit l'avant et l'après d'une condition¹, d'un mouvement. Plus particulièrement, il s'agit d'une instantanée définissant un stade frontalier: la condition mitoyenne qui relie des temporalités diverses.

Dans le sillage d'une poétique de l'instant, se dessine ainsi une projection de la pensée vers le futur (pour le chantier) et vers le passé (pour la ruine), qui relève de la nature unique de ces deux concepts en rapport à l'idée d'in-achevé: par addition (et création) pour le chantier, et par soustraction (et destruction) pour la ruine. En revanche, cette dialectique, bien qu'elle engendre une réflexion d'ordre processuel, qui a trait à la

définition ontologique des termes et au dynamisme des formes, relève également d'une connotation conceptuelle concernant les modes de représentation et de perception de ces mêmes formes.

En particulier, depuis le XIXe siècle et à plusieurs reprises, le potentiel heuristique de la ruine et du chantier, ainsi que l'idée de transition suggérée par conséquent, a fait l'objet d'un processus d'esthétisation, en devenant un thème propre à la période post-moderne. Aujourd'hui, et à l'égard des pratiques artistiques actuelles, ce thème soulève souvent des questionnements d'ordre social et politique, ainsi que l'interrogation du rôle des images au sein de la société contemporaine. En ce sens, ce qui paraît emblématique est, notamment, le positionnement de ces deux formes vis-à-vis des différentes formules de représentation du paysage, de l'architecture et de la spatialité en général: à mi-chemin entre le statut de dispositifs de documentation et d'images auratiques.

Ce dualisme saisit d'ailleurs l'immanence multiple de l'action de représenter, perçue à la fois comme un système de signes à l'intérieur d'un espace donné, un dispositif de perception et d'expérience et également comme un instrument critique d'interprétation du réel.

Cet article s'intéresse ainsi aux processus de représentation du paysage contemporain et approfondit notamment le cas de *L'incompiuto siciliano*: un projet artistique qui s'est emparé du stade transitoire de la dialectique entre chantier et ruine pour en faire le vecteur d'une poétique des images, un dispositif de dénonciation sociale et un instrument de valorisation des paysages oubliés du territoire italien.



«L'effet de ses compositions bonnes ou mauvaises, c'est de vous laisser dans une douce mélancolie. Nous attachons nos regards sur les débris d'un arc de triomphe, d'un portique, d'une pyramide, d'un temple, d'un palais; et nous revenons sur nous-mêmes; nous anticipons sur les ravages du temps; et notre imagination disperse sur la terre les édifices mêmes que nous habitons. À l'instant, la solitude et le silence règnent autour de nous. Nous restons seuls de toute une nation qui n'est plus. Et voilà la première ligne de la poésie des ruines»
(Diderot, 1767: 335).

Figure 1
Italia Incompiuta - Alterazioni Video

L'inachevé sicilien

«“Non finito” (terme italien; mot à mot: inachevé): caractère de l'ouvrage ou des parties d'ouvrage laissées à l'état d'abbozzo. La notion est d'abord négative, mais à la suite des initiatives de Michel-Ange, après 1500, elle tend à être associée à la vigueur de l'inspiration (furor) et se trouve ainsi valorisée» (Chastel, 1965: 374).

Incompiuto Siciliano (inachevé sicilien) est un projet conçu par le groupe d'artistes italiens Alterazioni Video². Depuis maintenant plus de 10 ans, il raconte le phénomène de l'émergence des structures publiques italiennes inachevées, et dénonce, dans une perspective esthétique, l'abandon de ces architectures hybrides et la transformation du paysage italien qui en résulte. Inachevés en raison d'erreurs de conception, de choix politiques, de faillites des sociétés, ou bien à cause du manque de subventions de l'État, ces artefacts architecturaux sont disséminés sur tout le territoire (plus de 1500 chantiers abandonnés, dont plus de 400 seulement en Sicile) en devenant de véritables dispositifs de dénonciation sociale. À travers un regard esthétique et un langage artistique hétérogène (de la vidéo à la photographie, en passant par la documentation vidéo et l'installation), le groupe d'artistes est arrivé à réaliser une cartographie narrative de l'inachevé. Plus particulièrement, il a donné vie à un recensement de ces chantiers sous forme de mappage photographique, sorte d'atlas iconographique de ces structures, qui restitue une image inédite du paysage italien.

Le nombre de ces constructions étant démesuré, la représentation de ce mappage sous forme de cartographie numérique est arrivée à reconstituer la silhouette de l'Italie (Figure 1). Ruines contemporaines de chantiers inachevés, ces structures – squelettes d'aqueducs, bâtiments fantômes sans identités, ponts, routes et viaducs en béton sans début ni fin – s'érigent au milieu de nulle part, telles des formes sculpturales sans aucune fonction architectonique ou sociale.

Il s'agit de lieux anonymes, de non-lieux où l'idée même de lieu, en perdant toute son identité sociale et urbaine, est niée. Objets architecturaux,

ces chantiers incompiuti se retrouvent, le plus souvent, à l'intérieur de «champ[s] de bataille où fait rage sans interruption le grand combat décisif entre la ville et la campagne» (Benjamin, 1988: 316).

Dans un territoire qui paraît plutôt abriter les vestiges d'une société passée, ces monolithes deviennent ainsi les témoignages du passé et, en contrepoint, les icônes contemporaines du présent, d'une condition qui ne peut plus être niée ni cachée (Figure 2).

Carcasses d'une architecture de l'abandon, ces ruines contemporaines, dont leur utilisation originale perd tout son caractère primaire, définissent finalement une forme d'archéologie du futur: «[...] le pendant entropique de l'actuelle surproduction de masse, un équivalent exact de l'encombrement au sein duquel nous évoluons» (Bourriaud, 2013: 36).

Le plus souvent, ces formes viennent habiter et ainsi constituer des «paysages tiers» qui, tout en renvoyant à: «[...] un espace n'exprimant ni le pouvoir ni la soumission au pouvoir» (Clément, 2005: 9), se font le paradigme interprétatif de l'histoire italienne du XX^e et XXI^e siècle. En effet, depuis le deuxième après-guerre et, au moins, jusqu'aux années 1990, la régénération sociale italienne a été marquée par l'ouverture de nombreux chantiers de construction répondant plus à une logique politique qu'à la volonté d'amélioration sociale ou d'embellissement architectural et urbanistique: «[...] peu importe qu'un viaduc relie deux points inhabités, ce qui compte est de le réaliser, et il est objectivement inutile de le compléter» (Ricci, 2017).

En revanche, d'un point de vue artistique, ces infrastructures inachevées, inutiles fonctionnellement, gagnent en complétude esthétique s'emparant du vocabulaire propre aux arts visuels, en devenant finalement de véritables objets sculpturaux achevés: œuvres à part entière dont le caractère inabouti est la condition *sine qua non* qui en garantit l'achèvement auratique. En d'autres termes, détachés théoriquement du contexte social et politique auquel ils appartiennent, ces chantiers inachevés se voient esthétisés grâce à leur condition de *non finito*. Leurs images photographiques, outre de jouer le rôle d'instruments

d'information, s'emparent ainsi d'une valeur artistique qui les transpose en médiums esthétiques à part entière. En bref, ce projet fait du chantier (en tant que lieu transitoire) un dispositif heuristique de création. Le médium photographique, à son tour, ne fixant pas l'instant d'un processus de construction (ou de destruction), témoigne au contraire de l'immobilité de ces constructions bloquées à jamais dans un état transitionnel.

Contrairement aux photographies de chantier, qui du point de vue de l'enregistrement documentaire, et depuis la moitié du XIXe siècle, insistent sur le caractère novateur projeté vers le futur et le progrès, et contrairement aussi aux photographies de ruines, qui, quant à elles, témoignent d'une approche romantique et mnémotique liée à la commémoration de l'histoire et du passé, les images de l'*Incompiuto Siciliano* se trouvent dans une condition ambivalente, presque paradoxale. D'une part, elles soulignent la paralysie du chantier et donc de l'administration italienne, et, d'autre part, elles insistent sur une forme de temporalité architecturale. Cela positionne ces formes en une condition hybride, ambiguë, à mi-chemin entre le rôle de monument témoignant du caractère infructueux de l'urbanisme architectural italien, et la valeur esthétique d'images désormais abstraites, des monolithes, des sculptures à contempler.

En bref, qu'il s'agisse d'une ruine, d'un chantier, ou de la ruine d'un chantier, ces formes architectoniques ne sont plus à voir comme l'étape transitoire d'un processus d'achèvement, mais la forme a priori d'un espace en mouvement stable. Tels des marqueurs territoriaux, ces constructions signalent les points aveugles du paysage: vides urbains qui, n'étant pas pour autant vécus ou pratiqués quotidiennement, représentent cependant l'histoire et les mutations urbaines et sociopolitiques du territoire. Monuments d'un passé récent, muets et presque «invisibles» (Musil, 1990: 75), célébrant les transformations du paysage, ces lieux renvoient au concept de mémoire collective et, par opposition, à l'idée d'oubli dont Andrea Pinotti



Figure 2
Viadotto Mussomeli (CL) - Photo Alterazioni Video

parle lorsqu'il se réfère au «paradoxe de la monumentalité contemporaine» (Pinotti, 2014: 3) pour lequel: «le monument [...] souffre d'invisibilité par excès de visibilité» (ibidem: 17). En revanche, contrairement aux réflexions du philosophe italien pour qui le manque de monument serait plus explicite que son simulacre commémoratif, dans le cas de l'*Incompiuto Siciliano* l'oubli détermine l'ontologie même de ces lieux qui viennent investir le territoire et dont l'immanence résulte parfois «invisible».

En d'autres mots, l'*Incompiuto Siciliano* collectionne des «[...] espaces fascinants, souvent dépourvus de toute représentation [...], pour en déclarer le droit à l'existence [...] en rejetant l'expansion des constructions et la banalisation des règles économiques, pour en garantir le caractère indéfini et métamorphique» (Careri, 2006: 138).

Les cartographier signifierait alors les mettre en valeur, leur donner une attention qu'ils attendent depuis toujours, grâce à une nouvelle relation au lieu. Ce dernier point se relie notamment au projet que Alterazioni Video réalise à Giarre, petite ville sicilienne remarquable par la plus haute concentration d'infrastructures publiques inachevées. En 2010, le collectif donne vie au «Parc Archéologique de l'*Incompiuto Siciliano*³» qui réunit toutes les structures inachevées de Giarre autour d'un système de médiation culturelle, en les sublimant ainsi en monuments historiques. Une carte au service des touristes permettant de localiser facilement ces chantiers abandonnés conduisait les visiteurs à arpenter un parking à multiétages, un salon polyfonctionnel, en passant ensuite par un marché aux fleurs, une piscine régionale, un stade de polo⁴ ou encore une maison de retraite. Monuments symptomatiques de l'attitude italienne vis-à-vis de l'abandon, ces structures semblent être finalement «en cours de non-achèvement» (Virilio, 2010: 207): «[...] des ruines

à l'envers [qui], à l'opposé de la "ruine romantique" [...] ne tombent pas en ruine après avoir été construites, mais plutôt s'élèvent en ruine avant d'être construites» (Smithson, 1967: 50). Dans ce cas, le lien avec Robert Smithson et plus particulièrement avec son célèbre texte *Tour of the Monuments of Passaic*⁵ des années 1960 permet de saisir le rôle de l'expérience spatiale proposée par Alterazioni Video à Giarre.

Comme dans la promenade urbaine racontée par l'artiste américain, également dans le village sicilien, le mode d'appréhension du paysage proposé aux visiteurs permet à ces derniers de saisir le potentiel esthétique des structures repérées, devenues désormais des monuments d'une archéologie contemporaine. En revanche, alors que chez Smithson l'on reste dans une dimension littéraire de la spatialisation (bien que l'invitation à se rendre sur place est implicite), à Giarre la représentation du paysage laisse la place à l'expérience directe du paysage qui, grâce à un processus d'esthétisation tant médiatique que conceptuel, devient ainsi «[...] un lieu imaginaire [...] un double sans modèle. [Un lieu qui] se trouve investi de sa propre représentation iconique [en devenant] une icône sans modèle» (Cummins, 1992: 42-46).

Dans le paysage désertique d'une société qui essaie volontairement d'oublier ces présences imposantes, signes d'un malaise général de la société italienne, ces constructions se voient alors converties en patrimoine culturel à travers un bouleversement ontologique au sein duquel images réelles et représentées cohabitent pacifiquement. Dans ce cas, finalement, l'expérience spatiale offerte par la représentation du paysage laisse la place à une perception phénoménologique qui expérimente, en mouvement, des structures éphémères, elles aussi en mouvement (changement) continu.

Pamela Bianchi

PhD Université Paris 8

pamelabianchi1@gmail.com



Figure 3
Parco Chico Mendes Giarre (CT)
Photo Gabriele Basilico pour Alterazioni Video

Notes

1. Parmi les images emblématiques permettant de représenter cette condition transitionnelle, voir la fresque *Adam et Ève chassés de l'Éden* de Masaccio, dans la chapelle Brancacci de l'Église du Carmine à Florence. La scène, peinte à l'extrême gauche de la paroi de la chapelle, représente l'instant où les deux personnages, au centre de la composition, franchissent le seuil du paradis. Ni dedans ni dehors, le couple occupe un espace intermédiaire, pictural et simultanément architectural, entre deux conditions adverses. Pour un approfondissement, voir Bianchi, 2016.
2. Voir les sites:
<http://www.alterazionivideo.com>,
<http://incompiutosiciliano.org/index>
[31/03/2021].
3. Pour ce projet, le photographe italien Gabriele Basilico a photographié les chantiers en ruines de Giarre. Pour un approfondissement sur l'idée de lieux abandonnés, voir Bonnett, 2014.
4. À l'intérieur de la ruine du chantier du stade de polo, le collectif a organisé un match de polo en conviant pour l'événement tous les citoyens de Giarre. Telle une sorte de parodie, (il n'y avait pas des vrais chevaux, mais des gens qui mettaient en scène un match de polo), cette manifestation a été l'une des premières occasions pour dévoiler l'émergence de la problématique de l'abandon des infrastructures italiennes.
5. Pour un approfondissement, voir Lejeune, 2011; Careri, 2006.

Références bibliographiques

- Bajac, Q. (2010). *Grounds Zero*. Ligeia, Dossiers sur l'art. 23, 101-104.
- Benjamin, W. (1988). *Sens unique*. Paris: Maurice Nadeau.
- Bianchi, P. (2016). *Ne pas franchir la ligne. Les frontières muséographiques et leurs seuils traversés. MIS Working Papers*, Université du Luxembourg.
- Bonnett, A. (2014). *Unruly Places: Lost Spaces, Secret Cities, and Other Inscrutable Geographies*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Bourriaud, N., (eds), (2013). *L'Ange de l'histoire*. Paris: Beaux-Arts de Paris éditions.
- Careri, F. (2006). *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*. Turin: Einaudi.
- Chastel, A. (1965). *Le Grand Atelier*. Paris: Gallimard.
- Clément, G. (2005). *Manifeste du Tiers paysage*. Paris: Sujet Objet.
- Cummins, L. (1992). *La dialectique site/non-site, une utopie cartographique*, Parachute, 68.
- Diderot. (1995) *Ruines et Paysages, Salons de 1767*. Paris: Hermann.
- Lejeune, A. (2011). *Un "Tour des monuments de Passaic" (1967), l'image de la cité selon Robert Smithson. L'Espace géographique*, 4/40, 367-380.
- Musil, R. (1990). *Monuments. Œuvres pré-posthumes*. Traduit de l'allemand par Philippe Jaccottet. Paris: Ed. du Seuil [Musil, R. (1935). Zurich: Humanitas].
- Pinotti, A. (2014). *L'ultima spiaggia del monumento. Per una tipologia della contro-monumentalità contemporanea*. In Giulia Bordini et al. (eds), *L'officina dello*. Rome: Gangemi Editore.
- Ricci, G. (2017). *Incompiuto Siciliano. Intervista a Fosbury Architecture*. GIZMO [Online]. Disponible in: <http://www.gizmoweb.org/2017/05/incompiuto-siciliano-intervista-a-fosbury-architecture/> [31/03/2021].
- Smithson R. (1967), «The Monuments of Passaic», *Artforum* 7/4, 48-51; repr. in *Writings*, 1979, 52-57.
- Stendhal (1829). *Promenades dans Rome*. Paris: Delaunay.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and Reality*. London: Tavistock Publications.
- Virilio, P. (2010). «Abitare l'inabitabile». *Abitare*, 486.



PAYSAGES JOUÉS: LES POTENTIALITÉS DE L'IMAGE VIDÉOLUDIQUE SOULEVÉES PAR *PROMESA*

Rosane Lebreton



Figure 1
Capture d'écran,
Image extraite de Julián Palacios Gechtman,
Promesa, 2020.

L'image vidéoludique est une image souvent mal considérée par l'architecture ou le paysage, alors même que certains aspects de sa conception se rapprochent du processus de conception architecturale et paysagère. Toutefois, si différentes initiatives mobilisent le jeu vidéo au sein de ce processus, qu'il s'agisse de sensibilisation des habitants autour de la conception d'espaces publics¹, de représentation et de visualisation 3D du projet à destination de la maîtrise d'ouvrage² ou d'expérimentations à partir des possibilités spéculatives de l'image vidéoludique (Pearson, 2019), ce ne sont pas ces approches du medium vidéoludique qui nous intéresseront dans cet article. Nous tenterons plus particulièrement de déployer une autre voie en explorant les potentialités de l'image vidéoludique pour une représentation réflexive et interprétative des expériences des lieux.

En effet, si le jeu vidéo tient depuis plusieurs années la place de première industrie culturelle, il est avant tout un medium artistique proposant des objets culturels pouvant être étudiés en ce sens. Nous nous concentrons notamment sur la question de l'image vidéoludique, dont l'approche du point de vue de l'espace et de l'architecture a montré sa pertinence au tournant des années 2000. L'image vidéoludique est ainsi considérée par de nombreux chercheurs, issus de différentes disciplines, comme une «espace-image» – terme proposé par le philosophe allemand Stephan Günzel en 2008. Il s'agit aussi d'un «espace navigable» (Manovich, 2001), c'est-à-dire une image présentant un espace dans lequel il est possible de se déplacer, d'effectuer une traversée, et qui est pensée comme telle. C'est en ce sens que l'image vidéoludique peut adresser l'architecture et le paysage. La relation à l'image vidéoludique se comprend par ailleurs comme une relation de manipulation, une relation performée (Bonhomme, 2013) qui remplace celui ou celle qui en fait l'expérience dans un autre rapport à l'image que celui du regardant-regardé, ou de l'acteur-spectateur. En lien avec ces recherches, l'approche que nous souhaitons mettre en avant est concentrée sur la question de l'expérience, de sa transmission et de son interprétation. En introduisant le mouvement dans la perspective par un geste joueur,

l'image vidéoludique évoque en effet les mouvements de déplacement dans l'espace et le paysage. Elle montre alors des potentialités pour la retranscription des expériences architecturales et paysagères, ainsi que comme vecteur de projet. Nous proposons d'explorer ces potentialités à travers l'étude de cas du jeu *Promesa*.

Publié en 2020, *Promesa* est un jeu vidéo de l'artiste milanais Julián Palacios Gechtman³, appartenant au collectif Eremo. Le jeu prend forme à la suite d'une discussion entre l'auteur et son grand-père, portant sur des souvenirs, des moments de vie, et évoquant plusieurs lieux chers aux deux interlocuteurs. Il invite alors à parcourir une série de scènes : des fragments de ces lieux inspirés des paysages urbains italiens et argentins, qui sont autant de morceaux d'espace-temps, à la fois entiers et emplis de vides ou d'espaces manquants, et entre lesquels s'insèrent des passages plus oniriques. Inspirés par des films tels que *Le Sud*, du réalisateur argentin Pino Solanas (1988) ou *Le Miroir*, d'Andreï Tarkovski (1975), les lieux parcourus tiennent en effet à la fois de lieux existants, actuels ou remémorés que de lieux rêvés, imaginés ou fantasmés. Ils se mélangent ensuite puisque certains lieux inspirés de l'existant incorporent des éléments de l'étrange, et que des lieux qui semblent être issus de souvenirs précis apparaissent finalement comme des créations à partir d'images de référence. La joueuse ou le joueur se déplace alors vers et dans ces espaces en marchant – une marche tantôt en rapport avec une image de sol, tantôt plus proche du flottement. Les lieux représentent à la fois des intérieurs décorés (Figure 2), des morceaux de rues, des cours d'immeubles, des entrées de bâtiments, mais aussi des scènes plus abstraites ainsi que des espaces dans lesquels les échelles sont déformées. Certains lieux sont également récurrents, chaque scène en donnant alors à parcourir un fragment différent. Le joueur ou la joueuse retournera ainsi régulièrement dans une habitation inspirée par l'architecture de certaines maisons typiques d'Argentine organisées autour d'un patio intérieur, parcourant parfois le salon et la cuisine, parfois le patio, parfois la ruelle adjacente (Figure 1), y marchant quelquefois la nuit, d'autres en pleine journée. Une autre scène sera



au contraire constituée de plusieurs pièces aux textures abstraites, emplies parfois de monticules de sable parsemés de bâtiments (Figure 3), parfois de mobilier et dont les ambiances colorimétriques et le travail sur la lumière donnent une signification différente à chaque scène.

Ces scènes sont ensuite entrecoupées de passages au noir, affichant régulièrement des fragments textuels issus de la discussion de l'artiste avec son grand-père. L'ordre d'apparition des différentes scènes, ainsi que celui des textes, s'effectue alors de manière aléatoire. Les fragments parcourus étant également sélectionnés parmi un ensemble plus large de scènes, l'association des scènes et du texte est unique à chaque parcours du jeu. Julián Palacios a en effet cherché à exprimer le «flot de souvenirs», le flux parfois désordonné d'images qui surgissent à l'évocation d'un lieu. En proposant un collage entre ces différents espaces, *Promesa* fait alors naître un récit à la fois personnel et partagé, semblable et pourtant jamais tout à fait le même. Cette narration se construit de manière organique et par association, restant ouverte et flottante entre et avec les images. Elle évoque la relation aux lieux autant à travers la mémoire,

les liens intergénérationnels que des thématiques comme l'immigration. Le récit se tisse également au sein de chaque scène à travers le moment de la journée représenté, ou encore la disposition du mobilier, et son évolution au fil des scènes. *Promesa* représente en ce sens une expression de la «narration environnementale» décrite par Henry Jenkins à partir de 2004. En effet, si aucun personnage ne sera visible à l'écran, chaque objet et succession de pièces, rues ou façades va apporter au récit sans pour autant imposer une interprétation unique.

Promesa propose aussi quelque chose de différent par le travail important réalisé sur la musique et l'univers sonore. En ce qui concerne la musique, chaque scène est déterminée par une ambiance musicale dans laquelle domine un instrument ou un son : la musique colore donc les lieux, leur donnant à nouveau une direction, un sens ou une émotion. En ce qui concerne le son, l'auteur s'est inspiré d'un autre jeu vidéo, *Southbank portrait* (Ian MacLarty, 2015), dans lequel la bande son enregistrée sur le terrain – le quartier de Southbank à Melbourne, Australie – forme un contraste saisissant avec les images censées évoquer ces lieux. Dans *Promesa*, les sons

entendus sont également en léger décalage avec ce qui est vu, suggérant de manière subtile des possibilités d'usage, des événements passés ou futurs dans ces endroits parcourus. Des bruits de pas, des échos de conversations ou de circulation évoquent ainsi de manière différente une vie dans ces espaces.

Promesa représente donc une traduction de la manière dont s'entremêlent les souvenirs, les lieux imaginés et les lieux que nous pratiquons. On peut tracer un premier parallèle avec la conception paysagère et architecturale dans le sens où les images, les souvenirs et les références qui surgissent et accompagnent les expériences des lieux sont autant, lorsque superposés et représentés dans l'espace, d'ouvertures pour la conception. C'est bien dans la possibilité du collage et d'un unique parcours de ces différentes images depuis un même corps et un même point de vue que se dévoile une potentialité de l'image vidéoludique. Mais *Promesa* est aussi un témoignage

Figure 2
Capture d'écran réalisée par l'autrice,
Image extraite de Julián Palacios Gechtman,
Promesa, 2020.

de la pluralité des relations qui se nouent avec les lieux, ainsi que de la difficulté de s'accorder sur les interprétations et les images mentales qui interviennent lors d'une rencontre avec un site, un lieu, un terrain. En ce sens, il peut être envisagé comme une invitation à prendre en considération l'aspect personnel de l'expression de ces images tout en reconnaissant celles qui appartiennent à une expérience commune. Par ailleurs, la mise en scène de ces lieux et de ces images permet de réaffirmer la dimension fictionnelle de l'interprétation des lieux. En effet, l'analyse d'un site nécessite une part de re-création, de réagencement des fragments du sensible en un récit ou un témoignage.

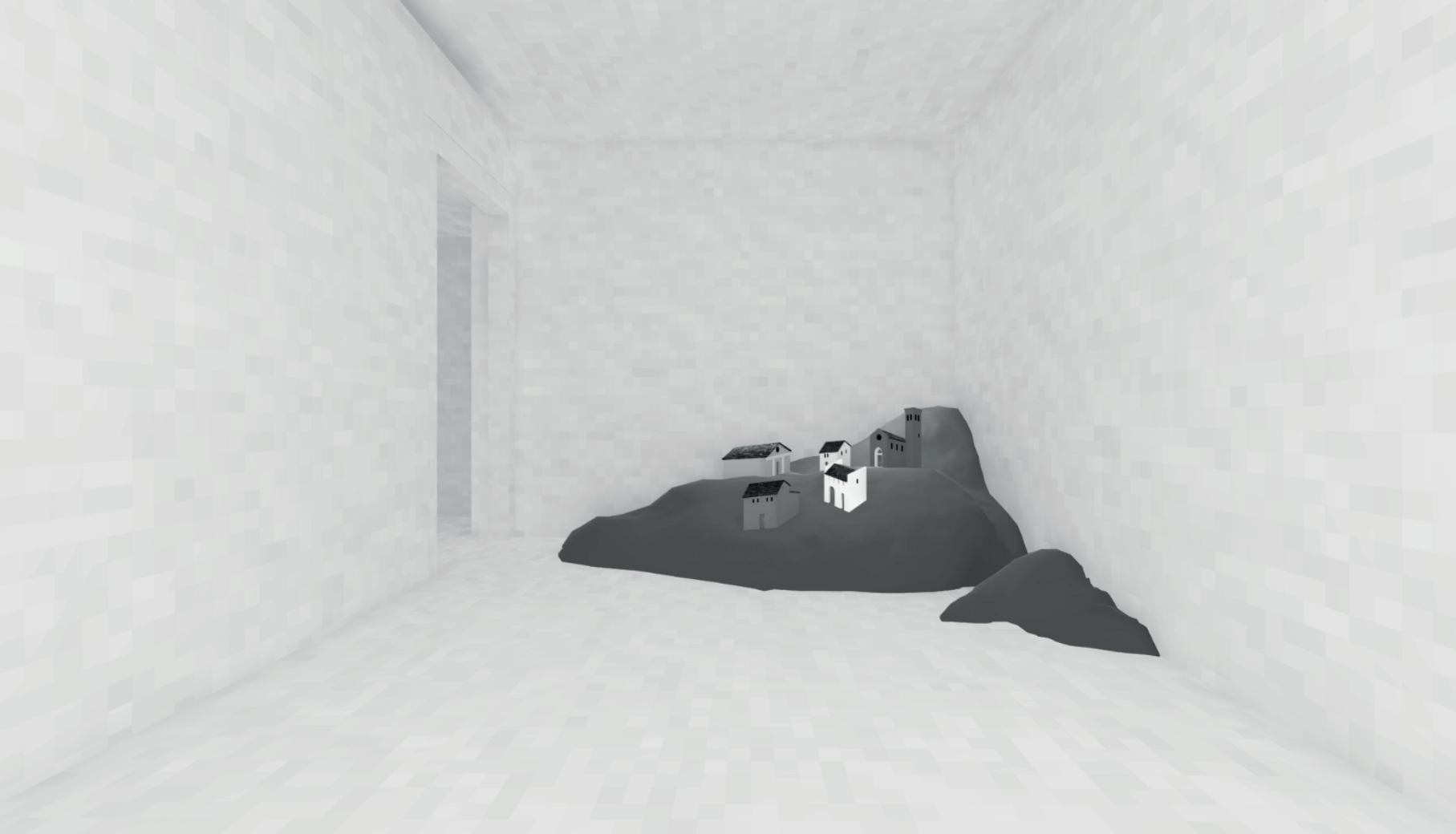
Rancière mettait déjà en avant dans *Le partage du sensible* (2000) l'apport de la fiction pour penser le réel. Dans *Promesa*, ce rapprochement entre réel et fiction s'exprime à travers un brouillage et une superposition entre des éléments reproduits du réel, des éléments tenant de l'onirique et des images d'archives. Mais la dimension fictionnelle est déjà dans les choix de représentation et dans la sélection des fragments des lieux : les espaces de *Promesa* ne sont que des extraits – un morceau de façade, une pièce choisie – qui ne cherchent pas à montrer un lieu dans sa globalité mais à en capturer un élément essentiel ou un instant particulier. L'image vidéoludique pourrait ainsi se faire matière à projet à travers sa manière de capter les fragments du sensible, *ce qu'il reste* de l'expérience et de le donner à jouer. La sélection de ces fragments du sensible et la possibilité de (re)jouer les expériences des lieux, associées à des images métaphoriques, seraient alors une manière forte de faire l'analyse d'un lieu et d'opérer un retour interprétatif sur celui-ci. L'image vidéoludique permettrait ainsi une lecture critique de l'existant, traduisant tout en *informant* le regard sur l'espace, y compris le regard de l'architecte ou du/de la paysagiste.

La nécessité de la sélection, la représentation fragmentaire, oblige en effet à accentuer ce qui est important, ce qui ressort de l'expérience, ce qui marque au long du parcours, ce qui *impressionne* le perçu comme l'image sur la surface sensible du papier de la photographie, et à partir duquel débute le travail de conception. *Promesa* propose ainsi une circulation dans des images-lieux, manière de faire resurgir l'expérience et le souvenir de ces lieux tout en les associant à d'autres images, d'autres lieux et d'autres temporalités qui y sont liés. L'image vidéoludique permettrait donc, quelque part, de remobiliser le déplacement dans l'espace et de solliciter une mémoire corporelle. Ici, le paysage intérieur est donc considéré de manière double : à la fois de manière littérale – il s'agit de parcourir une maison, un intérieur, dans son rapport avec une rue, une façade, un patio – et de manière métaphorique – le paysage intérieur est le paysage remémoré, le paysage rêvé ou imaginaire, qui entre en relation avec le paysage construit. La superposition des séquences de ces lieux initie alors un mouvement intérieur chez le joueur ou la joueuse, dans le sens où se mélangent *ce qui meut* et *ce qui émeut* à travers le caractère à la fois très personnel et partagé de l'expérience. Les images deviennent des métaphores en même temps qu'elles font explicitement référence à des lieux existants. L'expérience est transmise en étant (re)jouée, à travers un *jeu esthétique* comme jeu interprétatif de l'image vidéoludique et son espace traversé.

Le jeu se trouve alors à la fois dans le mouvement de l'image et dans l'interprétation des lieux et de leur narration. Le potentiel de l'image vidéoludique pour le projet tel que mis en avant par *Promesa* semble donc se situer autant au niveau de l'analyse d'un lieu et de l'interprétation de son expérience sensible par le jeu, qu'à celui de l'esquisse de projet à travers la mise en lien fictionnés de lieux existants et imaginés par l'image, le son et la musique.

Rosane Lebreton

Architecte DE, Doctorante en architecture
LACTH, ENSAP-Lille & Université de Lille.
LGL, Faculté d'architecture,
Université de Liège.
rosane.lebreton@gmail.com



Notes

1. C'est notamment le cas des initiatives utilisant le jeu vidéo *Minecraft* (Mojang/Microsoft, 2009) telles que *Block by Block*, ou les «Citycraft» (*Rennescraft*, *Liègecraft*, etc.).
2. Des outils de modélisation et de visualisation 3D transigent en effet parfois entre architectes et développeurs de jeux vidéo, comme certains logiciels ou encore la technologie des casques de réalité virtuelle.
3. L'article se base sur un entretien réalisé avec l'artiste le 10 mars 2021.

Références bibliographiques

- Bonhomme, S. (2013). «L'image performée». *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013/1 (11), 25–36.
- Günzel, S., (ed), (2008). *The space-image: interactivity and spatiality of computer games*. In Günzel, S., Liebe, M., et al. (eds), *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Universität Potsdam, 170–188.
- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*. In Wardrio-Fruin, N., Harrigan, P. (eds), *First Person: New media as story, performance, game*. Cambridge: The MIT Press, 118–130.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Pearson, L. C. (2019). *Video Game Urbanism*. In Gerber, A., Götz, U. (eds), *Architectonics of game spaces: the spatial logic of the virtual and its meaning for the real*. Bielefeld: transcript Verlag, 294–330.

Rancière, J. (2000). *Le partage du sensible : esthétique et politique*. Paris: La fabrique.

Figure 3
Capture d'écran réalisée par l'autrice,
Image extraite de Julián Palacios Gechtman,
Promesa, 2020.



LA CITTÀ IDEALE DI URBINO. APPUNTI PER UNA LETTURA ICONOLOGICA

Vittorio Pizzigoni

La città ideale di Urbino è un dipinto molto noto, studiato sotto molteplici profili, ma difficile da spiegare e perfino “anomalo”¹, talmente singolare «da aver fatto sospettare che si tratti di un falso di epoca neoclassica».²

Sospendendo in questa sede la discussione relativa all'autore, per il quale sono stati avanzati moltissimi nomi, è interessante ricordare che la prima volta in cui il dipinto viene citato – ossia nel 1775 come presente all'interno del convento di Santa Chiara di Urbino – esso viene descritto come opera tradizionalmente ascrivita a Donato Bramante. Dopo molti anni da quella prima citazione, nel 2009 il famoso studioso di pittura medioevale e rinascimentale Luciano Bellosi ha ripreso quella originaria attribuzione.³ Anche la datazione della tavola resta dubbia seppure probabilmente successiva al 1475 a causa delle architetture rappresentate⁴. In questa sede si vuole proporre un nuovo riferimento iconologico per il

dipinto, utile a chiarirne il significato. Si metteranno poi in evidenza alcune particolarità dell'architettura che sono state trascurate dalla critica.

Il nome di “Città ideale” attribuito nell'Ottocento alla tavola ha spesso sviato il riconoscimento dell'iconologia del dipinto appiattendola su quella di una anacronistica utopia urbana. Se infatti è vero che questa immagine urbana, senza precedenti nel Rinascimento, oggi rappresenta per noi l'illustrazione paradigmatica di quell'idea di spazio pubblico così tipico delle piazze rinascimentali, è anche pur vero che essa precede la costruzione di quelle stese piazze che così mirabilmente sintetizza. Spesso per rendere ragione della profeticità di questo dipinto lo si è interpretato come una scenografia teatrale, sottolineandone l'atmosfera programmatica indubbiamente presente. D'altra parte, così facendo, si è sottostimato il carattere realistico della rappresentazione e i molti aspetti legati



alla vita quotidiana che vi sono ritratti. Si potrebbe allora provare a interpretare il dipinto di Urbino non come una città ideale, bensì come la rappresentazione di una città reale, anche solo per misurare le analogie e le differenze con gli spazi urbani del tempo. Infatti è difficile trovare spazi simili nelle città italiane o europee di fine Quattrocento. Si può pensare a Pienza, la cui piazza però, oltre ad avere una dimensione più ridotta, non ha al centro un elemento isolato. Oppure si possono considerare emergenze quali il battistero di Pisa o alcune rovine romane (come ad esempio il Colosseo), ma in questi casi si tratta di edifici isolati nel paesaggio e attorno ai quali non c'è una piazza cittadina. Provando a guardare la tavola di Urbino con gli occhi di un uomo di fine Quattrocento sembra invece apparire il riferimento a uno spazio noto e centrale per la cristianità anche se quasi mai messo in relazione con questo dipinto: ci riferiamo alla Cupola della Roccia di

Gerusalemme (che al tempo era ritenuta essere il Tempio di Salomone) e alla spianata delle moschee in cui sorge. Il grandissimo spiazzo aperto all'interno del quale il tempio si trova isolato sembra analogo. Questa struttura spaziale piana e molto ampia, con un edificio al centro, chiaramente urbana nonostante la sua apertura sul paesaggio, è anomala nel tessuto medioevale, e può trovare dei paralleli solo coi grandi complessi sacri antichi, come ad esempio il Tempio di Ercole a Tivoli. Si tratta di uno spazio assoluto – vuoto ma urbano – estremamente nuovo anche all'interno della città del Quattrocento e non sorprende veder riproposta questa spazialità in alcuni dipinti che sembrano riprendere la pala di Urbino, come ad esempio la *Consegna delle Chiavi* di Pietro Perugino, l'*Arrivo degli ambasciatori inglesi alla corte del re di Bretagna* o il *Trionfo di San Giorgio* di Vittore Carpaccio, o come nei due dipinti di Perugino e Raffaello

intitolati *Sposalizio della Vergine*, tutti verosimilmente successivi alla pala urbinata. Certo la Cupola della Roccia è ottagonale, come quasi tutti gli edifici rappresentati nei dipinti appena citati (quello di Raffaello ha sedici lati), ma a ben guardare anche il tempio rotondo della tavola di Urbino potrebbe nascondere una struttura ottagonale. Le colonne infatti non sono tutte equidistanti fra loro: l'intercolumnio centrale è più largo, come supponiamo essere quelli sui lati e sul retro, tutti non visibili nel dipinto. Tuttavia anche gli intercolumni posti lungo gli assi che secano il cerchio a 45 potrebbero essere maggiori degli altri. La pianta di questo tempio circolare presenterebbe allora otto intercolumni più larghi ai vertici di un ottagono e tra ciascuno di essi altri due più piccoli.

Figura 1
Città ideale, Galleria Nazionale delle Marche,
Urbino (dimensioni: 239,4 x 67,7 cm).



Infine un terzo elemento analogo alla Cupola della Roccia è quello delle piccole aperture voltate che segnalano gli accessi al tempio. Esse sono state spesso messe in relazione al baldacchino di San Miniato al Monte a Firenze, ma trovano un riscontro puntuale anche nel tempio di Gerusalemme.

In Occidente a fine Quattrocento sicuramente circolavano molte più immagini e descrizioni della spianata e del Tempio di Salomone rispetto a quelle giunte fino a noi, ma per farci un'idea possiamo ricordare due xilografie all'epoca molto popolari. La prima è quella pubblicata a Magonza nel 1486 all'interno della *Peregrinatio in terram sanctam*, l'accurato resoconto del viaggio in Terra Santa di Bernhard von Breydenbach illustrato da Erhard Reuwich che vi aveva partecipato proprio a tale scopo⁵: si tratta della prima

descrizione fedele dei luoghi santi giunta fino a noi e del primo esempio di libro di viaggio illustrato, che fra l'altro ebbe un'ampissima fortuna editoriale. In questa rappresentazione il Tempio è accuratamente disegnato come ottagonno e posto al centro di un ampio spazio aperto. Ovviamente a fianco di rappresentazioni fedeli erano presenti anche illustrazioni idealizzate, come quella pubblicata nel 1493 all'interno della *Cronaca di Norimberga* dove l'intera Città Santa è rotonda e dove al centro

Figura 2
Città ideale, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino, particolare
Nella pagina a fronte. Figura 3
Bernhard von Breydenbach,
Peregrinatio in terram sanctam, Mainz 1486,
illustrazioni di Erhard Reuwich,
Civitas Iherusalem, particolare.

di tre giri di mura turrette concentriche c'è un tempio circolare.⁶ Passando ora ai dettagli delle architetture rappresentate nel dipinto bisogna osservare che, nonostante l'assenza di figure umane e la generale sospensione della scena che ne deriva, s'intravede un interesse per gli elementi legati all'uso quotidiano degli spazi: questo non è visibile solo nella presenza delle sporadiche piante sui balconi, come già notato, ma soprattutto nell'attenzione per quegli elementi secondari e accessori dell'architettura come le persiane, i diversi modi di aprire le ante delle finestre, i dettagli della fattura dei vetri, i ganci a cui fissare le briglie dei cavalli al piano terra dei palazzi o i ganci più in alto a cui fissare tende e stendardi. Il tempio al centro del dipinto è già stato analizzato con attenzione.⁷ È stato notato l'uso dell'*opus reticulatum* nel basamento in modo analogo a quanto accade in Palazzo Rucellai, così come l'uso di colonne tortili nella finestra a edicola al centro del fronte. Ci preme però sottolineare che l'intero edificio è sopraelevato classicamente su cinque gradini. Tra questi gradini e le sovrastanti colonne compare uno strano basamento circolare e continuo che rappresenta un elemento assai poco tipico nell'architettura del tardo Quattrocento e che ritroviamo in forme molto simili nel Tempietto di San Pietro in Montorio di Bramante. La propensione a riporre l'architettura su un piedistallo si vede anche nei palazzi ai lati della scena dove un piccolo giardino, che reinterpretava quella seduta così tipica nei palazzi fiorentini, solleva i palazzi da terra.

Riguardo ai palazzi all'antica in primo piano notiamo che nella loro

contrapposizione si evidenzia una diversa e opposta concezione architettonica: come già osservato da Tafuri i primi due palazzi sulla destra presentano sistemi voltati, mentre i primi due sulla sinistra hanno sistemi trabeati⁸, quasi a sottolineare una equivalenza delle diverse possibilità disponibili all'architetto. A questa differenza macroscopica si aggiunge un diverso modo di trattare il telaio architettonico: a destra il telaio è appiccicato alla parete come un ornamento ed è il muro a sostenere idealmente l'edificio, mentre a sinistra il telaio architettonico è concepito come elemento strutturale, occupa interamente l'angolo e visivamente sottrae funzione portante alla parete. Questa differenza è evidente negli angoli: nel primo caso sull'angolo compare una porzione di muro e l'ordine è arretrato, nel secondo caso troviamo nell'angolo una vera "colonna quadra" albertiana, ossia un pilastro che occupa l'angolo e questo accade non solo quando tra i pilastri vi è un porticato o una loggia, ma anche quando vi è interposta una parete muraria.

In secondo piano compare una bella edilizia medievale ritmata da fasce orizzontali con aggetti, botteghe, logge e cornicioni, sul fondo le parti s'invertono: a sinistra un edificio civile, seppur trattato con un telaio architettonico trabeato, mostra nell'angolo di privilegiare la logica muraria; a destra un edificio sacro adotta una concezione puntiforme dei sostegni. In quest'ultimo caso è particolarmente evidente l'influsso di Giuliano da Sangallo: analogo sembra il trattamento dell'edicola superiore fluttuante al centro della campata come accade nella Sacrestia di Santo Spirito a Firenze e sono evidenti i riferimenti

a San Miniato al Monte e a Santa Maria delle Carceri a Prato.

La griglia della pavimentazione è coerente solo col tempio al centro, mentre né i palazzi né i pozzi in primo piano si allineano ad essa. Nel pavimento sono disegnati ottagoni e rombi, mentre le fasce ortogonali presentano una inversione cromatica ogni volta che s'intersecano. In particolare le due vere da pozzo ottagonali sorprendono per il disegno astratto e anonimo che mal si addice a un elemento le cui forme a fine Quattrocento erano solitamente riccamente decorate. Ogni faccia delle vere da pozzo è decorata da una semplice specchiatura capace di far emergere sugli spigoli degli astratti pilastri, una soluzione rara ma presente a fine Quattrocento ad esempio nel bello e poco studiato pozzo di Udine chiamato la *Lanterna di Diogene* per analogia col famoso monumento di Atene al tempo noto con tale epiteto. L'astrazione nel disegno dei due pozzi è poi amplificata dalla presenza di identiche modanature al di sopra e al di sotto delle vere, rendendo tali due elementi ancora più simili ai solidi geometrici di un esercizio prospettico analogo a quelli così ben delineati da Piero della Francesca.

Negli edifici in primo piano compare un'innovazione su cui non si è spesa sufficiente attenzione: una pluralità di timpani alternati a dadi corona ciascun palazzo. Si tratta di un'invenzione architettonica che non sembra avere né un precedente né un seguito nel Quattrocento. L'uso di più timpani su un singolo edificio è assente nell'antichità classica e forse deriva da una reinterpretazione di sistemi medioevali, come quello presente nella facciata della Cattedrale di San Giorgio a Ferrara,



o a Pisa nel Battistero e nella chiesa di Santa Maria della Spina.

Prima di concludere è interessante notare che nella tavola di Baltimora osserviamo il medesimo interesse per i sistemi di apertura delle vetrate e la medesima contrapposizione tra un sistema di ordini concepito come elemento strutturale, a destra, e uno concepito come ornamento a sinistra. In questo caso entrambi i sistemi sono ritmici, anche se nel palazzo di sinistra tra il binato di colonne compare una poco usuale specchiatura, ed entrambi terminano nell'angolo con un gruppo di colonne simile a quello disegnato da Leonardo e usato da Bramante in Palazzo Caprini. La scena di Baltimora mette simbolicamente in relazione Roma (il Colosseo) e Firenze (il Battistero) con Milano di cui nel fornice di un arco simile a quello di Costantino s'intravede la guglia filaretiana del Castello Sforzesco. La stessa struttura urbana sembra infatti riprendere, esaltandone le qualità spaziali, l'idea leonardesca di una città su più livelli. Infine le quattro colonne in primo piano sono appoggiate su dei

strani piedistalli, apparentemente d'invenzione, ma simili a quello ritratto da Carpaccio ne *Il martirio e le esequie di Sant'Orsola*.

Infine il riferimento a Gerusalemme della tavola di Urbino può far interpretare quella di Berlino come una vista dalla spianata delle moschee verso il mediterraneo: in primo piano sarebbe rappresentata in modo idealizzato la transenna posta di fronte al Tempio di Salomone e il mare sullo sfondo rappresenterebbe la via di ritorno in Occidente.

In questo dipinto il linguaggio è meno all'antica, come mostra il palazzo a destra in primo piano, o il fatto che i pilastri della loggia abbiano solo cinque scanalature per lato. Sullo sfondo a sinistra, nascosto da una colonna, compare una struttura in cui sul di un blocco parallelepipedo si sovrappone un cilindro più piccolo e infine una torre a base quadrata: una struttura simile appare nel *Incontro dei pellegrini con papa Ciriaco* di Carpaccio, anche se in questo caso il riferimento più ovvio è quello al Mausoleo di Adriano a Roma.

Vittorio Pizzigoni

Professore associato

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova*

vittorio.pizzigoni@unige.it

Note e Riferimenti Bibliografici

1.

Ferretti M. (1986). "Casamenti seu prospective". *Le città degli intarsiatori*. in Aa. Vv. *Imago Urbis. Dalla città reale alla città ideale*. Milano: Franco Maria Ricci, p. 97 (con bibliografia), pp. 96-97, n. 57-58.

2.

Bellosi L. (2009). *Bramante e la Città ideale di Urbino*. In Agosti G., Dardanella G., Galante Garrone G., Quazza A., (eds), *Per Giovanni Romano. Scritti di amici, Savigliano: L'artistica*, pp. 173-174, 27. Per la bibliografia vedi: Conti A. (1976). *Bibliografia ragionata*. in Conti A. *Le prospettive urbinati: tentativo di un bilancio e abbozzo di una bibliografia*, in *Annali della Scuola Normale di Pisa, classe Lettere e Filosofia*, VI, pp. 121-134. Tra i testi successivi vedi: Krautheimer R. (1994). *Le tavole di Urbino, Berlino e Baltimora*. In Millon H., Magnago Lampugnani V., (eds), *Rinascimento da Brunelleschi a Michelangelo*. Milano: Bompiani, pp. 233-257; Marchi A., Valazzi M. R., (eds), (2012). *La città ideale. L'utopia del Rinascimento a Urbino tra Piero della Francesca e Raffaello*. Milano: Electa, con bibliografia.

3.

Dolci M. (1933). *Notizie delle pitture che si trovano nelle chiese e nei palazzi d'Urbino (1775)*. Rassegna Marchigiana, XI, gennaio-dicembre, pp. 281-367, p. 317, (edizione integrale del testo originale curata da Luigi Serra); Bellosi L. (2009). *Bramante e la Città ideale di Urbino*. cit., p. 27. Sulla persistente tradizionale attribuzione della tavola a Bramante vedi: Gherardi P. (1867). *L'istituto di Belle Arti delle Marche in Urbino. Guida per i visitatori*. Urbino; Gherardi P. (1875). *Guida di Urbino*. Urbino. La passione per analisi squisitamente positiviste ha portato a trascurare questo dato aprendo una moltitudine di strade interpretative pur senza giungere a una soluzione. Per l'attribuzione della Flagellazione cfr. Bellosi L. (1977). *Una 'Flagellazione' del Bramante a Perugia. Prospettiva*, aprile, 9, pp. 61-68; Bellosi L. (2007). *Considerazioni sulla mostra del Perugino*. In *Prospettiva*, 125, pp. 67-87.

4.

Nelle scritte nel timpano è stata riconosciuta la sigla di Mastro Giorgio Andreoli da Gubbio, Passavant J. D. (1939). *Rafael von Urbino und sein Vater Giovanni Santi*. Leipzig; e più tardi quella di Luciano Laurana e la data 147? (l'ultima cifra non è chiara), Budinich C. (1904). *Il Palazzo Ducale di Urbino*. Trieste. Questi riconoscimenti non sono stati confermati dalle successive indagini e dai restuati.

5.

Si tratta del primo resoconto di viaggio pubblicato a stampa e conoscerà un'immensa fortuna. La vista di Venezia redatta da Erhard Reuwich e pubblicata in quest'opera avrà una chiara influenza sull'importante opera cartografica stampata da Jacopo de' Barbari nel 1500.

6.

Si noti che il Tempio di Salomone in questo caso ha al suo centro tre cupole intersecate, una struttura architettonica illogica dal punto di vista spaziale o costruttivo, ma un chiaro riferimento alla trinità.

7.

L'architettura del dipinto è analizzata in: Tafuri M. (1992). *Ricerca del Rinascimento*. Torino: Einaudi, pp. 214, n. 142; Tafuri M. (1993). *Le chiese di Francesco di Giorgio Martini*. In Fiore F. P., Tafuri M., (eds), *Francesco di Giorgio architetto, catalogo della mostra di Siena*. Milano: Electa, pp. 67, n. 11; Frommel C. L. (2006). *Le tavole di Berlino, Urbino e Baltimora*. In Frommel C. L., *Architettura e committenza da Alberti a Bramante*. Firenze: Leo Olschki, pp. 337-366; Fiore F. P. (2006). *Leon Battista Alberti, palazzi e città*. In Bulgarelli M., Calzona A., Ceriana M., Fiore F.P., (eds), *Leon Battista Alberti e l'architettura, catalogo della mostra di Mantova*. Milano: Silvana, pp. 110-119, n. 59-78; Bruschi A. (2006). *Alberti e non Alberti. La cultura "albertiana" nelle architetture rappresentate in pitture e rilievi nel Quattrocento*, in *Leon Battista Alberti e l'architettura*, cit., pp. 37, 59-60, nota 17; Morolli G. (2006). *La vittoria postuma: una città niente affatto 'ideale'*. In Acidini C., Morolli G., (eds), *L'uomo del rinascimento. Leon Battista Alberti e le arti a Firenze tra ragione e bellezza*. Firenze, pp. 393-399; Bruschi A. (2008). *Luciano Laurana chi era costui? Laurana, fra Carnevale, Alberti a Urbino: un tentativo di revisione*. In *Annali di Architettura*, XX, pp. 41, 74, n. 14-15. Vedi anche Bentivoglio E. (1975). *Disegni nel "Libro" di Giuliano da Sangallo, collegabili a progetti per il S. Giovanni dei Fiorentini a Roma*, *Mitteilungen des Kunsthistorischen Institutes in Florenz*, XIX, pp. 255.

8.

Tafuri mette questo aspetto in relazione col passo albertiano in cui i portici architravati sono adatti ai cittadini più influenti e quelli voltati a quelli più mediocri (De Re Aedificatoria, IX, 4). Cfr. Tafuri M. (1992). *Ricerca del Rinascimento*. Torino: Einaudi, pp. 214, n. 142



MOTO APPARENTE

Ruggero Torti



Figura 1
Innovative e sofisticate tecnologie digitali
legate alla comunicazione visiva e
nello specifico al video *mapping* quali
ulteriori possibili soluzioni al rilancio e alla
rigenerazione degli spazi urbani dismessi

La percezione di un luogo, di una piazza, di un'architettura, di un oggetto indubbiamente è legata a una matrice sia soggettiva, sia oggettiva. Ed è proprio sulla soggettività delle percezioni emotive e sensoriali che si vuole soffermare l'attenzione in questa fase di un percorso di ricerca¹ legato alle tecnologie sulla realtà aumentata proiettata capaci di fondere il mondo reale con il mondo virtuale. In una parola: *Experience design*² che sintetizza l'importanza dell'interazione tecnologica e dell'integrazione dei sistemi capaci di generare esperienze significative ed emozionali attraverso – per esempio – elaborazioni dinamiche di video *mapping*, che grazie alla percezione di movimento – moto apparente – sono in grado di generare interesse, attrazione e curiosità nell'osservatore e l'inizio e fonte di ispirazione di nuovi progetti, frutto dell'evoluzione tecnologica e del cambiamento della società attuale sempre più connessa e avvolta dalle tecnologie digitali. L'obiettivo risiede nell'approfondimento delle potenzialità delle innovative tecnologie digitali legate alla comunicazione visiva e nello specifico al video *mapping*, quali possibili soluzioni al rilancio e alla rigenerazione degli spazi urbani divenuti respingenti in quanto segnati dal passaggio del tempo, dal degrado, dall'allontanamento e da una sorta di immobilità cronica quale possibile concausa dell'insorgere di meccanismi di distacco, incuria e desuetudine. Ed è proprio il movimento – inteso nella più ampia accezione del termine – l'impulso verso il cambiamento. Conferire infatti una nuova percezione a quei luoghi urbani – indipendentemente che si tratti di spazi aperti o di architetture – che negli anni hanno perso la loro originaria identità e il dinamismo, può condurre all'aumento dell'attrattività agli occhi del visitatore e alla riqualificazione di queste realtà.

La sfida è riuscire a riqualificare questi “non luoghi”³ rendendoli attraenti e vitali attraverso le tecniche del video *mapping* che, grazie alla sovrapposizione di elementi artefatti sulla superficie architettonica degli edifici, portano a variazioni di immagine in grado di generare spettacolo, e ciò si traduce in cambiamento, quindi in movimento. Nello specifico, dipingere con la luce superfici mappate più o meno complesse di un edificio attraverso la proiezione di immagini animate

combinare con avvolgenti effetti visivi e sonori, conduce l'osservatore alla percezione di un dinamico mutamento del prospetto architettonico che assume così nuovi punti di vista e coinvolgenti interazioni con il suo contesto.

Gli ambiti artistici e culturali di applicazione delle tecniche del *projection mapping* per la creazione di nuovi scenari e coreografie sono molteplici, così come molteplici sono le superfici sulle quali la sorgente luminosa proiettata genera l'illusione visiva di una nuova *texture* coprente, che insieme a giochi di luci e ombre avvolge l'edificio in una sorta di nuova pelle animata. Attraverso l'installazione di una serie di proiettori di ultima generazione è possibile, infatti, far dialogare un edificio con il suo contesto, trasformandolo e arricchendolo di contenuti testuali, audio e video capaci di coinvolgere in maniera interattiva lo spettatore.

Tali installazioni multimediali richiedono interazione tra più ambiti disciplinari: *video design*, *video editing*, *motion graphic*, *VJ*, *projection mapper* sono solo alcune delle categorie interessate alla realizzazione di contenuti visivi creati con software di animazione tridimensionali per poi essere proiettati su spazi precedentemente mappati. In base al tipo di installazione creativa che si desidera ottenere – dinamica o interattiva – è necessario l'utilizzo di strumenti e metodi differenti; nello specifico, un video *mapping* che interagisce in tempo reale con lo spettatore attraverso contenuti riprodotti a tempo di musica o animazioni che si attivano al passaggio dello spettatore necessita di specifiche tecnologie capaci di gestire tali interazioni. Le tecnologie impiegate per un video *mapping* che si limita a proiettare contenuti dinamici all'interno degli spazi mappati o su estese superfici vengono, infatti, implementate da sofisticati software capaci di gestire la proiezione e l'interazione con gli eventi in tempo reale. Questa tecnologia di *projection mapping* si basa sulla combinazione integrata tra hardware/software e su un processo basato sulla luce strutturata visibile in grado di creare una scansione intelligente dell'ambiente e quindi restituire un'immagine come se fosse stata scattata dal punto di vista del proiettore. È necessario, perciò, procedere per fasi differenti, dove il primo e più importante passaggio del flusso di lavoro

risiede nella scansione della luce strutturata per consentire la creazione dell'allineamento e la corrispondenza *pixel per pixel* del contenuto digitale sugli oggetti presenti nel mondo reale. Nello specifico, il proiettore proietta una serie di griglie che la videocamera abbinata ad alta risoluzione sfrutta per valutare la posizione e le dimensioni degli oggetti presenti nell'ambiente circostante. Le informazioni ottenute vengono successivamente processate attraverso un computer e convertite in mappe tridimensionali delle superfici, sulle quali sarà possibile proiettare la luce in maniera puntuale e calibrata, trasformando ogni superficie presente nell'ambiente rilevato in un possibile schermo. In altre parole, basta quindi un proiettore collegato a un computer per ottenere la proiezione di immagini in movimento su qualsiasi oggetto – anche dinamico – presente negli

ambienti sia interni, sia esterni in condizione di luce sia notturna, sia diurna. Questo processo si basa sul fatto che il proiettore possa scattare una fotografia perfettamente allineata con l'immagine proiettata; l'immagine del proiettore assume un'importanza strategica per la creazione di effetti procedurali, poiché fornisce un'immagine che può essere così compresa ed elaborata mediante tecniche di visione e algoritmi di generazione di effetti. Attraverso l'ausilio di software dedicati è possibile, infatti, creare contenuti direttamente sopra questa immagine, in quanto automaticamente allineata con il mondo reale. Infine, il software dedicato permette il controllo del proiettore e un'applicazione installata sul computer – o su qualsiasi *device* – interviene sull'aggiornamento dei contenuti da visualizzare. Lo *storytelling* e l'originalità dei

contenuti e delle proposte estetiche vengono quindi comunicati in maniera contestualizzata, rapida, semplice, alternativa e soprattutto aggiornata.

In conclusione, queste installazioni multimediali di *projection mapping* oltre a suscitare interesse ed emozionare, rimangono impresse nella memoria dello spettatore per la spettacolarizzazione dell'evento diventando contenuti virali sui *social networks*.

Ne consegue un'amplificazione del bacino di spettatori quali possibili visitatori di questi rinnovati ambiti urbani in costante ricerca di identità e riconoscimenti nuovi. Siamo quindi fruitori e al contempo artefici di un sempre più evoluto progresso tecnologico che, grazie alle tecniche di comunicazione visiva e rappresentazione, è in grado di cambiare il destino di un «non-luogo».

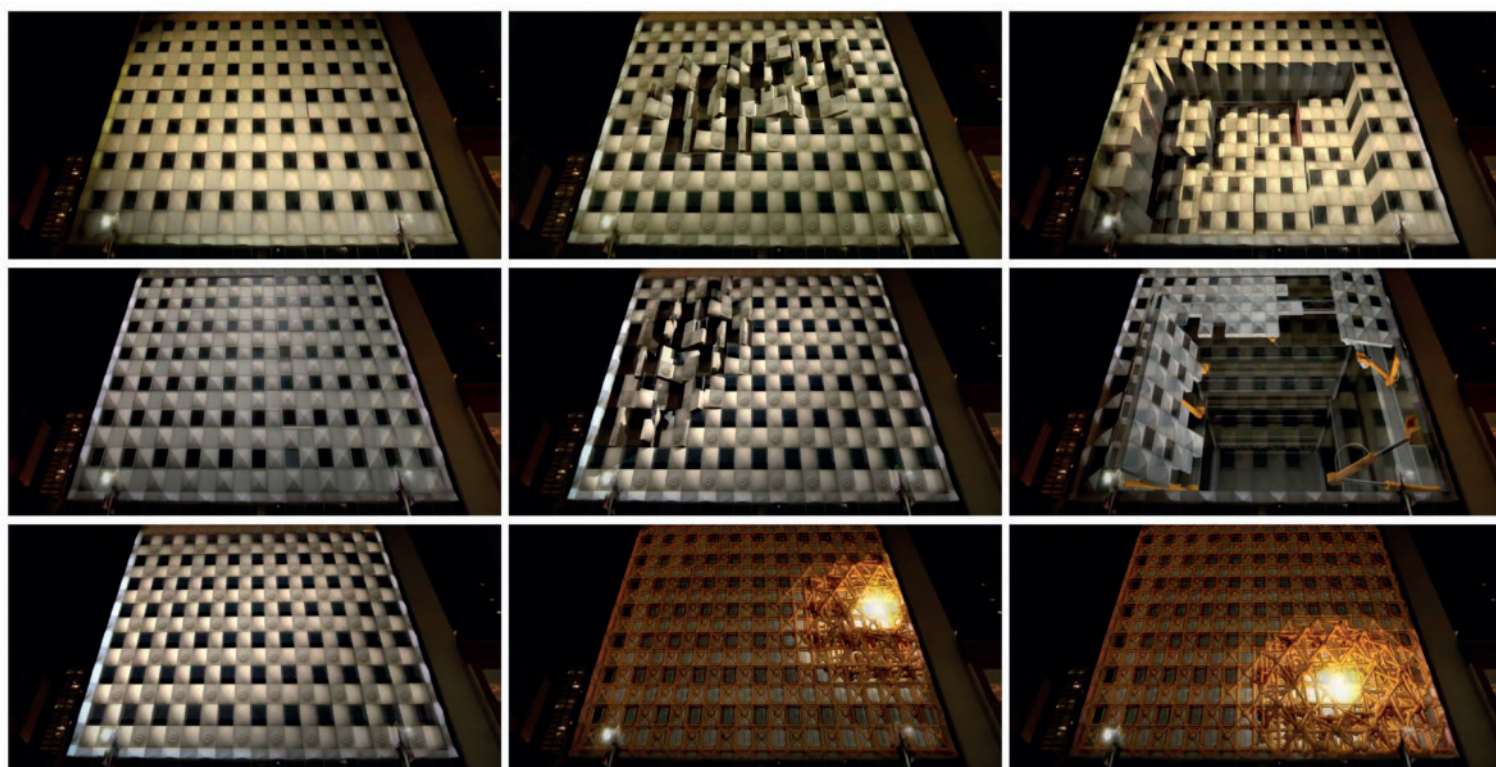
Ruggero Torti

Ricercatore

dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
ruggero.torti@unige.it

Figura 2

Esempi di *Projection Mapping* su di un edificio dove la staticità della facciata lascia il posto a motivi architettonici e a effetti scenografici 3d capaci di ricreare una virtuale "pelle" dinamica all'edificio generando attrazione ed emozioni all'osservatore



Note

1.
A tal proposito, ideare nuovi modi di visualizzazione del contesto e generare interazione tra gli utenti e le tecnologie stesse, rientra in un percorso di ricerca e in approfondimenti espressi sia in sede di Master e Dottorato, sia durante la recente esperienza didattica in Cina presso la Beijing University of Chemical Technology. Un'esperienza dall'elevato contenuto tecnologico legato a queste forme di rappresentazione immersive e fortemente comunicative.
2.
Tale definizione deriva dal concetto di *Experience design* riconducibile a Nathan Shedroff, il quale sostiene l'importanza dell'interazione tecnologica e dell'integrazione dei sistemi capaci di generare esperienze significative ed emozionali (Shedroff, 2001).
3.
Espressione introdotta dall'antropologo francese Marc Augé nel saggio *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité* (1992).

Riferimenti bibliografici

- Bistagnino, E. (2020). *Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano*. Genova: Genova University Press.
- Di Luggo, A., Zerlenga, O., Pascariello, M. I. (2016). *Rappresentazione e comunicazione del paesaggio tra tradizione e innovazione*. In Capano, F., Pascariello, M. I., et al. (eds), *Delli Aspetti de Paesi-Vecchi e nuovi Media per l'Immagine del Paesaggio*, Vol II. Napoli: Cirice.
- Falcidieno, M. L. (2009). *Comunicazione e rappresentazione*. Firenze: Alinea.
- Gausa Navarro, M., Andriani, C., Fagnoni, R. (2016). *Med Net 03, Intelligent cities, resilience landscapes*. Barcellona: Papersdoc.
- Pierluisi, G. (2012). «Immagini di città. Nuove prospettive per il paesaggio urbano contemporaneo». *Disegnarecon*, 5, 217-226.
- Shedroff, N. (2001). *Experience Design I*. Thousand Oaks: New Riders Publishing.
- Torti, R. (2019). *Being positive, 02 Smart & Slow Travel - New Responsive Landscapes*. Milano: Franco Angeli.

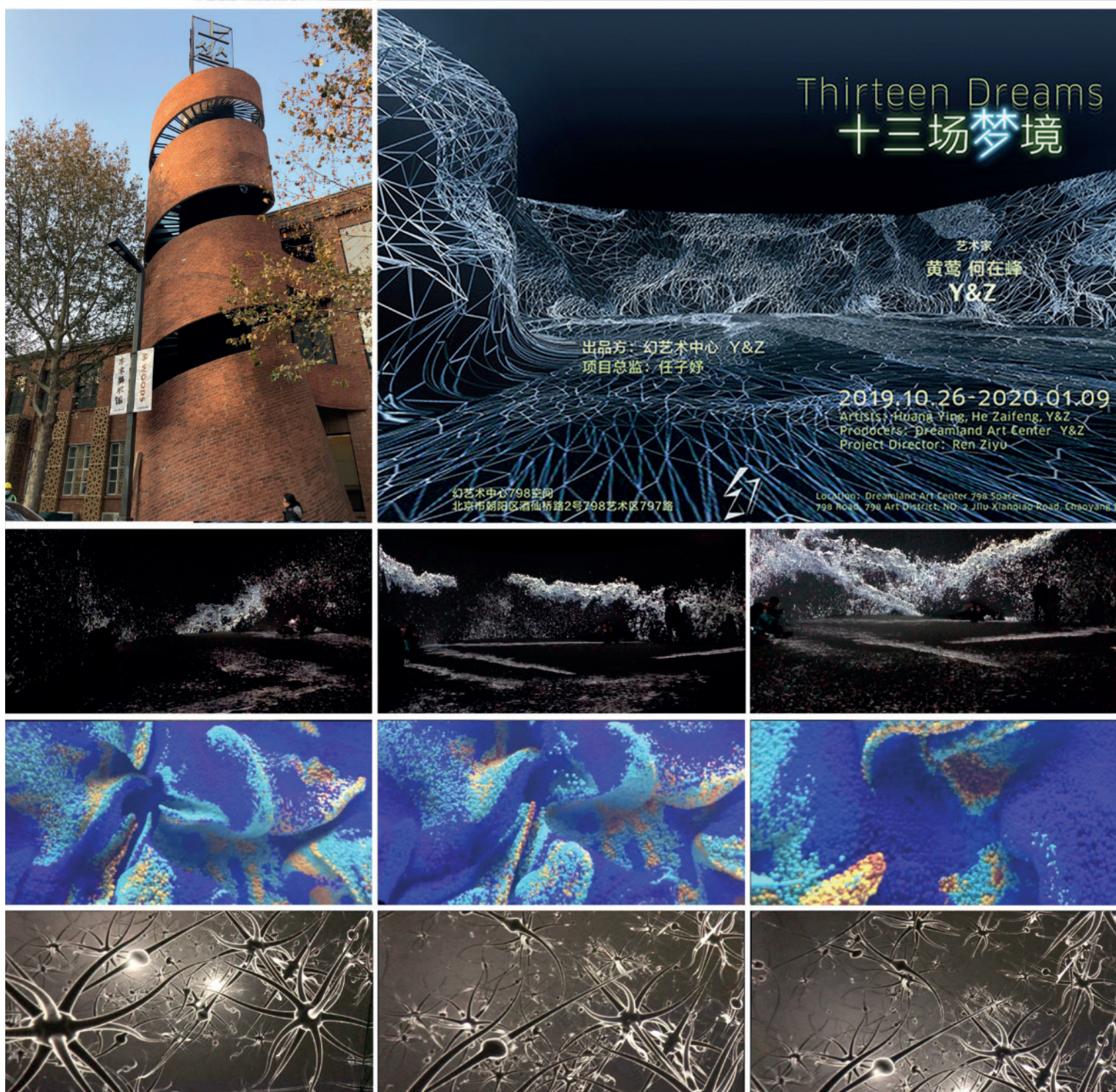


Figura 3
Beijing 798 Art Zone: *frames* di una mostra immersiva caratterizzata da proiezioni olografiche e da video *mapping* dove gli ambienti interni di un padiglione espositivo appaiono rivestiti da un gioco avvolgente di luci e ombre che lascia lo spettatore tra realtà e sogno, nel flusso di un mondo di realtà virtuale.

ICHNOGRAPHIE CINEMATOGRAFICHE PER LA RAPPRESENTAZIONE DEI PAESAGGI URBANI

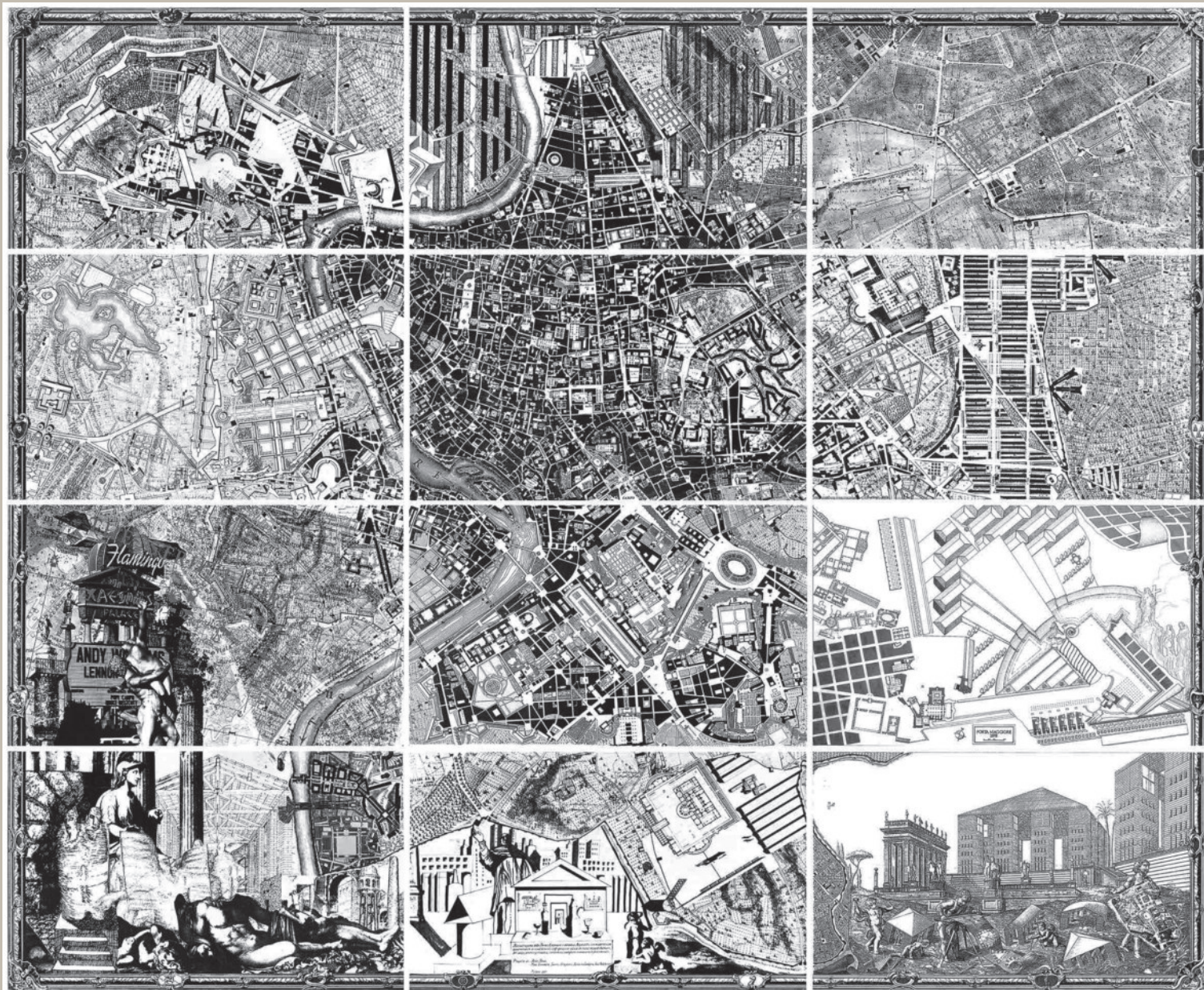
Michele Valentino, Marta Pileri, Enrico Cicalò

La rappresentazione del paesaggio è sempre stata chiamata a descrivere due diverse percezioni, quella della dimensione fisica, visiva, oggettiva, tangibile e quella della dimensione immateriale, multisensoriale, soggettiva, intangibile. La rappresentazione della prima è quella che si è affermata agli inizi del Quattrocento, quando si diffonde una nuova modalità di raffigurazione dei caratteri fisici dei luoghi orientata alla descrizione della loro forma reale visibile e che vede la sostituzione delle tradizionali rappresentazioni simboliche e allegoriche con rappresentazioni basate sul rilievo urbano e architettonico.

Un fenomeno analogo può essere osservato all'interno delle discipline geografiche (Valerio, 2012), dove nello stesso periodo, per la descrizione delle componenti fisiche dei luoghi,

le caratteristiche topografiche dei paesaggi urbani vengono proiettate su un unico piano orizzontale seguendo le regole dell'*Ichnographia* definita da Vitruvio.

Lo sviluppo di nuovi strumenti e di migliori tecniche di rilevamento consentono inoltre un'astrazione grafica delle città e la capacità di visualizzare il mondo in termini astratti diventa essenziale per lo sviluppo delle scienze esatte (Pinto, 1976). La pianta "icnografica" permette di fornire un'attenta definizione dei paesaggi urbani nella loro interezza e, al contempo, di definire spazialmente i suoi elementi costitutivi principali. I segni grafici diventano segni linguistici, e tramite l'immagine che ne risulta ha luogo la narrazione mediata dall'autore e la possibile conoscenza del lettore. Spesso solo uno spazio minimo



viene concesso ai testi e il processo di identificazione e della conoscenza dei luoghi avviene attraverso l'esperienza visiva concessa dalle immagini.

Nei secoli successivi tutte le città europee si dotano di mappe planimetriche, che sostituiscono le precedenti viste a volo d'uccello, con l'intento non solo di descrivere i paesaggi urbani, ma anche di progettare gli sviluppi futuri, al fine di unire le due anime di questo tipo di rappresentazione, che da una parte rappresentano lo stato dei luoghi e dall'altro li configurano «a propria immagine e somiglianza» (Farinelli, 1992: 77).

Uno degli esempi più emblematici di questa pratica è sicuramente la mappa *Nuova Topografia di Roma* (1748) di Giovanni Battista Nolli. Questa oltre a costituire un artefatto documentario fondamentale per la descrizione fisica

di Roma dell'epoca, testimonia da una parte il progresso nelle tecniche di rilevamento e dall'altra l'idea insita in un rinnovamento urbano e culturale promosso da Papa Benedetto XIV, a cui la stessa carta viene dedicata. La possibilità di rappresentare l'intero paesaggio urbano – anche quello più prossimo ed esterno alla mura – rispecchia la condizione fisica della città, che seppur di notevoli dimensioni, non ha ancora il carattere delle città del XX secolo. L'importanza di questo manufatto è testimoniata ancora una volta dalla mostra del 1978 *Roma Interrotta* (Figura 1) voluta da Giulio Carlo Argan, allora sindaco di Roma. In quella esperienza dodici architetti di fama mondiale¹ si confrontarono con le dodici tavole che costituivano la mappa del Nolli, ma questa volta non con l'intento documentale o

progettuale, ma come esercizio simultaneo di immaginazione e di memoria. Queste modalità di descrizione grafica della città vengono oggi messe in crisi dalle inedite dimensioni del territorio urbano, dalle nuove forme di urbanità e dagli inediti modelli di città che la contemporaneità ci consegna. Sin dalla seconda metà del secolo scorso si assiste così a un susseguirsi di nuove nomenclature – come la *Megalopolis* (Gottmann, 1964), la *Megacity* (Castells, 1996) e la *Hyperville* (Corboz, 2000), per citarne alcune – che tentano di descrivere le nuove forme di organizzazione spaziale dei paesaggi urbani. Nomenclature, queste, che affermano una crisi delle grandi narrazioni sul

Figura 1
Argan & Norberg-Schulz. Le dodici tavole della mostra *Roma Interrotta*: 8-9, 1978.

mondo e sulla realtà e quindi della sua rappresentazione o, come afferma Jean-François Lyotard (1981), sanciscono la rottura del sapere narrativo e scientifico caratterizzando la fine della modernità. Una crisi che mette in luce la difficoltà di rappresentare su un unico piano e in modo simultaneo le differenti situazioni che caratterizzano i paesaggi urbani della città contemporanea.

Come afferma Wim Wenders: «le immagini e le città si evolvono in maniera analoga, probabilmente parallela» (1992: 85) e, in questo caso, il cinema ha saputo tenere maggiormente connesse le rappresentazioni dei paesaggi urbani con l'evoluzione che questi hanno subito. In molti suoi film, il regista ha saputo raccontare le mutazioni che hanno investito i paesaggi urbani nell'ultimo secolo. In particolar modo in *Lisbon Story* (1994) si assiste a una messa in crisi dell'immagine come mezzo narrativo e al contempo ad una sua rivalutazione finale. Nel film, il protagonista Philip Winter – fonico e rumorista –, nel tentativo di rintracciare l'amico regista Friedrich Monroe, racconta la città attraverso la “raccolta” dei suoni che la caratterizzano (Figura 2). Partendo da un interno, passando per le periferie e arrivando al centro città, il suono che accompagna la pellicola diventa il mezzo narrativo e descrittivo del paesaggio urbano di Lisbona. Tramite l'*escamotage* di tradurre in suoni le immagini il regista riesce a descrivere paesaggi urbani che difficilmente potrebbero essere raccontati attraverso la trascrizione *icnografica* di quella porzione di città.

In maniera quasi opposta, il regista Wes Anderson nel film *Moonrise Kingdom* (2012) ricuce il rapporto con la rappresentazione ‘icnografica’ per la narrazione dei paesaggi urbani, trovando nella cartografia il proprio filone narrativo. Al seguito di diverse inquadrature prospettiche, che mostrano linearmente l'architettura, il *focus* si sposta progressivamente sulla carta geografica dell'isola di New Penzance (Campion, 2019). Il personaggio del cartografo, che indirettamente possiede anche il ruolo di narratore, descrive le caratteristiche geomorfologiche del territorio attraverso il susseguirsi di *frame* dei luoghi menzionati. Per il regista l'unica forma possibile di geografia è quella narrativa, capace di coniugare in modo simultaneo la

finzione cinematografica con la realtà dei contesti in cui essa si dispiega. In questo caso, infatti, la mappa diventa uno strumento di produzione della realtà, in cui le caratteristiche dell'isola di New Penzance richiamano quella di Rhode Island in una *storyline* del tutto innovativa (Tanca, 2016). Lo stesso cartografo darà a Sam, il protagonista, l'idea di percorrere il sentiero originale della tribù indiana dei Chickchaw con l'amata Suzy. Per i due ragazzi la mappa assume dunque molteplici significati: diventa l'identificazione del luogo d'incontro e ciò che definirà gli spostamenti della loro fuga. La mappa riassume dunque una posizione centrale del racconto: il campo mostra una porzione di carta geografica per identificare il luogo in cui viene ambientata ogni singola scena, fornendo ancora più valore alla figura del cartografo/narratore (Figura 3).

Sono, queste, forme di rappresentazione della città che vanno oltre la mera rappresentazione cartografica ma che reinterpretano questa tradizione descrittiva attualizzandola in relazione alla possibilità di registrare nella rappresentazione oltre la dimensione fisica, visiva, oggettiva, tangibile, anche quella immateriale, multisensoriale, soggettiva, intangibile. Sono, queste, forme di “*icnographie*” cinematografiche che evidenziano alcune potenzialità, ma anche certi limiti, dei manufatti cartografici tradizionali in relazione alla dilatazione dei luoghi dell'abitare tipici dei paesaggi urbani contemporanei. Queta simultaneità dei mezzi di rappresentazione permette di mettere in luce la necessità dell'ausilio di altri linguaggi – come quello cinematografico – e di altri sensi, oltre a quello della vista – per essere riletti e rappresentati in maniera più completa e utile alla comprensione e al progetto della città.

Note

1.

Gli architetti invitati furono: Piero Sartogo, Costantino Dardi, Antoine Grumbach, James Stirling, Paolo Portoghesi, Romaldo Giurgola, Robert Venturi, Colin Rowe, Michael Graves, Leon Krier, Aldo Rossi, Robert Krier.



Riferimenti bibliografici

Argan, G. C., Norberg-Schulz, C. (1978). *Roma interrotta*. Roma: Officina Edizioni.

Campion, A. (2019). *Learning from Wes Anderson: On Artificial Memory and Detail*. Syracuse: University School of Architecture, 73.

Castells, M. (1996). *The information age: economy, society and culture*. Oxford: Wiley Blackwell.

Corboz, A. (2000). «La Suisse comme hyperville». *Le Visiteur*, 6, 112-129.

Farinelli, F. (1992). *I segni del mondo: immagine cartografica e discorso geografico in età moderna*. Firenze: La Nuova Italia.

Gottmann, J. (1964). *Megalopolis: The urbanized northeastern seaboard of the United States*. Cambridge: The M.I.T. Press.

Lyotard, J.-F. (1981). *La condizione postmoderna*. Milano: Feltrinelli.

Pinto, J. (1976). «Origins and Development of the Ichnographic City Plan». *Journal of the Society of Architectural Historians*, 35(1), 35-50.

Tanca, M. (2016). *Uno strano geografo: Wes Anderson*. In Menarini, R. (ed), *Cinergie – Il Cinema E Le Altre Arti* 10, 57-71.

Valerio, V. (2012). *La Geografia di Tolomeo e la nascita della moderna rappresentazione dello spazio*. In Maraglino, V. (ed), *Scienza Antica in età moderna. Teoria e immagini*. Bari: Cacucci, 215-232.

Wenders, W. (1992). *L'atto di vedere*. Milano: Ubulibri.

Michele Valentino

*Docente a contratto
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU)
Università degli Studi di Sassari (UNISS)
mvalentino@uniss.it*

Marta Pileri

*PhDs
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU)
Università degli Studi di Sassari (UNISS)
marta.pileri@gmail.com*

Enrico Cicalò

*Docente Associato
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU)
Università degli Studi di Sassari (UNISS)
enrico.cicalo@uniss.it*





Figura 3
Anderson, W. (Director)
Moonrise Kingdom: 0:20:00, 2012
American Empirical Pictures

EX VERITATE SOMNIA. RACCONTI E SVILUPPI IMMAGINARI DELLA CITTÀ IN *FINIBUS TERRAE*

Cristiana Vasquez Giuliano

È straziante assistere alla graduale scomparsa della propria terra d'origine. Il patrimonio artistico-culturale di un luogo risiede nella società che vi abita, autentica detentrica di tradizioni, legittima erede di folklore e costumi. Essa si manifesta nella città, che la possiede facendosi spazio collettivo, intriso di vitalità e veridicità.

Lo scritto che segue racconta ed illustra una favola che si svolge ad Alessano, un piccolo borgo stagliato tra gli uliveti del fazzoletto peninsulare salentino, all'estremità sud-orientale italiana. Raccontarne la storia rivela i segni del legame sottile che l'"abitante" intesse con lo spazio urbano, alimentando l'emozionalità di una percezione. La città di Alessano si presta al fascino dell'acquerello, che dipinge una storia di luoghi invisibili, perché spazi generati da desideri e visioni.

In tale contesto, essa stessa è cornice e, al contempo, scenografia del dramma dell'evanescenza, che apostrofa le fiacchezze e l'inconsistenza di una società che è destinata a svanire.

Il fine rappresentativo è principalmente quello di sensibilizzare al problema dell'abbandono, servendosi di un linguaggio provocatorio non meno che evocativo. La raffigurazione riprende gli aspetti formali più evidenti e ne enfatizza gli effetti silenti in ambito artistico-architettonico. L'artificio intreccia miti e leggende, producendo immagini bizzarre, che si risolvono lietamente nella realtà genuina, intima e raccolta di una città che risorge.

La propensione mitopoietica della rappresentazione letteraria frammenta le verità, concedendole alle interpretazioni allegoriche dell'animo. «Non omne quod fingimus mendacium est.



Figura 1
Scorci, centro storico, Alessano (Le)



[...] Cum autem fictio nostra refertur ad aliquam significationem, non est mendacium sed aliqua figura veritatis». (Agostino, 1980: 116).

Giaceva fiacca, su un letto di pietra, la terra sepolta da affanni ed angosce. Cullata dal vento, dormiva tra i mari cantati da molti, specchi smeraldo di riflessi ed incanti. Gli antichi tramandano il mito: Leucasia era il nome, sirena e tormento, regina del mare, ma non dell'amore. Melisso chiedeva, un giovane uomo, fedele e osservante,

che mai si concesse ai suoni letali di candore apparente. Sordo alle melodie della famelica creatura, dona ad Aristula, fanciulla ed amata, il cuore virtuoso. Dissennato ed ignaro, invero, peccò: la sovrana del mare, spietata e onnisciente scatena sventura, ferita, ansimante. Ferocia e disprezzo alimentano l'atto: l'aria è salmastra, le acque furiose di ondate assassine. Tempesta divenne, poi lo scoglio cedette, ma Leucasia non vinse. Distrusse l'amore di altri e due vite, che il futuro vorrà nelle memorie congiunte. Signora dei pesci, degli uomini mangiatrice, confuse i suoi doni con l'onnipotenza. Folle e malata spezza anche la morte: non vuole passione nei

Figura 2
Ipotesi di sviluppo decadente, Alessano (Le)

suoi mari celesti. Decide così di lasciare i due corpi su estremità opposte, su scogli dolenti, ora esanimi e stanchi. Di Sirena si narra una sola leggenda: Leucadia¹ nasceva di niveo biancore, carezza elegante dei mari. Dorata dei raggi del sol di levante, si erge ammiraglia del Capo più a oriente. Tuttavia, pare noto che splendore lontano cedette d'un tratto. Ma saggezza ed ingegno danno forma alle rocce incrostate di male, delitti ed invidie. Minerva² vide e commossa reagì: raccolse impietosa l'amore in frantumi, donando all'eterno due cuori arenosi³. In tempi cristiani una sede adiacente, ambiziosa d'onori, ne ereditò titoli, prestigio ed allori. Cartografia antica testimonia che un Castrum⁴ si elevasse imperante, fortezza solenne, ammirata, imponente. Era vanto di duchi⁵, buffoni e signori, vestiti di orli, di grazie e di ori. Oscura l'origine racchiude anche il nome, che pare congiunto alla Grecia, ad un mito. Si narra di Dedalo⁶, genio sottile, concessosi ali di cera alianti, perché d'astuzia fuggisse i tormenti. Giovane il figlio di cotanta virtù, leggiadro volteggia, borioso e superbo; volando imprudente verso il sole che acceca, si scioglie, poi cade, soffocato, bollente. Il mare avido e avaro lo artiglia, di acqua sepolcro e di vita tenaglia. Prosegue quel padre, straziato dal viaggio, soffrendo piangente il supplizio angoscioso. Poi, intravede una terra, bagnata di rosso, campagna del Capo, ove plana deciso. Disegnata da pietre e sentieri tortuosi si stende una piana. Dedalo osserva, grato e obbligato: integre e illese le ali di grazia sono dono munifico di ragioni sottese. Ebbe un nome eloquente la città edificata: pronunciando «ale sane» (Rao, 1585: 47-48), Alessano era nata. Ma non si narri di un giorno, né di un'epoca o un tempo. Il presente è passato e la storia un ricordo. Si racconti, allora, un momento, quella volta, in un sogno. Rossi di terra, bagnati di rugiada, i sentieri si svegliano, cullati dal vento. Si intravede a distanza quel luogo che, un tempo, fu di speranza sospiro, poi città, d'incanto. Ma non era la stessa, non c'era più nulla, non vecchi né giovani, solo silenzio e malta. Sembrava sbiadita di sabbia e rovina: era il luogo fantasma che l'uomo abbandona. E non piange da sola, con essa altre mille. Sono tante e non note, sono piaga e ripudio, sono luoghi e non-luoghi, sono pianto ed eccidio: gloria e

orgoglio del Paese più bello, croce e vergogna condannata allo stallo. Lo scirocco soffiava, scalfiva rovente gli antichi palazzi di sabbie tufacee. Splendori di un tempo dorato di intarsi, drappati di lussi e soffitti preziosi, raccontano oggi, straziati e cadenti, finezze di nobili e vanagloriosi. Grandiosi quegli anni di orli eleganti, di fasti, di scienza, di marmi, di testi: bellurie e opulenza mostrava Alessano, lusinga dell'Arte, poi del Barocco ricamo. Consumati dall'acidità del tempo tiranno, i giorni del sole si anebbiani insalubri. Quel posto lontano, di grandiosità insigne, diventa maceria di un'epoca indenne. Agonizza malato e languido geme, fantasma e memoria delle arti supreme. Sordo all'eco di lontana letizia, dipinge squallori, infamie e tristezza. Nessuno restava, nessuno piangeva, il sole era buio e la vita dormiva. Si spegneva il ricordo di armonie e fulgori, ammazzato da ombre di periodi assai scuri. Era l'alba, era estate, Alessano moriva. La strada è corrosa da incuria ed orrore. Le dimore dei duchi denunciano, offese, il degrado accanito che ne cancella il vigore. Evanescenza e crollo sono solo la cresta dello scadimento di un'arte penosa ed esausta. Del passato onnisciente resta solo esperienza: un luogo qualunque che sia stato teatro, presenta una scena, ma ne cela l'essenza. Socchiude gli occhi l'indifferenza, ma sente, contagia invero, poi uccide. La città, ora spettro di fallimenti e calvari, si addormenta esanime, dimenticata tra i mari. Pallida e spenta si stinge Alessano, che, intrecciata di tubi e condotti compatti, intriga ed imbrogli i suoi muri cadenti; spettacolo tetro di rifiuti e ferraglia, manipola forme e decori dolenti. Paesaggi stupendi di prosperità e meraviglie di architetture e di forme sono tele dipinte. Si corica immobile un deserto infecondo di città che diventano orpello. La promessa suadente di profitti e fortune carezza e lusinga illusi e meschini. Son parte del gregge del pastore di tutti, che allontana allettando miseria e ambizioni. Questo è il ciclo tremendo di chi si rassegna, poiché il vuoto è demonio ed assenza che regna. Spogliato di grazia, il luogo elegante si cuce un mantello di latta e bulloni. Colonne di pietra, mangiate dal tatto di chi violava bramoso quell'ordine sacro, facevano ombra su marmi pregiati, che splendevano, un tempo, sotto un cielo voltato.

Oggi riflesso di ritocchi e di buchi, il soffitto cadente si sgretola e cede. È l'Arte che piange, poiché tutti la bramano. È l'Arte che piange, poiché nessuno la vede. Scompare, d'un tratto, la piazza, sprofonda in un pozzo di pietra e calcare; non ha più la funzione di specchiare i castelli: ora è cava e miniera di roccia e frammenti, è un dirupo scosceso di mille livelli. Del Paese più bello resta solo il riflesso, non è arte né scienza, ma piuttosto libresco. Era un gioco del cielo che si stava imbrunendo e, violaceo di luce, si stava spegnendo. Si riapriva sinuoso il sipario: oscillava, sospesa nei giorni, la Città dalle mille fattezze. In principio reperto dell'epoca antica, fu vittima oscena di infelici amarezze. Svelava cangianti le tinte e i vigori, pareva, oggi, novella ed avvento. Così, l'antica e regale si risvegliava dal sonno mortale. Un bagliore diverso perforava le volte, un colore più caldo le abbracciava, cordiale. Non più fatuo né svuotato d'essenza, sembrava mostrare l'aurora dell'Arte, che levandosi, rosea ed onesta, si adornava, virtuosa, di purezza elegante. Si ricomponeva la piazza che non aveva più forma, architettura della città, dei cittadini l'orma. Qualcuno cantava, qualcuno suonava, la gente, di nuovo, ballava. Si destava il mercato, colorato di gente, intricato e confuso tra bancali e panche. Dove un tempo quel crollo annientò il senso sociale, oggi una cavea sospesa sedeva. Sebbene pesasse di tufo e di pietre, si lanciava librandosi tra le braccia del cielo. La città danzava e il cielo vegliava. Il sole era chiaro e la vita nasceva. Era l'alba, era estate. Alessano fioriva. Lo spettacolo onirico qui giunge alla fine, non fu altro che rotta di inesplorate frontiere. Inscenando illusioni e desideri velati, sconfinò nell'abisso di fantasie ed evasioni. Che si impari dai tempi e dalle nefandezze. Che il futuro azzardato sposi gioie e fortune. Che il passato impudente lasci solo certezze. Si decori di luci e geometrie sfavillanti la Città che si spense, poi si riaccese, trionfante. Ringraziando chi ha tinto la mente di incanto, si ricordi, morale, il principio di tutto, che fu estro ed ardore ed, infine, racconto. Furono tante e non note, furono storia e splendore, furono luoghi e non-luoghi, furono grazia ed idillio: gloria ed orgoglio del Paese più bello, arte e virtù prestata ad un sogno. Questa fiaba è metafora acquerellata di

una contemporaneità plausibile, che suggerisce di sperimentare una rivitalizzazione urbana generatrice d'arte, in antitesi con il processo riqualificante standardizzato, appena sufficiente alla cristallizzazione del patrimonio materiale di un luogo. Con l'intento di rompere la logica del *tableau vivant*, il progetto narrativo promuove un modello di risocializzazione consapevole. Ispirato a piani formativi esistenti nei settori dell'istruzione scolastico-academica e professionale⁷, il programma di interscambio artistico-culturale

induce l'abitante abituale e/o occasionale a contribuire attivamente alla produzione locale, alimentando quella «Dignitas Urbis»⁸ assopitasi in una museificazione costretta nell'immobilità irrealistica del tempo. Favorire la rieducazione pratico-conoscitiva alle criticità di una zona dal tessuto sociale lacerato predispone l'individuo-progettista ad una analisi preliminare empirica, che è fondamento e principio di una ricostruzione sociale e urbana cosciente.

Cristiana Vasquez Giuliano

Università di Genova

c.vasquezgiuliano@gmail.com

Note

1.

L'antica *Leucadia* comprendeva geograficamente la zona dell'odierno Capo di Leuca.

2.

La basilica di S.M. di Leuca ospita il monolite che recita «Ubi olim Minervae sacrificia offerebantur hodie oblationes Deiparae recipiuntur», presupponendo la preesistenza, in tempi romani, di un tempio dedicato alla dea della saggezza.

3.

Secondo il mito, la dea trasforma i due giovani amanti nelle scogliere oggi note come Punta Meliso e Punta Ristola.

4.

In epoca normanna (XII sec.) Alessano mantiene un ruolo predominante sulle località circostanti della Leucadia. La città è cinta di mura; verranno demolite solo nel XVIII sec.

5.

Il centro storico interseca strettoie su cui prospettano le facciate sontuose degli antichi edifici rinascimentali. Il palazzo ducale fu residenza di Ferrante Gonzaga, discendente dei duchi di Mantova (XVI sec.).

6.

Cesare Rao, intellettuale alessanese vissuto in epoca rinascimentale, introduce l'origine della città scegliendo di reinterpretare il mito di Dedalo e Icaro.

7.

Le Autorità Nazionali (NAU) indicano, stagionalmente, programmi di mobilità comunitari ed extra-comunitari, atti a favorire l'integrazione e l'apprendimento di studenti e professionisti. Dal 2019 il progetto *Erasmus Italiae* promuove lo scambio su territorio nazionale.

8.

L'espressione nasce in occasione del programma di riabilitazione dei centri storici, a cura dello Studio Piano & Rice (1979-1992). Patrocinato dall'Unesco, il *Laboratorio di quartiere* ha origine ad Otranto nel 1979. L'esperimento rileva l'importanza della cooperazione tra il progettista e la comunità, coinvolgendo l'abitante dalla fase diagnostica alla fase esecutiva del progetto.

Riferimenti bibliografici

Agostino (1980). *Quaestiones evangeliorum*. Turnhout: Brepolis.

Albanese, A., Bocci, E. (2013). «I modelli di riferimento teorici per un turismo intergenerazionale». In *Rivista interdisciplinare di studi, ricerche e informazione*, 2, 25-35. [Online]. Disponibile in: <http://turismoepsicologia.padovauniversitypress.it/2013/2/4> [Dicembre 2013].

Antonacci, F., (2018). «La rappresentazione sociale e l'immagine della Puglia: un'indagine tra turisti e residenti, Turismo e psicologia». In *Rivista interdisciplinare di studi, ricerche e informazione* 2, 32-53. [Online]. Disponibile in: <http://turismoepsicologia.padovauniversitypress.it/0/3-1> [Febbraio 2018].

Caloro, A., (1993). *Oronzo Gabriele Costa e la tradizione scientifica meridionale nell'Ottocento*. In Caloro, A., Spedicato, M., *Atti del Convegno di studi in occasione del 2. centenario della nascita di O. G. Costa (1789-1867)*, Alessano, 27 dicembre '89 e 19-20 maggio '90. Vol. II. Galatina: Congedo Editore. <https://opac.sbn.it/bid/BRI0206559>

Caloro, A., Melcarne, A., Nicoli, V. (1994). *Alessano, storia, arte, ambiente*. Tricase: Edizioni Laborgraf. <http://id.sbn.it/bid/BRI0397870>

Fondazione Renzo Piano. UNESCO Laboratorio di quartiere a Otranto. <https://www.fondazionerenzopiano.org/it/project/unesco-laboratorio-di-quartiere-a-ottranto/>

Miur. Scuola, "Erasmus Italiae": scambi culturali e attività formative tra le province italiane. <https://www.miur.gov.it/-/scuola-erasmus-italiae-scambi-culturali-e-attivita-formative-tra-le-province-italiane-firmato-protocollo-d-intesa-tra-il-miur-e-l-associazione-cultura>

Rao, C. (1585). *Le argute e facete lettere di Cesare Rao di Alessano, Metropoli della Leucadia. Nella quale si contengono molti leggiadri Motti, e sollazzeuoli Discorsi. Di nuovo ristampate et corrette, con l'aggiunta d'alcune altre lettere bellissime non più vedute del medesimo autore*. Trento: Gelmini Giovanni.

Battista e Giacomo [Rao, C. (1562). *Le argute e facete lettere di Cesare Rao di Alessano, Metropoli della Leucadia. Nella quale si contengono molti leggiadri Motti, e sollazzeuoli Discorsi. Di nuovo ristampate et corrette, con l'aggiunta d'alcune altre lettere bellissime non più vedute del medesimo autore*. Brescia: Bozzola Lisandro. <http://id.sbn.it/bid/CERE043565> <https://bdt.bibcom.trento.it/Testi-a-stampa/59#page/n0>

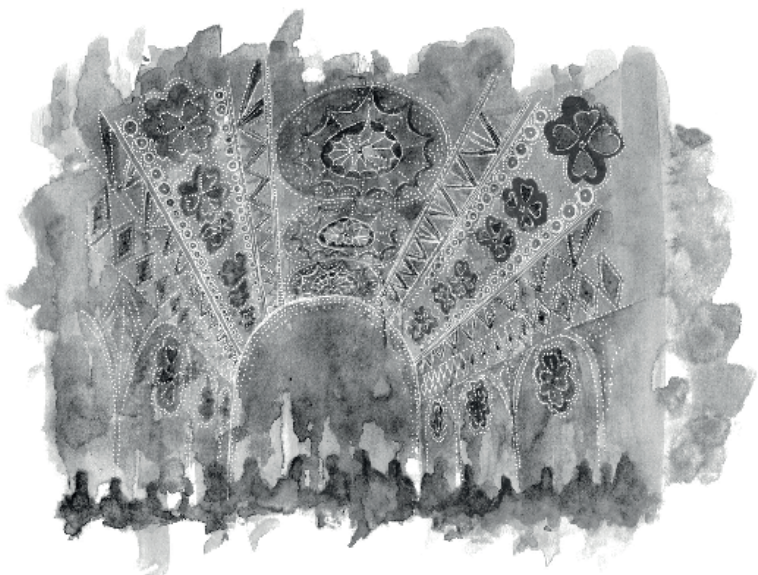


Figura 3
Luminaria, centro storico.
Ipotesi di rinascita, Alessano (Le)

LISBONNE ET PARIS. MONOLOGUES INTÉRIEURS SUR LA TRANSFIGURATION DE LIEUX URBAINS

Annalisa Viati Navone

«Inéluctable modalité du visible: tout
au moins cela, sinon plus, qui est
pensé à travers mes yeux.
[...] Fermons les yeux pour voir»

James Joyce. *Ulysse*. (1922)

Dans quelle mesure les premières impressions perceptives et la sensibilité aux qualités affectives des lieux contribuent-elles à la construction d'une représentation qui, à la fois, stimule la réflexion projectuelle et amorce un processus de transformation? Lorsque notre regard rencontre des paysages urbains dégradés, dépossédés de leurs fonctions vitales, soumis à la désaffection, puis désertés, comment se les représente-t-il? Sur quels "nœuds" s'attarde-t-il, quel type de discours tient-il? Que «pense l'œil» avant même que le cerveau ne traite les éléments sensibles et ne les traduise en connaissances intellectuelles?¹ (Shepard, 1992). Bon nombre d'études se sont penchées sur ces questions, que ce soit au sein de la phénoménologie et de l'esthétique de la perception, des *visual studies*, de la psychologie de la forme, voire dernièrement sous l'impulsion des cognitivistes. Toutes s'accordent sur l'action fondamentale des premières perceptions à caractère émotionnel et sensoriel dans la constitution d'une pensée logique.

Récemment, Martin Steinmann a réuni quelques réflexions personnelles sur le concept de *Stimmung* et les multiples théories qui explorent «la perception "en-deça des signes"» que l'auteur définit de la sorte: «c'est l'effet immédiat des choses, l'effet qu'elles ont en tant que forme, ou encore les sensations et les sentiments qu'elle suscite en tant que "forme" ou *Gestalt* [...]. Par cela, je ne néglige en rien la transformation des formes en signes et celle des sentiments – et *Stimmungen* – en significations, sur le chemin qui mène de la perception à l'aperception, prise de conscience de l'objet de la perception par la réflexion. [...] mais si les choses se prêtent à devenir des signes, c'est que les significations sont préparées par leurs formes, et que les sentiments suscités par celles-ci teintent les significations» (Steinmann, 2020).

Dans cette perspective, la connaissance n'est pas un fait uniquement intellectuel, mais est influencée par la première rencontre avec les choses, par la perception immédiate qui convoque les sens et les sentiments, et



sans lesquels on ne connaît rien. Une position adoptée également par Sergej Ejzenštejn, pour qui la connaissance est «un processus qui interpelle le “jeu vivant des passions”». Car selon le théoricien du montage cinématographique, la contribution de la pensée «sensorielle ou prélogique» serait féconde dans la création de l’œuvre d’art, puisqu’elle en conserverait l’empreinte, jusqu’à en embrasser parfois la structure organisationnelle dans sa propre structure² (Aumont, 2005: 87). La pensée prélogique règnerait sur la construction du monologue intérieur (ou discours interne), qu’il estime magistralement mis en scène par James Joyce dans *Ulysse*³ (Montani, 2004: 358). Il développe: «Le discours interne, le flux et l’enchaînement de pensées non énoncées par des constructions logiques vouées à articuler des pensées exprimées et formulées, possède sa propre structure particulière. Cette structure se fonde sur un ensemble bien distinct de lois. Ce qu’il y a de remarquable [...], c’est que les lois de construction

du discours interne sont précisément “les lois à l’origine de tout l’éventail des lois qui régissent la construction de la forme et de la composition artistique des œuvres d’art”» (Montani, 2003: XXVII).

Se surprendre à scruter le déroulement du “monologue intérieur” qui s’épanouit à partir de l’expérience perceptive d’un lieu par exemple, et de ce que la mémoire en garde comme trace affective ou structure formelle, «observer (et faire observer au spectateur) la pensée tandis qu’elle se pense elle-même»⁴, est l’un des objectifs d’Adriana Beretta. L’artiste suisse a consacré une partie de sa réflexion à la représentation de paysages urbains et à leur transfiguration dans un sens projectuel.

Penchons-nous maintenant sur deux de ses œuvres photographiques: *Lisboa* (2016) et *En sortant de Paris* (1994-2004). La première est un exemple de transcription simultanée d’images photographiques “montées” dans une représentation globale, à

la fois synthétique et dense, de présences “hors champ”. Réalisée à partir de l’expérience perceptive d’une vue dans le quartier d’Alcantara à Lisbonne, son organisation interne montre un développement vertical prépondérant, avec l’exaspération de la ligne directrice sur laquelle agit la force d’attraction gravitationnelle. De fait, le pont 25 de Abril devient optiquement très lourd, transmettant au corps ce sens de gravité, puisque l’observateur est placé en dessous du viaduc qui trône dans une vision urbaine de 205x299 cm. Autour du pont, affleurent d’autres aperçus de bâtiments, selon des degrés de présence visuelle très variés, traces ténues ou marquées, de ce que l’esprit a retenu lors de la visite exploratoire du lieu, souvenirs qui, lors de l’élaboration ultérieure, sont ravivés par les photographies prises en orientant l’appareil vers les quatre points cardinaux.

Figure 1
Adriana Beretta, *Lisboa*, (2016)
30 éléments, 205x299 cm

Celles que l'artiste désigne comme de simples «notes visuelles, rien de plus que des photos souvenirs», sont subsumées dans la représentation finale et synthétique, à travers la fonction de *layers* superposés qui font office de tissage de fond et reproduisent les vues en périphérie du champ visuel, c'est-à-dire ce qui se trouve au-delà de l'image principale.

Plusieurs dispositifs contribuent à condenser la complexité de la réalité urbaine en une image, certes concise, mais prégnante et prévoyante. Au premier rang d'entre eux figure l'application de cette grille qui fragmente l'image et agit sur l'espace et sur le temps. Car elle éloigne l'observateur de la scène observée, elle ralentit son regard, qui s'attarde ici et là, elle induit une lecture en séquence horizontale, verticale ou aléatoire de ces petits cadres rectangulaires riches en détails (mesurant 34x60 cm), où se dessine une réalité urbaine nettement plus vaste que celle que l'on pourrait saisir dans la perception réelle. De plus, la grille sert à révéler la technique qui préside à la composition de l'image: ce montage qui, selon Ejzenštejn, reflète le rapport cognitif que l'homme entretient avec le monde, où persistent les traces d'une perception qui chemine par raccourcis, par associations et divisions, et par successifs réassemblages.⁵

La fin ultime d'une telle représentation ne se limite pas à dévoiler un paysage urbain portugais, mais vise plutôt à révéler l'une des formes constructives possibles de ce monologue intérieur où se déploie la pensée prélogique. Une pensée qui passe outre les contraintes physiologiques de notre vision, en ré-élaborant et en reconstruisant à partir de perspectives polycentriques, hérétiques, impossibles, les données transmises par la perception visuelle, concevant l'une de ses transformations possibles, tant sensible que mentale. *Lisboa* suggère la façon dont s'approprier la réalité pour en percevoir la complexité, pour en cueillir ces mouvements qui, bien que ténus, survivent sous un regard sensible, pour s'imaginer un devenir qui induise des *motus animae* et pour préfigurer des relations visuelles, mais aussi spatiales et physiques, parmi les nœuds qui composent un paysage qui,

aussi dégradé qu'il puisse paraître, pourrait porter en lui les germes de la renaissance.

La seconde œuvre propose quant à elle une lecture lente et fragmentée du paysage qui s'offre à nous depuis la fenêtre d'un train quittant la gare de l'Est au ralenti. Elle est composée d'une séquence de 26 photographies disjointes et isolées, ordonnées selon un mouvement horizontal exaspéré et un procédé qu'Ejzenštejn appelle «extase [...] dont la fonction consiste précisément dans ce "sortir de soi" ininterrompu de la représentation» (Montani, 2003: XXXV). L'image visuelle que l'on a du paysage appréhendé en mouvement, tel que l'artiste nous le propose, traduit un présupposé fondamental de la phénoménologie de la perception de Merleau-Ponty, à savoir que «la vision n'est pas un certain mode de la présence ou présence à soi; c'est le moyen qui m'est donné d'être absent de moi-même» (Merleau-Ponty, 1989: 81).

Si les photographies n'ont pas subi de modifications géométriques (redressements), les couleurs en revanche sont uniformisées dans une nuance proche du vert foncé. Outre le coloris, le lien entre les photogrammes – dont la juxtaposition n'aboutit pas à un paysage continu et cohérent, mais plutôt entrecoupé, appris par des fragments distancés – se fait aussi grâce à un fil conducteur. Ce fil, de couleur rouge justement, s'étire sur le haut, à environ 1/3 de la hauteur, et se compose de signes typographiques et de lettres de l'alphabet délestés du poids de la signification, et qui se succèdent aléatoirement le long d'une ligne horizontale, droits, inversés, réfléchis, étirés, déformés. Le montage horizontal de cette «succession de tableaux»⁶ (Schivelbusch, 1988: 66) séparés par des pauses qui explicitent les lacunes sur lesquelles le regard n'a pas réussi à se concentrer et qui, à l'instar des feuilles blanches, attendent d'être écrits, est la représentation étonnamment analogique du mécanisme de perception visuelle du mouvement. Car selon les plus récentes études neuro-scientifiques, il agirait comme une projection cinématographique de photogrammes montés en séquence et projetés sur un écran interne (Naccache, 2020).



En admettant l'hypothèse sous-jacente aux théories neuro-esthétiques formulées par Semir Zeki, selon laquelle l'art, en tant qu'expression du cerveau visuel, en adopte les modalités de fonctionnement que l'artiste transmet (de manière souvent inconsciente) aussi bien au processus créatif qu'à l'œuvre réalisée (Zeki, 2007), alors contempler *En sortant de Paris* nous proposerait, à nous observateurs, de se glisser non seulement dans le regard du passager d'un train, mais aussi dans les yeux de l'esprit qui fabrique la projection intérieure où se recompose une réalité vécue en mouvement. Ce qu'Adriana Beretta nous présente, c'est la salle de régie, là où l'on assiste à la phase de montage du matériel sélectionné et laissé *As found*⁷ (Lichtenstein, Schregenberger, 2001)

déformé et incomplet, exactement tel que la rétine le transmet au cerveau, avant que celui-ci n'intervienne pour le travailler, en visant la finalisation créative des lacunes et la correction inventive des distorsions (Naccache, 2020: 70-78).

La séquence du paysage parisien, fendue par un ruban alphabétique "pré-logique", nous apparaît également comme la représentation d'un esprit absorbé dans la vision de son propre cinéma intérieur, qui projette, non pas les images perçues, mais celles qui manquent, fruits de l'imagination, indicibles, irreprésentables⁸ (Naccache, 2020: 89).

L'œuvre représente donc la passivité d'un regard non-voyant mais potentiellement pré-voyant et déjà lancé

dans la dimension du projet, l'activité d'une pensée aspirée par l'imagination qui discrétise, démonte, monte, juxtapose, procède par libre association, élabore et finit par trouver (sans avoir cherché, du moins sans nous donner l'impression d'avoir cherché) ce fil d'Ariane qui ramène l'hétérogénéité à l'unité, les nœuds problématiques aux intuitions résolutives. Une imagination qui fabrique des paysages intérieurs, suscite l'avènement des intuitions, entraîne la pensée projectuelle qui, précisément au moment où elle nous semble anesthésiée, en contemplation d'elle-même, extatique, est en réalité en mouvement sur des chemins plus intimes, régis par la «sphère "purement" émotionnelle du sentiment»⁹ (De Broglie, 1962: 304).

Annalisa Viati Navone

Professeur,

Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles, Paris

Chercheuse au LéaV

et à l'Archivio del Moderno - USI (Suisse)

viatia@versailles.archi.fr

Figure 2

Adriana Beretta, *En sortant de Paris* (1994-2004)
26 éléments, chacun 27x60,5 cm

Notes

1.

Je fais référence au titre de l'ouvrage de Roger N. Shepard, *L'œil qui pense. Vision, illusions, perceptions*, où l'auteur réunit quelques études sur les mécanismes de la vision convoqués dans cette analyse.

2.

Jacques Aumont s'attarde sur ce propos d'Ejzenštejn: «Ejzenštejn avait en effet émis, de façon soutenue et détaillée, l'hypothèse que le discours artistique, en tout cas filmique, peut être comparé à certaines formes de pensée très spécifiques, notamment ladite pensée sensorielle et prélogique [...]. C'est la fameuse théorie du monologue intérieur [...]. Au Congrès de 1935, Eisenstein précise: "la seule condition pour obtenir une œuvre d'art entièrement valable" (!) est de maintenir un équilibre suffisant entre deux "formes de pensée", la logique et la prélogique».

3.

D'après Ejzenštejn, *Ulysse* est le modèle littéraire où est résolue «la tâche de la polyrythmie, de la simultanéité, de la multiplicité des plans [...]. Chaque expression, chaque mot chez Joyce fonctionne comme une colonne entière de plans, de significations, de couches d'associations: en partant des outils les plus simples de combinaisons sonores physiologiques, en passant par deux ou trois couches d'images régulières, jusqu'à un plan de lecture super-structurel qui met en jeu des réminiscences, des associations, des échos de significations et de sentiments». Le fait qu'Ejzenštejn parle de «significations» suggère clairement que, contrairement aux théoriciens qui considéraient le monologue intérieur comme l'expression de sentiments désordonnés, il représenterait en revanche pour Ejzenštejn un état de pensée intermédiaire entre le pré-logique et le logique.

4.

Adriana Beretta, en conversation avec l'auteure, 1er janvier 2021.

5.

Je renvoie notamment aux paragraphes «Percorsi pittorici. Il ritratto della Ermolova» et «I metodi dell'attore: Stanislavskij e Ignazio di Loyola, James et Lessing»: 102-120 et 178-201.

6.

«[...] la vitesse du chemin de fer sépare le voyageur de l'espace dont, jusqu'à ce moment, il participait. L'espace d'où le voyageur est sorti devient un tableau (ou, puisque la vitesse le place dans des points de vue qui changent constamment, une succession de tableaux ou de scènes). Contrairement à la manière traditionnelle d'observer d'un Ruskin, le regard panoramique ne fait plus partie de l'espace auquel appartiennent les objets perçus».

7.

Je me réfère à l'exposition *This is tomorrow* (Whitechapel Art Gallery, Londres 1956) qui a marqué le triomphe de l'éthique et de l'esthétique de l'*As found* promue par l'Independent Group, sur lesquelles repose le courant du New Brutalism.

8.

«[...] la perception et l'imagination appartiennent bien à une même et grande famille, celle du cinéma intérieur! Les machineries qui opèrent yeux ouverts et yeux fermés partagent de nombreux mécanismes mentaux et cérébraux».

9.

«[...] L'induction, qui repose sur l'imagination et l'intuition, toute seule permet les grandes conquêtes de la pensée; elle est à l'origine de tout véritable progrès scientifique. Et, précisément parce qu'à l'esprit humain reviennent ces possibilités, il m'apparaît supérieur à toutes machines pouvant calculer ou classer mieux que lui, mais qui ne sont douées ni d'imagination ni de pressentiment».



Références bibliographiques

Aumont, J. (2005). *Montage Eisenstein*. Paris: Editions Images Modernes.

De Broglie, L. (1962). *Sui sentieri della Scienza*. Torino: Boringhieri, 304. Traduit du français. [De Broglie L. (1960). *Sur les sentiers de la science*. Paris: Albin Michel].

Lichtenstein, C., Schregenberger, T., (eds) (2001). *As found. The discovery of the ordinary*. Baden et Zürich: Lars Müller Publisher et Museum für Gestaltung.

Merleau-Ponty, M. (1989). *L'œil et l'esprit*. Paris: Gallimard. [Merleau-Ponty, M. (1964). *L'œil et l'esprit*. Paris: Gallimard].

Montani, P., (ed), (2003). *Sergej M. Ejzenštejn La natura non indifferente*. Venezia: Marsilio.

Montani, P., (ed), (2004). *Sergej M. Ejzenštejn Teoria generale del montaggio*. Venezia: Marsilio.

Naccache, L. (2020). *Le cinema intérieur. Projection privée au cœur de la conscience*. Paris: Odile Jacob.

Schivelbusch, W. (1988). *Storia dei viaggi in ferrovia*. Torino: Einaudi, 66. Traduit de l'allemand [Schivelbusch W. (1977). *Geschichte der Eisenbahnreise: zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*. München et Wien: Hanser].

Shepard, R. N. (1992). *L'œil qui pense. Vision, illusions, perceptions*. Paris: Editions du Seuil. Traduit de l'anglais. [Shepard, R. N. (1990). *Mind sights. original visual illusions, ambiguities, and other anomalies*. New York: Freeman].

Steinmann, M. (2020), «Stimmung». *Matière*, 16, 59-73.

Zeki, S. (2007). *La visione dall'interno. Arte e cervello*. Torino: Boringhieri. Traduit de l'anglais. [Zeki, S. (1999). *Inner vision. An Exploration of Art and Brain*. Oxford: Oxford University Press].

Figure 3
Adriana Beretta, *En sortant de Paris*
(1994-2004). Détail

PROGETTO

PAESAGGIO, MOVIMENTO, PROGETTO / 230

Livio Sacchi

**LA CARTOGRAFIA COME PRASSI COLLETTIVA.
UNA PROSPETTIVA BIO-REGIONALISTA ALLA
RICONCETTUALIZZAZIONE DEI LUOGHI DI VITA / 234**

Luciano Aletta

**VISUALLY PERCEIVED URBAN LANDSCAPES:
REPRESENTING ARCHITECTURAL FORMS
AS A SYSTEM IN MOTION / 242**

Malvina Apostolou, François Guéna

**ATTIVITÀ DUALE, OVVERO SUL RAPPORTO TRA
DISEGNO E PRATICHE ETNOGRAFICHE / 248**

Federico Bilò

FUORI, LA CITTÀ DENTRO / 254

Luisa Chimenz, Leo Lecci

**TOGATHERHOME. UN PROGETTO PER CREARE UNA
CASA CONDIVISA ONLINE DURANTE IL LOCKDOWN
(ATTRaverso IL COLLAGE) / 260**

Federica Delprino, Rachele Tonioni

**DIGITAL AND IMMERSIVE ENVIRONMENT FOR
HERITAGE EDUCATION:
A VR SERIOUS GAME ON AWARENESS OF NATURAL AND
CULTURAL LANDSCAPES / 266**

Alessandro Luigini, Monica Parricchi, Bruno Fanini, Demis Basso

**LA RAPPRESENTAZIONE COME AZIONE: IL CASO DEL
CINEMA NAZIONALE DI MOLASSANA A GENOVA / 272**

Valeria Piras

**LES IMAGES OPÉRATIONNELLES
DE FORENSIC ARCHITECTURE / 278**

Jean Richer

**LA REPRÉSENTATION DU PAYSAGE URBAIN ET LE
PROJET DE LA VILLE. UN ALGORITHME DU REGARD / 284**

Gabriele Pierluisi

PAESAGGIO, MOVIMENTO, PROGETTO

Livio Sacchi

Il paesaggio ha un duplice carattere. Da una parte esso continua a essere ciò che è sempre stato: un modo di vedere, una “visione” prima di tutto culturale, saldamente ancorata alla conoscenza: «descrizione del visibile e spiegazione del mondo»¹; forse anche un modo di pensare, un modo di vivere, un modo di essere. Ma, dall'altra, esso costituisce un ambito, al pari di quello propriamente urbano e certo ancor più di quanto avviene per l'architettura, in perenne modificazione, soggetto cioè a continui, talvolta impercettibili ma costanti, cambiamenti; mutamenti cui tutti noi, più o meno consapevolmente e più o meno volontariamente, contribuiamo, compiendo o non compiendo alcune azioni, adottando o non adottando alcuni comportamenti. «Da insieme di cose esistenti, e perciò tangibili e numerabili, si inizia a guardare ora al paesaggio [...] come ad un universo di cose sussistenti, dunque che non si possono né toccare né vedere: di nuovo, ma in maniera irriflessa, esso assume non più l'aspetto di un complesso di oggetti ma la natura di una maniera di vedere. E il difetto di tale dimezzato ritorno all'origine consiste nel fatto che esso continua a far capo, nonostante tutto, ad una metafisica della “correttezza del rappresentare”, per dirla con le parole di Heidegger: a partire dalla quale, sebbene inconsapevolmente, l'investigazione si limita a “portare stabilità” al mutevole, senza però “lasciare che il movimento sia movimento”, come invece Heidegger - al contrario - prescriveva. Ma proprio in tale movimento, s'intende qui sostenere, l'essenza del paesaggio risiede».²

Movimento che va inteso come processo, ovvero, per richiamare la celebre definizione aristotelica, come «l'entelechia di ciò che è in potenza»³, come realizzazione di potenzialità.

Definizioni del paesaggio

Tralasciando, ovviamente, il significato di rappresentazione di una scena naturale, il termine paesaggio assume comunque accezioni molto diverse a seconda dei diversi ambiti disciplinari, dei periodi culturali e di come esso viene soggettivamente percepito (principalmente attraverso la visione, come abbiamo anticipato, ma anche attraverso l'udito e l'odorato), in maniera intellettuale, estetica, più o meno consapevole o invece legata al subconscio, con differenze anche notevoli: si pensi a quelle di carattere stagionale, legate per esempio alle condizioni meteorologiche o della luce ecc. Nella lingua tedesca, *Landschaft* significa contrada o tratto di paese, ma anche la loro rappresentazione artistica. In tal senso, particolarmente interessante è la definizione datane dal dizionario Devoto e Oli: «Porzione di territorio considerata dal punto di vista prospettico o descrittivo, per lo più con un senso affettivo cui più o meno può associarsi anche una valutazione di ordine artistico ed estetico».⁴

Dal suo punto divista evidentemente filosofico, «Assunto introduce anche un'importante distinzione fra i paesaggi naturali e i paesaggi dovuti a una lenta opera di costruzione collettiva (paesaggi agricoli, paesaggi urbani);

in questi ultimi è presente una somma di interventi umani in maggiore o minore misura, caratterizzati da valori estetici e conferenti, nel loro insieme, maggiore o minore “esteticità” al paesaggio [...] Ma sia Croce sia Assunto pongono in luce, nei loro saggi, un fenomeno importante che, se attentamente considerato, offre spunto per demolire le basi concettuali dell’attuale legislazione italiana sulla tutela: il fenomeno dell’“usura” del paesaggio. Quell’immagine interiore che in un determinato istante o in un certo periodo si forma in un individuo o in una collettività e che fa riconoscere valori estetici ad un tratto di territorio, è labile non solo perché non si concretizza nella riproduzione fisica dell’idea, ma anche perché, più o meno rapidamente, decade e muore per il rapido mutare delle condizioni dell’osservatore (condizione fisica, psicologica, intellettuale; sensibilità, gusto, interessi, moda). Un tratto di territorio giudicato bello sotto il profilo puramente estetico, più o meno rapidamente retrocede a “muta cosa di natura”.⁵ Da un punto di vista urbanistico, ma anche psicologico, Luca Marescotti vede inoltre il paesaggio come insieme di paesaggi, al cui interno è contenuto l’intero ambiente che ci circonda con la biosfera, il supporto fisico dei lavori agricoli, i luoghi della solitudine individuale e dei moti collettivi ecc., che confluiscono e convivono in città e territori.⁶ Analogamente, ancorché da un punto di vista antropologico e semiologico, Eugenio Turri ne parla infine come di un insieme di segni che rimandano alle relazioni interne della società.⁷

Tutela vs. trasformazione

Pensando ai processi di trasformazione del territorio, come si contemperano le ragioni, contrapposte, della tutela e della trasformazione del paesaggio? «Conciliare la riconferma della figura storica del paesaggio italiano con l’emergere delle nuove problematiche che, nel corso del Novecento, ne hanno modificato in profondità le strutture e le forme è un compito ovviamente molto difficile ma non impossibile. Trovare il punto di convergenza di queste due diverse esigenze rappresenta in ogni caso un impegno che non può essere ulteriormente rimandato, pena la fuoriuscita dell’Italia dal circuito di quei pochi paesi in grado di

richiamare visitatori da tutto il mondo. Per ottenere questo risultato occorre intavolare una laboriosa trattativa tra i rappresentanti della conservazione, intenti soprattutto se non esclusivamente, alla conferma dell’immagine storica del patrimonio paesistico e architettonico, e i proponenti di istanze progettuali innovative attraverso le quali la modernità, con la velocità dei suoi processi vitali, la frammentazione e la discontinuità delle forme insediative cui dà luogo, l’ibridazione dei materiali architettonici che tali forme presentano possano esprimersi in tutta la loro evidenza».⁸

Si aggiunga che il paesaggio, attualmente in atto, dallo sviluppo capitalistico a un’economia forse più matura e consapevole, nella quale i consumi stanno subendo un processo di progressiva smitizzazione, passando a un uso più sobrio e contenuto delle risorse, e «le recenti teorizzazioni sulla frugalità, sulla decrescita serena, su una concezione reticolare della produzione e del consumo di energia, nonostante siano ancora pervase dall’ideologia, delineano un nuovo orizzonte problematico che va assunto in tutta la sua pienezza».⁹ Sarebbe ingenuo, antistorico e sbagliato pensare dunque al paesaggio come a qualcosa da conservare in maniera statica, con un processo di museificazione (se non di mummificazione o ibernazione che dir si voglia). Sarebbe anche un segnale di completa sfiducia nella contemporaneità e nell’architettura, nella pianificazione e nei paesaggi che essa è in grado di produrre. Né va dimenticato l’alto costo sociale (ed economico) dei vincoli paesaggistici: si pensi, per esempio, alla californiana *Marin County*, la frastagliata penisola di straordinaria bellezza naturale affacciata sulla baia a est e sull’oceano a ovest, ben collegata al centro di San Francisco attraverso un ponte: il *Golden Gate*. Le severe ed estese limitazioni alla costruzione di nuovi edifici hanno avuto come effetto immediato la drastica riduzione dell’offerta rispetto a una domanda molto sostenuta, determinando una crescita esponenziale dei prezzi sul mercato immobiliare e trasformando l’intera zona in un paradiso accessibile a pochi privilegiati.

Nella misura in cui le trasformazioni cui il paesaggio viene sottoposto sono espressione di una ricerca progettuale, più o meno sperimentale, esse van-

no considerate come portatrici di cultura e, in quanti tali, rispettate al pari di quelle frutto della stratificazione storica. Inoltre: «non è in discussione che il paesaggio appartenga alla Nazione tutta e non (solo) alle comunità locali che insistono nei territori interessati: si impone piuttosto il problema di come consentire la partecipazione dei cittadini all’inevitabile processo di trasformazione del paesaggio».¹⁰ Detto diversamente: «questa idea di paesaggio come insieme ambientale totale (...) deve muovere, invece che verso la conservazione o ricostruzione dei valori naturali separati, verso il riconoscimento della materialità dell’intero ambiente antropogeografico come operabile e continuamente intenzionabile, e fare riferimento alla sua fruibilità totale come ad un valore indispensabile».¹¹

Dal punto di vista di quello che è stato indicato come “paesaggio attivo”, dobbiamo insomma tutelare il paesaggio che abbiamo ereditato dal passato, ma abbiamo al tempo stesso il dovere di continuare - com’è sempre storicamente avvenuto - a progettarne e costruirne di nuovi, restando consapevoli del fatto che si tratta di un processo certamente conflittuale, in bilico fra interessi nazionali e locali, pubblici e privati, generali e particolari; soprattutto di un processo fondato su quel movimento richiamato in apertura, sulla inquietante dialettica conservazione/distruzione, l’unica a sua volta in grado di consentire la rigenerazione. Non a caso Antonio Leo Tarasco ha parlato, in proposito, della mitologica Trimurti indiana in cui Visnu conserva, Shiva distrugge e Brahma crea.

Il progetto

Progettare il paesaggio in cui viviamo è un’azione strategica per il nostro futuro; è importante anticipare (e quindi progettare) e non subire i cambiamenti che comunque il futuro ci riserva. Una sfida impegnativa per una società come la nostra - pensiamo specificamente all’Italia - che tende spesso a rifugiarsi nel passato (un passato, peraltro, più immaginato che effettivamente esistito e tanto meno esperito), se non addirittura a “rimuovere il futuro”: una società che a molti osservatori sembra persino incapace di “immaginare il futuro”.¹² Una condizione di sfiducia e ripiegamento in sé stessi

che non può non preoccupare: «la società italiana difficilmente sarà in grado di coltivare, come in passato, l'arte di arrangiarsi, di adattarsi e reagire ai cambiamenti, riuscendo al tempo stesso, a innovare, senza innovare sé stessa; senza dare spazio e peso maggiore alle componenti più nuove ma, oggi, ancora periferiche». ¹³ Ciò che è stata da più parti definita come liquefazione (o liquidazione) della progettualità moderna, ha senza dubbio portato a forme diverse di frammentazione, in cui è facile scambiare per sperimentaltà ciò che non è altro che casualità: «il tracollo del pensiero, della progettazione e dell'azione di lungo periodo - e la scomparsa o l'indebolimento di strutture sociali che consentivano di inserire il pensiero, la progettazione e l'azione in una prospettiva di lungo periodo - riduce sia la storia politica che le vite individuali a una serie di progetti a breve termine e di episodi giustapposti, che sono infiniti in linea di principio e che non si combinano in sequenze compatibili con i concetti di "sviluppo", "maturazione", "carriera" o "progresso" (i quali suggeriscono tutti un ordine di successione predeterminato)». ¹⁴ Così Zygmunt Bauman: ma ciò che egli ha delineato in generale vale, a nostro giudizio, anche in particolare per l'architettura, per la città, per il paesaggio.

Le risposte del disegno

In diverse occasioni Marco Romano ha riportato al centro il lavoro degli architetti, un lavoro che si esprime sostanzialmente attraverso il disegno: «Questo è quanto, quanto occorre imparare a fare, disegnare la città [...] È un disegno che ha dietro di sé in Europa una tradizione millenaria, che ha dato quegli ottimi risultati che tutti individualmente inseguono quando cercano casa, e può ben essere che oggi non sia più al passo dei tempi, ma non ho ancora incontrato qualcuno che abbia sottoposto questa tradizione ad una critica serrata e convincente». ¹⁵ Non si tratta di un nostalgico ritorno al passato, quanto piuttosto di aver fiducia in ciò che è sempre stato e resta, ancora oggi, il principale strumento creativo a disposizione dell'architetto: il disegno. Disegno che, generando progettualità, non può non generare innovazione. Ma cosa vuol dire, oggi,

disegnare e progettare? Applicato alla città, il disegno non può che essere radicato nello stesso disegno storico delle città, in quei tracciati da sempre alla base della loro struttura, che costituiscono una dei caratteri segnati da maggiore permanenza e stabilità nel peraltro mutevole ed evolutivo scenario della forma urbana. Ma al tempo stesso, il disegno è anche qualcosa di, evidentemente, molto diverso da ciò voleva dire solo pochi decenni fa. Siamo passati, quasi senza accorgercene, da una fase storica in cui il paesaggio e la città erano costruzioni gerarchicamente ordinati all'interno di configurazioni altamente riconoscibili a una fase nuova, in cui il controllo è andato perduto - forse per sempre - lasciando il posto al dinamismo di trasformazioni sempre più veloci, sperimentali, destabilizzanti e mutevoli. Non si tratta, ovviamente, di ciò che avevano delineato alcune avanguardie e, in particolare, il futurismo italiano, agli inizi del Novecento. Tutt'altro. Da una parte infatti il nuovo disegno del paesaggio e della città non può che essere *big data informed*, basato cioè sui dati che gli stessi territori e le stesse città forniscono e che le rendono *responsive*, cioè reattive e interattive. Le tecnologie *smart* da una parte e il *machine learning* dall'altra, portano a loro volta a forme, diverse e più o meno evolute, di *cognitive design*, all'intersezione fra uomo e ambiente, in grado di gestire, con o senza l'ausilio dell'intelligenza artificiale (meglio con), la complessità delle scienze urbane e quindi di orientare progettualità e *governance*. Ma, anche nel caso in cui l'intervento dell'intelligenza artificiale cominciasse a dare i risultati sperati al fine della risoluzione di problemi complessi, non basterebbe. Un simile prospettiva tecnocratica parte infatti dal presupposto che tutto sia misurabile, analizzabile e quindi risolvibile, se non già aprioristicamente risolto, ignorando un fattore ineliminabile, che potremmo chiamare il fattore umano, con tutta la sua carica di imprevedibilità: i paesaggi, in particolare quelli urbani, sono e restano in primo luogo sistemi antropizzati complessi, al cui interno è fondamentale intercettare i desideri e le aspettative di chi li abita, anche secondo modalità emozionali e partecipate e non soltanto strettamente scientifiche e razionali.

Livio Sacchi

Architetto, Professore ordinario

Dipartimento di Architettura

Università "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara

livio.sacchi@unich.it

Note e Riferimenti Bibliografici

1. Farinelli F., (1991). «L'arguzia del paesaggio». In *Casabella*, n° 575-576, gennaio-febbraio.
2. Ibidem. Cfr. Heidegger M. (1968). «L'epoca dell'immagine del mondo». In *Sentieri interrotti*, Firenze: La Nuova Italia, 76.
3. Aristotele, *Fisica*, III, 201 a 10.
4. Cfr. Devoto G., Oli G. C. (1971). *Dizionario della lingua italiana*, Firenze: Le Monnier.
5. Calzolari V. G., (1969). «Paesaggio». In *Dizionario Enciclopedico di Architettura e Urbanistica*, Roma: Istituto Editoriale Romano, vol. IV, 334.
6. Cfr. Marescotti L. P., (2017). Commento al libro di Joan Nogué: Libria.
7. Cfr. Turri E., (2008). *Antropologia del paesaggio*, Venezia: Marsilio.
8. Thermes L., (2006). *Un paesaggio nuovo*, in Purini, Marzot e Sacchi (eds), *La città nuova Italia-y-26, Invito a Vema*, Il Padiglione Italiano alla 10. Mostra Internazionale di Architettura, Bologna, Editrice Compositori, 265-266.
9. Purini F., (2012). *Scrivere architettura. Alcuni temi sui quali abbiamo dovuto cambiare idea*, Roma: Prospettive, 31.
10. Tarasco A. L., (2021) «Paesaggio», in *X Appendice della Enciclopedia Italiana*, Roma: Istituto della Enciclopedia italiana fondata da G. Treccani, vol. II, 251.
11. Gregotti V., «Progetto di paesaggio». In *Casabella*, n° 575-576, cit.
12. Diamanti I., *La società italiana*, in *XXI Secolo, Il mondo e la storia*, op. cit., p. 255.
13. Ivi, p. 263.
14. Bauman Z. (2007). *Modus vivendi. Inferno e utopia del mondo liquido*, Roma - Bari: Laterza, p. VII.
15. Romano M., (2018). *La città contemporanea è in Europa quella di sempre*, in Pazzini, Pugnaroni (eds), *Discorsi sulla città. Zibaldone contemporaneo*, Macerata: Quodlibet, p. 156.

LA CARTOGRAFIA COME PRASSI COLLETTIVA. UNA PROSPETTIVA BIOREGIONALISTA ALLA RICONCETTUALIZZAZIONE DEI LUOGHI DI VITA

Luciano Aletta

«We human beings of the developed societies have once more been expelled from a garden – the formal garden of Euro-American humanism, and its assumptions of human superiority, priority, uniqueness, and dominance.

We have been thrown back into that other garden with all the other animals and fungi and insects, where we can no longer be sure we are so privileged. The walls between “nature” and “culture” begin to crumble as we enter a posthuman era».
Gary Snyder. *The Rediscovery of Turtle Island*. (1995)



Figura 1
Spazio della cooperazione transfrontaliera
Fonte: Commissione Europea

Introduzione

La mappa, “forma manipolata di conoscenza” dal fortissimo valore comunicativo e iconografico, ha da sempre ricoperto un ruolo chiave nell’estensione e nella riproduzione di specifiche forme di sovranità territoriale (Harley, 2002). Gary Fields, nel suo lavoro sui processi di *enclosures*, ha definito la cartografia come una “tecnologia della forza” al servizio del potere statale, a cui è riservato il compito fondamentale di tracciare i limiti dell’azione politica e di sovrintendere i processi di espropriazione, alienazione e sfruttamento dei sistemi naturali e culturali di un determinato territorio (Fields, 2017; Kain, Baigent, 1992). Attraverso l’elaborazione di immagini costruite è infatti possibile ancorare alla realtà una «visione di paesaggio immaginato», rimodellando la percezione e la consapevolezza che una comunità ha del proprio ambiente di vita (Fields, 2017). Dare “forma” ad un territorio attraverso una sua rappresentazione bidimensionale, vuol dire stabilire una separazione tra un individuo e il suo ambiente fisico, tra il soggetto e “l’idea” che lo stesso ha del proprio luogo, generando un’entità fisica di per sé autonoma che se da una lato lo rende appropriabile (Hegel, 1821), dall’altro genera un processo di riduzione concettuale nel quale da sistema complesso, arriva ad essere mera risorsa sfruttabile.

Tuttavia, l’azione che la cartografia esercita sulle “coscienze collettive” non è soltanto di tipo coercitivo. Non è, infatti, la mappa in sé a definire il tipo di azione quanto, piuttosto, la forza politica che utilizza questo strumento a determinarne indirizzi e finalità. È possibile infatti servirsi della cartografia per cercare di resistere agli stessi processi di espropriazione fisica e cognitiva descritti da Fields proponendo una riconcettualizzazione dei nostri paesaggi quotidiani o immaginando di poter stabilire nuove relazioni tra l’uomo e il suo ambiente (Peluso, 1995).

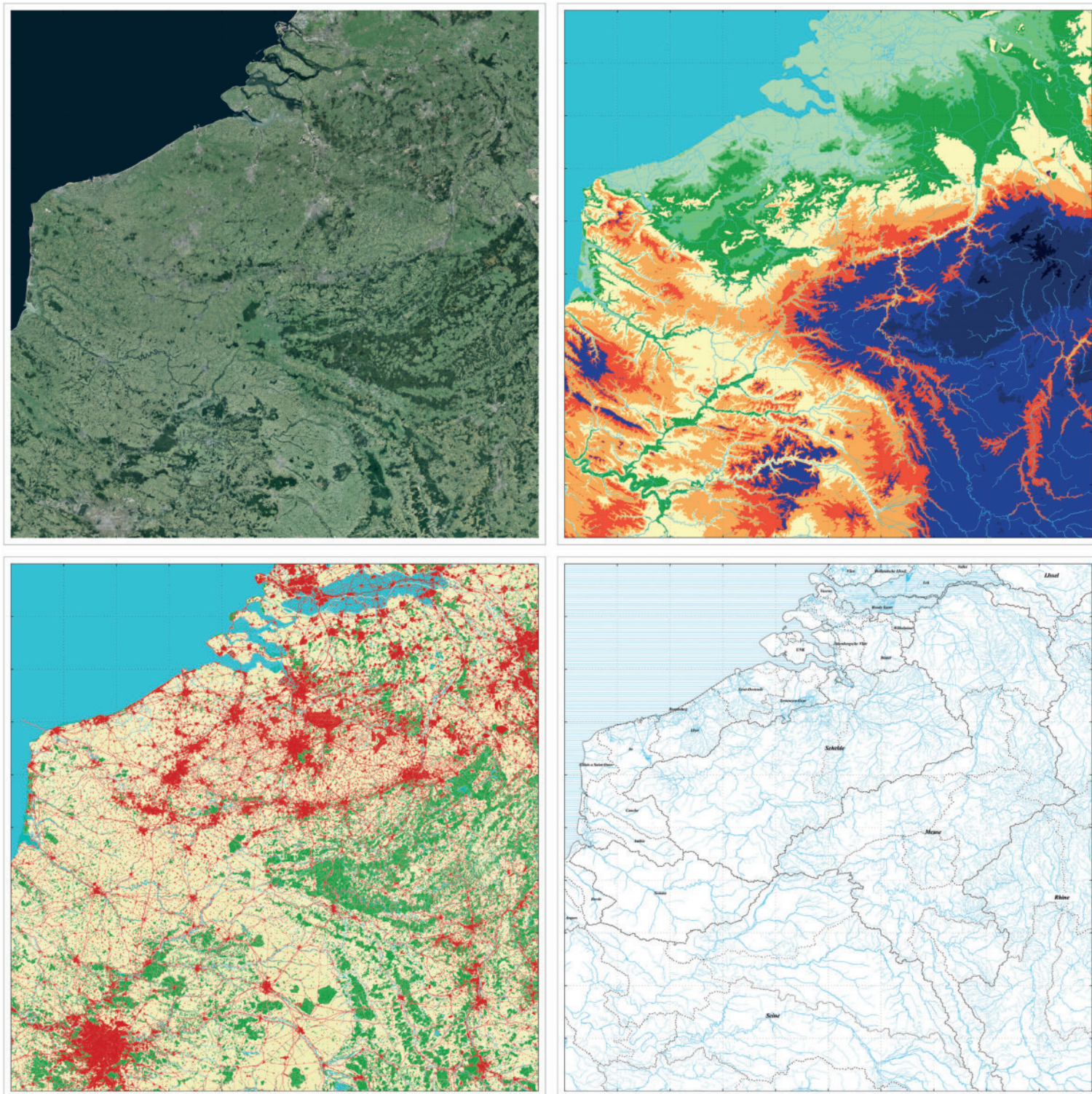
In questo senso, un contributo importante è rappresentato dal lavoro dei bioregionalisti, i quali, servendosi della cartografia come strumento di conoscenza e partecipazione collettiva, promuovono una cultura dell’abitare incentrata sulla tutela e l’occupazione sostenibile del nostro mondo.

Il Bioregionalismo

Dare una definizione precisa di questo movimento non è un’impresa facile, in quanto potrebbe generare alterazioni o, nel peggiore dei casi, portare a travisare completamente il messaggio di questo movimento (Olsen, 2000)¹.

Il bioregionalismo non è una teoria né tantomeno un insieme predeterminato di regole o precetti; è piuttosto una prassi di “resistenza” e di “rinnovamento” che ha come obiettivo quello di ridefinire l’azione umana all’interno dei «limiti della nostra biosfera» (Dodge, 1990; Wilson, 1995; Berg, 2004). Per i bioregionalisti, l’essere umano – concepito nella sua condizione di “pluralità”² – deve rinsaldare gli antichi legami di interdipendenza con il proprio ambiente; deve riconoscersi come una parte di un più ampio complesso di “sistemi attivi” e assicurarne la sopravvivenza e la riproduzione (McTigart, 1993). Per perseguire questo intento, è necessario istituire nuove “comunità locali”³ che dovranno adottare un modo di vita che rispecchi l’unicità del territorio e che ne garantisca “l’occupazione a lungo termine” (Berg, Dasmann, 1977). Attraverso il mantenimento di uno stretto equilibrio tra tutti i sistemi presenti – “living-in-place” – queste comunità potranno tornare a “riabitare” la terra: apprendendo le relazioni che si sviluppano all’interno e all’esterno del proprio habitat per diventare, infine, «nativi» del proprio luogo (Berg, Dasmann, 1977).

Ma questa prassi da sola non è sufficiente. Affinché un territorio possa essere nuovamente abitato, è fondamentale che ogni comunità riconcettualizzi il proprio habitat, sovvertendo il paradigma attraverso cui i territori vengono misurati, classificati, e rappresentati: i confini nazionali, i limiti di proprietà, le aree amministrative sono linee invisibili, pure astrazioni della realtà fisica che abitiamo il cui scopo non è altro che di «confondere il senso di associazione e di relazione delle persone con la natura» (Snyder et al., 1980) e di separare l’uomo dalla terra stessa che abita (Wilson, 1995). Appare necessario, dunque, andare oltre la definizione politica dei nostri territori per costruire nuove regioni biologiche-culturali – “bioregioni” appunto – «comunità autorganizzate composte da entità biotiche e



abiotiche» i cui confini sono tracciati sulla base delle «relazioni, interazioni, e connessioni tra gli esseri umani, il suolo, le acque, le piante e gli animali, o collettivamente: il paesaggio» (McGinnis, 2000).

Parlare di bioregione non vuol dire soltanto occuparsi di territori geografici ma soprattutto di “territori della consapevolezza”, sede delle interazioni tra l'uomo e il luogo che abita, oggettificate nelle pratiche e nelle “forme

di vita”⁴ di una determinata comunità. La bioregione descrive lo spazio delle relazioni convolutive fra una collettività e il suo ambiente, dove le diverse “culture vitali” che la compongono coesistono all'interno di limiti ecologici precisi (Aberley, 1993). Questi confini non sono rappresentazioni astratte di una volontà soggettiva, ma delimitazioni concrete, individuabili a partire dal clima, dalla topografia e dalla composizione geologica di un dato territorio.

Alle caratteristiche fisiche, fondamentali ma di per sé non sufficienti, è necessario sovrapporre i differenti tipi di habitat della fauna selvatica e della vegetazione esistente. Una dimensione, quella biologica, che introduce nuove spazialità ma soprattutto nuove dimensioni temporali dettate dalla

Figura 2
Analisi della frontiera Franco-Belga.
Da sinistra in alto:
immagini satellitare, carta topografica,
carta dell'uso del suolo, carta dei bacini idrografici.

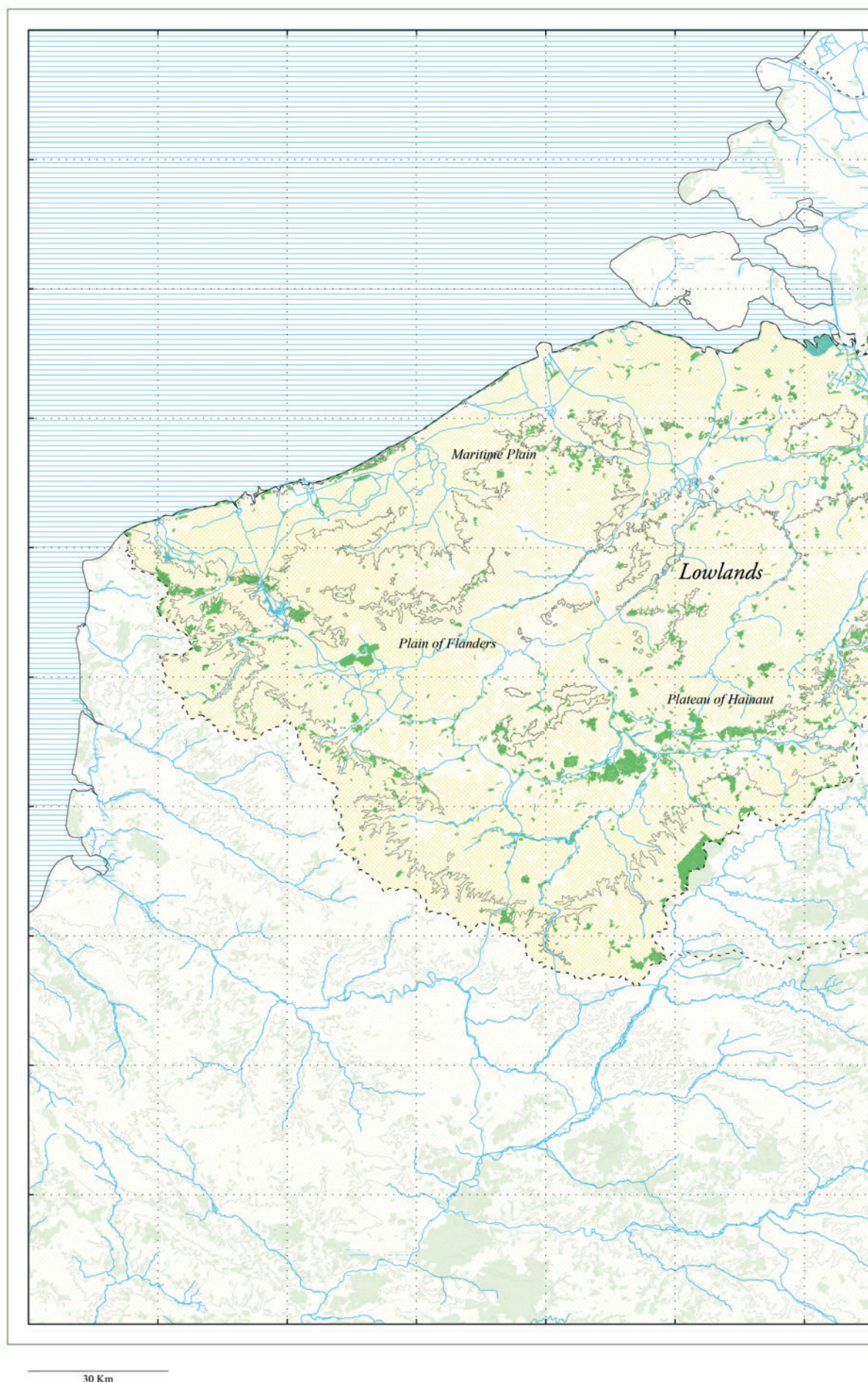


Figura 3
Lowlands: una bioregione europea transfrontaliera.



①

stagionalità e dai ritmi vitali delle specie animali e vegetali.

Infine, si guarda alle divisioni culturali e alle differenti forme, presenti e passate, di occupazione da parte dell'uomo, in un avanzare dall'oggettivo al soggettivo mano a mano che si passa dalla geografia, alla biologia, alla cultura (Van Newkirk, 1975; Berg, Dasmann, 1977; Robertson, 1996).

A partire da queste informazioni è possibile dar "forma" ad una bioregione attraverso la sua rappresentazione cartografica. Nella visione bioregionalista, la mappa diventa strumento di riappropriazione collettiva, espressione di un'azione di *counter-mapping*, come è definita da Nancy Peluso, dove è la stessa comunità a proporre una rappresentazione dei propri luoghi (Peluso, 1995): secondo questa visione, infatti, solo una collettività costituita da chi ha scelto di "riabitare" un determinato luogo può fissare i limiti ultimi della propria bioregione (Berg, Dasmann, 1977).

Da prassi a progetto: possibili applicazioni progettuali della visione bioregionalista

La proposta bioregionalista si dimostra rilevante non solo perché ribalta il sistema di valori storicamente attribuiti alla cartografia – passando dall'essere uno strumento di controllo politico e di gestione delle risorse produttive ad uno strumento di emancipazione collettiva e di tutela dei sistemi ambientali – ma, soprattutto, perché permette di interrogare i limiti fisici e politici della realtà e di immaginare, o per meglio dire, di riattualizzare delle "forme di vita" alternative per riabitare il pianeta. Una visione che prende maggior forza all'interno di quei territori dove le contraddizioni tra confini amministrativi e continuità ecologico-culturali sono più evidenti e dove la gestione e la tutela di questi sistemi è costantemente messa in discussione dalle pratiche e dalle rappresentazioni del paesaggio da parte di autorità sovra-comunitarie.

Un esempio è rappresentato dalle frontiere nazionali: entità duplici, al contempo "produttrici di significato" e "portatrici di significato". Come istituzioni statali, esse hanno il compito di definire i confini dello spazio da governare, ma come «parte di un paesaggio culturale che trascende i limiti fisici dello Stato stesso», esse

individuano un territorio "altro" non ascrivibile ad un'entità politica predefinita (Donnan, Wilson, 1998). Questa dualità propria degli spazi di confine emerge con particolare evidenza nella gestione di alcune strutture ambientali e paesaggistiche – fiumi, foreste, e riserve naturali – che quando presenti a ridosso di una frontiera nazionale spesso ne trascendono il limite. A partire dagli anni '80, diverse comunità locali, associazioni di cittadini e istituzioni regionali, per far fronte alle restrizioni imposte dai confini nazionali nella gestione di alcune risorse naturali, hanno avviato in Europa una lunga serie di programmi, progetti e accordi – più o meno formali – con l'obiettivo comune di garantire la tutela e l'integrità di queste strutture naturali transnazionali (Anderson, 2013). Progetti comunitari, confluiti negli anni all'interno dei programmi europei di cooperazione transfrontaliera, che hanno ridisegnato nel tempo i confini di un nuovo paesaggio (Figura 1), in cui è il territorio stesso, con le sue strutture fisiche e la sua continuità biologica e culturale, a ridefinire gli ambiti dell'azione politica. In un contesto come quello della cooperazione europea, dove il riconoscimento di istituzioni extranazionali apre alla possibilità di decentralizzare una parte della gestione territoriale a favore delle comunità locali e regionali transfrontaliere (Strassoldo, 1989)⁵, la proposta bioregionalista si dimostra particolarmente pertinente, se non addirittura, una continuazione naturale. Una prima bioregione transfrontaliera europea può essere mappata lungo il confine Franco-Belga⁶. L'immagine satellitare mostra un paesaggio privato dei suoi limiti politici, dove la lettura del territorio è affidata ai cambi cromatici dei diversi sistemi ambientali presenti⁷ – il blu dei corsi d'acqua, il verde intenso delle grandi aree boschive, il giallo dei campi agricoli e il grigio bruno delle aree urbanizzate (Figura 2). Le zone climatiche, la composizione del suolo e la geografia fisica svelano «un paese uniforme tanto per la natura degli strati superficiali del suolo quanto per il livello generale e il clima» (Vidal de La Blache, 1908). I corsi d'acqua e i bacini idrografici evidenziano una prima divisione che viene perfezionata analizzando i vari *habitat* animali e vegetali.

Infine, le strutture insediative più antiche attestano le relazioni profonde

che storicamente hanno legato le forme dell'abitare a questi territori. Dalla sovrapposizione dei diversi livelli di informazione si delinea infine la bioregione delle Lowlands (Figura 3).

Questo primo lavoro di riconcettualizzazione dei confini nazionali europei dimostra la relativa semplicità con la quale è possibile trasportare la visione bioregionalista all'interno di un territorio. Nei vari anni di attività, i bioregionalisti hanno infatti sviluppato diverse strategie per rendere facilmente accessibile e riproducibile il processo di rappresentazione dei propri luoghi di vita (Berg, 1990; Aberley, 1993; Aberley et al., 1999). Grazie alla disponibilità di dati informatizzati e al

libero accesso a immagini satellitari e cartografie tematiche chiunque può, con un po' di pratica e di costanza, ricostruire i bordi della propria bioregione, producendo un'immagine che sia appropriabile, utilizzabile ed eventualmente, modificata dai propri abitanti. Una semplicità di riproduzione che non è affatto casuale e che svela la reale aspirazione di questa pratica: istituire nuovi soggetti collettivi, nuove comunità locali alle quali affidare il compito di avviare e sostenere una vera rivoluzione ecologica. Perché soltanto in questo modo, e cioè legando la "transizione ecologica" ad un profondo rinnovamento sociale, che una concreta alternativa per il nostro pianeta potrà essere raggiunta.

Luciano Aletta

PhD CY Cergy Paris Université /

Ensa-Versailles

luciano.aletta@gmail.com

Note

1.

«La forza del bioregionalismo», afferma Doug Aberley, «deriva dal fatto che esso è rimasto relativamente oscuro» e che ogni tentativo di comprensione che non includa una visione «dall'interno» risulterebbe vana o, addirittura, potrebbe produrre a delle «(mal)adaptation». La natura multiforme di questo movimento sociale è in una certa misura la premessa stessa al movimento. Essa riflette l'eterogeneità disciplinare dei suoi vari ispiratori, tra i quali spiccano: il Premio Pulitzer Gary Snider, l'attivista, attore di teatro di strada e membro fondatore dei «Diggers» Peter Berg, l'attrice e ballerina Judy Goldhaft, e l'ecologista Raymond Dasmann. Per un excursus sulla formazione del pensiero Bioregionalista vedi Aberley, D. (1999). *Interpreting bioregionalism. A story from many voices*. In McGinnis, M.V. (ed.), *Bioregionalism*. Londra, New York: Routledge, 13-42.

2.

La condizione di «pluralità» è per Hanna Arendt la condizione naturale dell'uomo all'interno del mondo che abita, presupposto di ogni azione umana e di ogni vita politica. Arendt, H. (1969). *The human condition*. Chicago: Chicago Press.

3.

Per i bioregionalisti, una comunità locale non coincide necessariamente con gli abitanti autoctoni di un luogo, ma è una comunità in divenire, costituita da un gruppo di individui che si riconosce «abitante» di un medesimo

luogo. A tal riguardo riporto una definizione di comunità proposta da Alberto Magnaghi che risulta quanto mai pertinente e calzante all'idea di comunità bioregionalista: «la comunità è una *chance*, non un dato storico riservato agli autoctoni, ma un progetto delle *genti vive*, degli abitanti di un luogo, che deriva dall'interazione solidale fra attori diversi in una società complessa, che sono in grado di «reinterpretare l'anima del luogo» per attivare nuove forme di produzione e consumo fondate sulla convivialità, la solidarietà e l'autosostenibilità». Magnaghi, A. (2006). «Dalla partecipazione all'autogoverno della comunità locale: verso il federalismo municipale solidale». *Democrazia e Diritto*, 3, 134-150.

4.

Sulla nozione di «forma di vita» vedi Agamben, G. (2011). *Altissima povertà: regole monastiche e forma di vita*. Vicenza: Neri Pozza.

5.

Secondo Strassoldo, le regioni di confine possono essere considerate come «esempi in miniatura della nuova, unita Europa»: laboratori dove sperimentare nuove forme di organizzazione politica alternative a quella statale. Ma se il fatto che il processo di europeizzazione implica inevitabilmente un superamento degli stati nazionali è opinione ampiamente condivisa, diverse sono invece le posizioni sul futuro assetto di questa Europa Unita. Che questo superamento coincida con l'istituzione di nuove

forme di autogoverno locale? Oppure, come spiega l'autore, siamo davanti ad un processo di «epigenesi delle comunità politiche» e di assimilazione dei vari Stati europei in uno più ampio e «civilizzato» Stato d'Europa? Strassoldo, R. (1989). *Border studies: the state of art in Europe*. In Asiwaju, A.I. e Adeniyi, P.O. (eds) *Borderlands in Africa: A Multidisciplinary and Comparative Focus on Nigeria and West Africa*. Nigeria: University of Lagos Press, 383-395.

6.

Il progetto qui presentato fa parte di una ricerca più ampia svolta nell'ambito del dottorato *par le projet*, attualmente in corso presso la Paris Seine Graduate School Humanities, Creation and Heritage dell'Università CY Cergy Paris, menzione architettura.

7.

«Un sistema ambientale viene definito come la rappresentazione spaziale dell'ecosistema. Si passa così da un'entità descritta solamente sotto l'aspetto funzionale (l'ecosistema) a un'entità definita nello spazio (il sistema ambientale)». Farina, A. (1999). *Sistemi ambientali e loro componenti ecologiche*. In *Frontiere della Vita*. Vedi anche Farina, A. (1993). *L'ecologia dei sistemi ambientali*. Padova: CLEUP Editrice. [Online] https://www.treccani.it/enciclopedia/sistemi-ambientali-e-loro-componenti-ecologiche_%28Frontiere-della-Vita%29/ [12 giugno 2021].

Riferimenti bibliografici

Aberley, D. (1993). *Boundaries of Home: Mapping for Local Empowerment*. Philadelphia: New Society Publishers.

Aberley, D., Harrington, S., et al. (1999). *Giving the land a voice: mapping our home places*. Salt Spring Island: Land Trust Alliance of British Columbia.

Anderson, M. (1983). *Frontier regions in Western Europe*. Londra, Totowa: F. Cass.

Berg, P. (2004). «Learning to Partner with a Life-Place». *Ecuador Dispatch*, 1.

Berg, P. (1990). *Discovering your life-place: a first bioregional workbook*. San Francisco: Planet Drum.

Berg, P., Dasmann, R. (1977). «Reinhabiting California». *The Ecologist*, 7, 399-401.

Dodge, J. (1990). *Living By Life: Some Bioregional Theory and Practice*. In Andruss, V. (eds), *Home! A Bioregional Reader*. Philadelphia: New Society Publishers.

Fields, G. (2017). *Enclosure: Palestinian Landscapes in a Historical Mirror*. Berkeley: University of California Press.

Harley, J.B. (2002). *The New Nature of Maps: Essays in the History of Cartography*. Baltimora: Johns Hopkins Univ. Press.

Hegel, G.W.F. (2010). *Lineamenti di filosofia del diritto: diritto naturale e scienza dello Stato in compendio*. Tradotto dal tedesco da Giuliano Marini Marini. Roma: Editori Laterza [Hegel, G.W.F. (1820). *Grundlinien der Philosophie des Rechts*].

Kain, R.J.P., Baigent, E. (1992). *The Cadastral Map in the Service of the State: A History of Property Mapping*. Chicago: University of Chicago Press.

McGinnis, M.V. (2000). «The Bioregional Quest for Community». *Landscape Journal*, 19, 84-88.

McTaggartACGART, W.D. (1993). «Bioregionalism and Regional Geography: Place, People, and Networks». *Canadian Geographer*, 37, 307-319.

Olsen, J. (2000). «The Perils of Rootedness: On Bioregionalism and Right Wing Ecology in Germany». *Landscape Journal*, 19, 73-83.

Peluso, N.L. (1995). «Whose Woods are These? Counter-Mapping Forest Territories in Kalimantan, Indonesia». *Antipode*, 27, 383-406.

Robertson, D. (1996). «Bioregionalism in Nature Writing». *American Nature Writers*, 2, 1013-1024.

Snyder, G., McLean, W.S. (1980). *The real work: interviews & talks, 1964-1979*. New York: New Directions Pub. Corp.

Strassoldo, R. (1989). *Border studies: the state of art in Europe*. In Asiwaju, A.I. e Adeniyi, P.O. (eds) *Borderlands in Africa: A Multidisciplinary and Comparative Focus on Nigeria and West Africa*. Nigeria: University of Lagos Press, 383-395.

Van Newkirk, A. (1975). «Bioregions: Towards Bioregional Strategy for Human Cultures», *Environmental Conservation*, 2, 108.

Vidal de la Blache, P. (1994). *Tableau de la géographie de la France*. Parigi: La Table Ronde. (1 ed. 1908).

Wilson, B.C. (1995). «Mianus River Basin: The Mianus Watershed Bioregional Planning Project». *Places Journal*, 9, 18-21.

VISUALLY PERCEIVED URBAN LANDSCAPES: REPRESENTING ARCHITECTURAL FORMS AS A SYSTEM IN MOTION

Malvina Apostolou, François Guéna

Introduction

This study proposes an interpretation of ways in which architects represent an urban landscape. To identify the ways in which visual perception acts as a project driver, an empirical analysis is applied to an urban landscape study case. At a second level, architecturological concepts are used to describe the ways in which an urban space's visual perception is represented. Several assumptions are made in this proposal. The text, that is a written or spoken word, is considered to have been generated before the realisation of the urban project. The construction of an explanatory and rhetorical discourse proceeds the project and serves as a critical and interpretative instrument of reality. Thus, the current study involves the analytical form of representation of an urban landscape deriving from textual/verbal description.

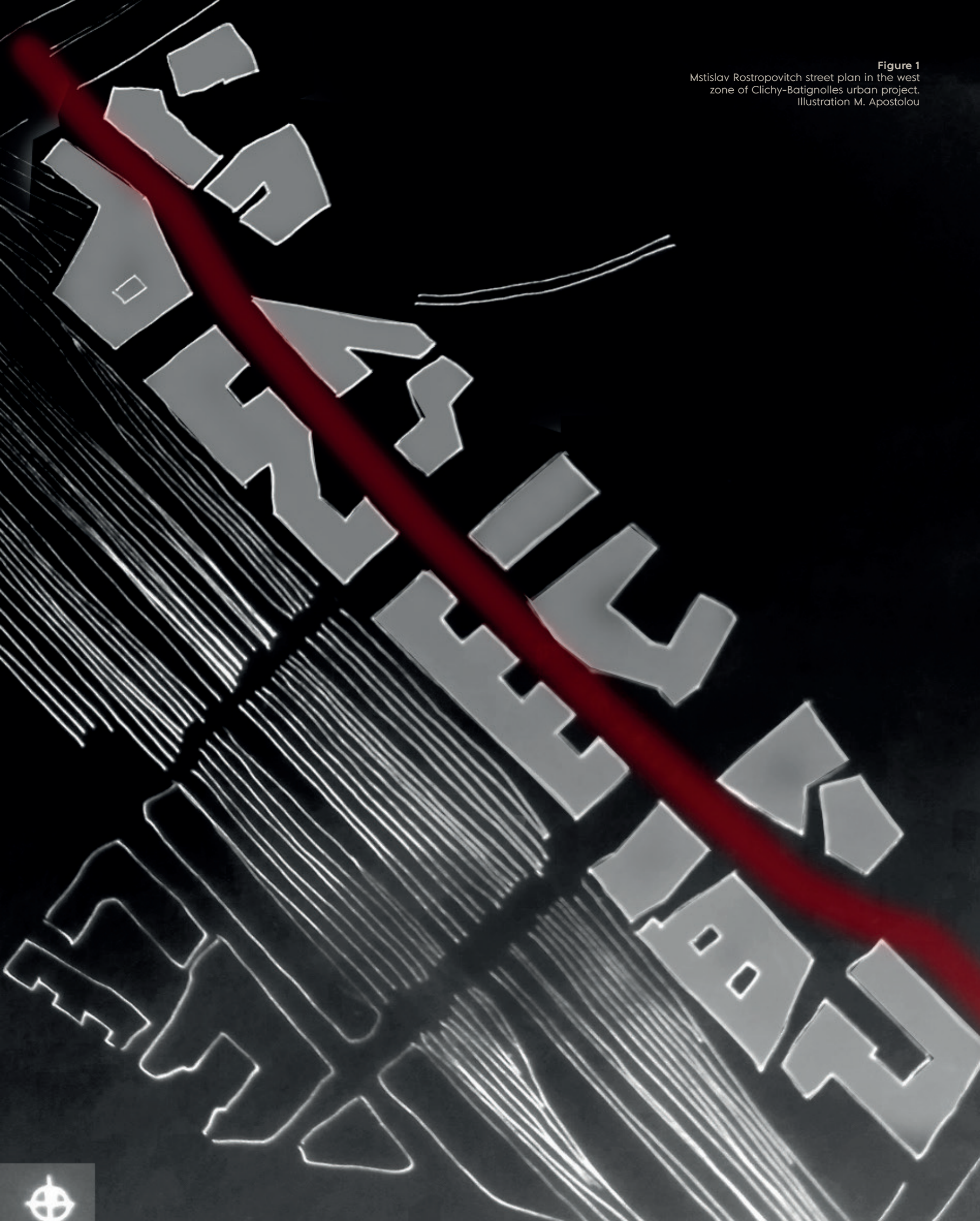
We hereby refer to the urban space as a system which is interactive and evolutive. It incorporates heterogeneous artificial and natural full and voids of varying scales with implied relationships. The following methodology is adopted: Firstly, the - situated temporally before the finished project- collected phrases are transcribed.

Secondly, the ways in which these phrases produce representations of a reality to come and define a future landscape are examined. Thirdly, the verbatim is interpreted into an image sequence, that is a graphic representation (Section 3.1). Fourthly, based on the architecturological framework the potency of the previous analysis is investigated (Section 3.2).

Theoretical context

In his studies on architectural design, the french theorist Philippe Boudon has referred to the cognitive mechanisms activated in the designer's mind during the design process (Boudon, 1992, 2002, 2003; Boudon et al., 2001). According to him the construction of visual perceptions is a potential part of the architectural design process. In addition, he has interrogated the ways in which landscape is implicated in the design order. When the landscape is present in the mind of the conceiver, it evokes both its design and its perception (Boudon, 1998). Boudon created a systematic language, «architecturology», setting as a starting point the fact that designing a building

Figure 1
Mstislav Rostropovitch street plan in the west
zone of Clichy-Batignolles urban project.
Illustration M. Apostolou



consists in attributing to it a size. He proposed to illustrate the procedures of applying measurements to space by the means of architecturological scales¹. «Architecturology questions the architectural and/or urban space [...] passing either through the cognitive phenomena of architectural design, or through those of the perception of physical space». (Lecourtois, 2004: 85). The objective of this study is to observe how the representation of an urban landscape translates the visual perception of the space. The scientific framework built by Boudon will be applied in a study case allowing the analysis of the perception of a landscape through movement.

Case study

The west zone of Clichy Batignolles project² in the 17th district of Paris will be examined, as a case of an urban landscape of a site in transition. Situated between a railway and a parc, this urban zone is organised around the north/south axe of Mstislav Rostropovitch road (constituting an esplanade), linking Boulevard Berthier and rue Cardinet (Figure 1). The design process of the west sector of Clichy Batignolles district consisted of a method specially developed for this site, relying on a collective approach in a form of design workshops³. For this reason, the challenges of the project's representation are pertinent for an analysis. This case study will allow to explore the ways in which the analytical representation of an urban landscape (texts, images, diagrams) uses the visual perception as a resource for the project.

Representations

During the initial phases of the design, the urban landscape was described under several analytical representations. These phrases were pronounced by actors of the project in diverse circumstances. In this section some of these phrases⁴ are transcribed as followed: «The western sector could not be treated as a succession of lots or macro-lots but had to be treated as a “whole” [...] The solution of the architectural competitions by lot was not the right one because it would lead to “immobile” and fixed buildings not necessarily taking into account one another» (Bailly, 2013). «The

“dialogue” between the projects is essential, in order to find the right mass ratios between the buildings, to let circulate the air, the sun, the views of the park» (Alba, 2014, 36). The west sector design would allow to «[...] break the “linearity” of the street front in order to create “differentiated” spaces» (Grether, 2019).

The transcription of the above verbal representation acts as a mental image that projects the intentions structuring the design of this space. Representing the perceived image could be in this context translated as an instrument operating in the perception of the city: the multiplicity of visual perceptions projected generates a spatial reality that implies a unified heterogeneity.

The attempt to establish a dialogue between the buildings is primary achieved by the constructions of visual perspectives along with the absence of a single alignment of the built frame. In other terms, when an observer moves into the space - around the Mstislav Rostropovitch road - he becomes aware of the architectural nuances that synthesise its field of view. As he moves further, those elements emerge, unfold, bend, twist (Figure 2). When he steps back, different sights of the landscape create the impression of a scene that moves along with the viewer. Recesses, diagonals, inclinations, along with the coexistence of several functions and materials, expand the perception towards abstract or linearities. Their discontinuity intends to imply a cohesion inside a mixity (Figure 3).

The verbatim is finally interpreted into the above graphic representation.

Architecturological interpretations

In this section the scientific framework built by Boudon (Section 2) is applied. Under this prism the previous analysis is broadened to produce knowledge and further enlighten the question posed. Diverse architecturological scales generate multiplicity of local representations of the built front. Some of the architecturological scales possibly applied in the design of the space studied will be demonstrated below. The collective approach on the design of the edifices at the west sector of Clichy Batignolles positions a global scale as an initialisation

element in the design process. The buildings are intended to be perceived as an entity rather than as a juxtaposition of distinct masses.

The architects have dealt with the visual aspect of the urban landscape by defining the ways in which the built frame would be comprehended under a given point of view. In this case they have taken into consideration the visual perception of the forms projected. Their aim was to make the buildings appear in motion. To do so, each form is supposed to relate to both the neighbouring ones and the whole urban fabric as well. According to Boudon, the considerations of a viewpoint in order to give a measurement on a space, intervene in the modalities according to which it is seen and draw a reference to the optical *scale*. An optical *scale* is thus applied in this case, with a reference to a neighbouring one. If constituting a stable point of view, the continuous surfaces form lines that lead the view, and therefore no intersection appears in the eye. The optical relevance is present not only in the design of the masses and the voids, but on the elements composing

the façades as well. Linearities and curvatures accentuate the perceived fluidity.

Moreover, different heights are explored to avoid a unitary project composed solely with one-dimensional volumes. The invitation to develop contrasts among volumetries of “haussmannian” and “contemporary” types (Alba, 2014: 69) is translated by the coexistence of asymmetrical edifices. A slicing *operation* creates cavities that accentuate the plethora of geometrical relationships meant to be unified under a visual coherence. The succession of geometric figures induces a motion while being visually perceived. It is therefore deduced that a geometric “scale”⁵ acts upon the design of the façades. Hence, if the road were a sentence, the edifices would play the role of punctuation.

The “operations” of orientating and positioning parts of the buildings in such a way so as to create transversal perspectives and perpendicular axes enable to open the space enclosed between Mstislav Rostropovitch street, the parc and the sky as well.

The built frame can be perceived in different spatial scales each one related to another. Varying the distance towards the landscape means varying the point of view.

The perspective can act as a measure, enabling a possible reading of the space represented (Boudon, 1983). Overall, as the study has demonstrated, the representation of the plan tends towards a global reading, even if it is composed by heterogeneous forms and measures. However, it generates a multiplicity of local representations relayed by diverse architecturological *scales*. The design of the space involves not only the interaction between optical and visibility *scales*, but the plot, technical, geometrical etc ones as well. It is exactly this multiplicity of scales that constructs the landscape, contrasting the spatial homogenisation and the unification of the perspectivist space.

Figure 2
From the street's perspective, curved geometries in the façades imply a visually perceived continuity and fluidity. Illustration M. Apostolou



Conclusion

This analysis of the west sector of Clichy Batignolles district under the prism of architecturology identified the primary role visual perception can have concerning the representation of an urban landscape. The representation of visual perception establishes spatial relations and reorganises the urban fabric's front. Hence, it acts as a unifying element of different urban forms. Consequently, independent buildings are visually joint to their adjacent ones, assembling a system. The background and foreground of these mixed parts, although positioned in diverse levels, is unified visually via their global-scale perception. The complexity is thus comprehended visually as fluid and coherent.

Three key points are to be retained:

- Movement influences perception

The examination of different forms of analytical representation (text, image, diagram) of the selected urban landscape illustrated the correlation between movement in space and perception. On the one hand, circulating through the space leads to its observation in diverse scales; on the other hand, a view from a fixed point transforms the space viewed.

- Vision in motion structures relations among architectural elements

The dimensions, forms, proportions, geometrical relations, full and voids, solids and transparencies, and natural and artificial contexts that are surrounding the road Mstislav

Rostropovitch act as a system. In synergy with the public identity of the road accommodating movement and stance, this system generates multiple viewpoints.

The perceptions of the urban landscape are, consequently, diverse. They develop connotations and articulations among the different edifices, that are now identified as parts of an organism, rather than singularly juxtaposed objects.

- The representation of the perceived urban landscape acts as a project's driving force

The construction of visual perceptions in the west zone of Clichy-Batignolles project operated as a project driver, active in its design process.

The representations of this urban landscape in the primary texts preceding the construction as well as in the images generated in relation to the perception of the finished project, considered the visual relations among the built, the parc and the edifices. More specifically, as far as the texts are concerned, the architectural representations-texts tended to highlight the perceived sceneries emerged by embodying interactions, porosities and visual breakthroughs.

As far as the diagrams and images produced are concerned, the multiplicity of depth layers and perspectives underlined the intention of a "global" design approach instead of a "patchwork" one. The cohesion among the heterogeneous urban tissue was thus enacted by the design of a visually continuous built form. The generated space of the Mstislav Rostropovitch road is perceived as a non-linear one.

Malvina Apostolou

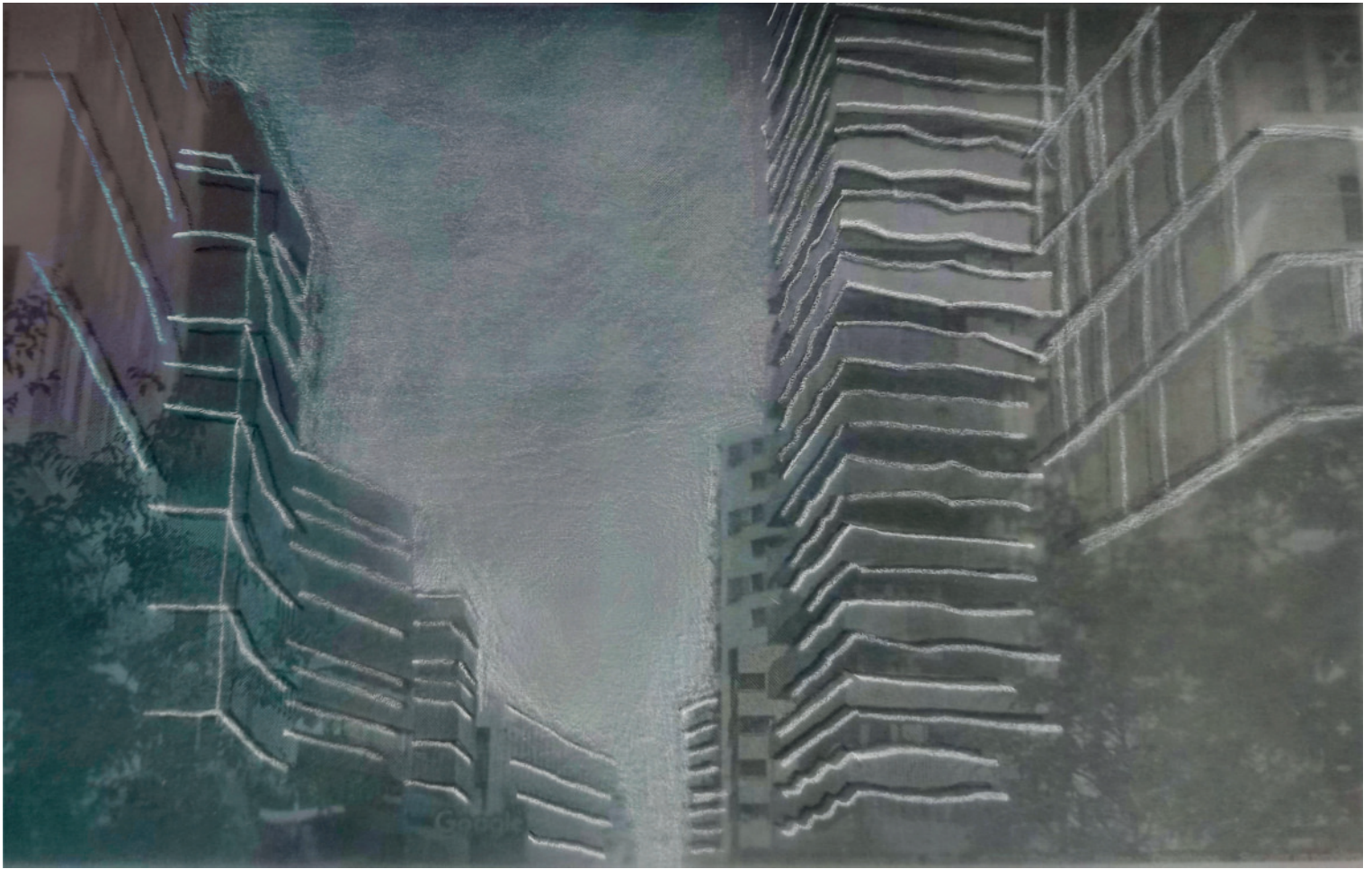
Architect, PhD

UMR MAP-MAACC 3495 CNRS/MCC,
École Nationale Supérieure d'Architecture de
Paris-La Villette
malvina.apostolou@gmail.com

François Guéna

Architect, Professor

Directeur du laboratoire MAACC, unité de
recherche de l'UMR MAP CNRS/MCC 3495.
École Nationale Supérieure d'Architecture de
Paris-La Villette
francois.guena@paris-lavillette.archi.fr



Notes

1. The architecturological scale is a concept created by this science as an operation by which the architect gives measurements to his space, by relying on various possible reference areas. In this study architecturological scales are cited as *scales*.
2. The main actors on the design of this project were: François Grether (architecte-urbaniste coordinateur), Jacqueline Osty (paysagiste), OGI (bureau d'études).
3. Although not newly experienced in urban projects in France; for instance, in the project of rue Rebière (2008-2009) in Paris, a collective workshop among consulting architects, contracting authorities and coordinators was organised.
4. Didier Bailly, General Director of Paris Batignolle Aménagement. Dominique Alba, General Director of APUR.
5. By a geometric *scale* we intend the use of geometric considerations to cut out or refer to parts or totalities of the architectural space.

Bibliographical references

- Boudon, P. (1983). «Paysage de l'architecture. Architecture du paysage». In *Les Annales de la Recherche Urbaine*, 18, 142-155.
- Boudon, P. (1992). *Introduction à l'architecturologie*. Paris: Dunod.
- Boudon, P. (1998). «Paysages perçus, paysages conçus d'après Magritte». *Les carnets du paysage*, 2, 104-113.
- Boudon, P., Deshayes, P., Pousin, F., Schatz, F. (2001). *Enseigner la conception architecturale. Cours d'architecturologie*. Paris: Editions de la Villette.
- Boudon, P. (2002). *Echelle(s)*. Paris: Economica.
- Boudon, P. (2003). *Sur l'espace architectural. Essai d'épistémologie de l'architecture*, Marseille: Parenthèses.
- De Gravelaine, F. (2014). *L'Atelier des Batignolles, Une nouvelle fabrique de la ville*. Paris: Alternatives, p. 69.
- Grether, F. (2019). «Secteur Ouest. Reconversions et perspectives». *L'Architecture d'Aujourd'hui Hors-Série, L'AA' Hors-série/* 2019 feb, 35.
- Lecourtois, C. (2004). «Conception de l'espace et espace de conception». In *Travaux de l'Institut Géographique de Reims*, 30, 119-120, 79-97.
- Parisetmetropole-amenagement, (2013). *Le secteur ouest ne pouvait être envisagé que comme un tout* [Online]. Available in : <https://archive-clichy-batignolles.parisetmetropole-amenagement.fr/le-secteur-ouest-ne-pouvait-etre-envisage-que-comme-un-tout-461.html> (1 December 2020).

Figure 3
A heterogeneity of forms and scales visually perceived as unified when merged.
Illustration M. Apostolou

ATTIVITÀ DUALE, OVVERO SUL RAPPORTO TRA DISEGNO E PRATICHE ETNOGRAFICHE

Federico Bilò

1. Agli architetti compete di disegnare. Le molte ragioni sono riducibili a due: la prima, per acquisire conoscenze: *in-put*; la seconda, per immaginare manipolazioni delle conoscenze acquisite: *out-put*. L'acquisizione di conoscenze produce "accumulazione" di materiali, anche fortemente eterogenei; mentre l'immaginazione consente la "trasfigurazione" di quelle stesse conoscenze. Questi due momenti di un unico esercizio, spesso non così chiaramente distinguibili, costituiscono quella che altrove abbiamo definito "Attività Duale" (Bilò, 2019) – rilievo del mondo fisico e riformulazione concettuale –, attività che sostanzia quella pratica etnografica che innerva (o dovrebbe innervare) il progetto.

Detto in altri termini, il disegno possiede due caratteristiche fondamentali: primo, esso è il tramite fondamentale con il mondo fisico nel quale siamo immersi: con le sue figure, le sue misure, le sue materie ecc. Secondo, esso è il luogo di ogni "trasfigurazione", ovvero il luogo dove quanto desunto dall'osservazione del mondo fisico viene decostruito e liberamente trasformato: perché messo a reagire con quanto giace nel mondo psichico e nel magazzino della memoria, in una potente e decisiva azione immaginativa che ha la forza di ipotizzare un'alterità. Cioè un assetto fisico del tutto ipotetico (quale è, peraltro, qualunque progetto prima di venir realizzato).

Nel disegno, dunque, la "descrizione del mondo fisico" coesiste con la descrizione di mondi potenziali, non (ancora) esistenti. E allora ha certamente ragione Franco Purini a dire che considerare il disegno solo come uno strumento, per quanto importante, è del tutto riduttivo. Il disegno è molto di più. È pensiero. Purini sostiene che «il disegno è pensiero esso stesso, anzi è la forma-pensiero

fondamentale dell'architetto, il luogo elettivo nel quale la forma appare» (Purini, 1996: 33); e altrove precisa: «il disegno è il vero "sguardo dell'architetto" sul mondo» (Purini, 2000: 39). Precisazione importante, che esplicita il nesso tra disegno e sguardo o, più esattamente, tra disegno e sguardo dell'architetto. Sguardo e disegno sono così strettamente collegati da costituire un'unica entità duale, e tale nesso è talmente acquisito, sul piano epistemologico, da non richiedere dimostrazioni. L'esercizio del disegno, dunque, modifica le facoltà percettive: si notano più cose e più rapporti tra le cose, si migliora la percezione dell'insieme.

2. Contaminiamo ora l'attività del disegno con l'etnografia, con quelle che altrove⁴ abbiamo chiamato "pratiche etnografiche": le quali, come nell'antropologia, consistono in una pluralità di attività "sul campo" e sono finalizzate all'acquisizione di conoscenza "specificata".

La peculiarità dello sguardo dell'architetto sul mondo si esercita, infatti, nell'attività continua del senso della possibilità, sempre operante accanto al senso della realtà. Se quest'ultimo consente di apprezzare, per esempio, com'è fatto un edificio, o un luogo, o un paesaggio, quanto misura, di quali materie, colori, ombre e luci si compone, come lo si esperisce, come lo si abita, quale figura definisce ecc.; il senso della possibilità, altrettanto operoso, consente di immaginare come quel medesimo edificio o luogo o paesaggio potrebbe altrimenti essere, per essere migliore, organizzato o formalizzato diversamente. Atto immaginativo nel quale riposa, sicuramente, la modalità specifica del nostro mestiere.

Nella pagina a fronte Figura 1
Burano (ph Federico Bilò), Giancarlo De Carlo,
Mazzorbo, veduta d'insieme



Osservazione importante, che legittima il nostro argomentare. Il secondo aspetto: se lo sguardo dell'architetto, come poc'anzi descritto, è unico e diverso dallo sguardo di altri soggetti, esso è certamente produttore di conoscenza "specific". E in questa specificità si trova il nesso con l'etnografia.

Le pratiche etnografiche producono quelle che l'antropologo Clifford Geertz chiama *Thick Descriptions*, e che risultano essere uno strumento fondamentale dell'etnografia, perché consentono l'acquisizione di conoscenza "specific": appartenente a un luogo, a un tempo, a una cultura. Si può stabilire un'omologia tra la complessità dell'oggetto di studio e la densità della sua descrizione, quest'ultima costruibile solo attraverso «un intenso lavoro sul campo. Pertanto, l'etnografo si impegna in prolungate osservazioni, registrazioni e analisi; solo a valle del lavoro sul campo potrà svolgere la sua attività principale: scrivere» (Bilò, 2019: 74). Affermazione che, nella fattispecie qui considerata, diventa: l'architetto si impegna in prolungate osservazioni, registrazioni e analisi; solo a valle del lavoro sul campo potrà svolgere la sua attività principale: "trasfigurare". Nella "trasfigurazione" contemplata dall'"Attività Duale" - cioè nella riformulazione concettuale - ciò che è rozzo o maldestro o dozzinale deve anch'esso potersi trasformare, anche per mezzo del disegno, in qualcosa di qualificato e consapevole: in qualcosa di efficiente e bello.

3. Quanto sin qui affermato delinea un metodo. L'"Attività Duale" è un metodo, e consta di due fasi: una fase di in-put, o *Rilievo del mondo fisico*, cui fa seguito una fase di out-put o *Riformulazione concettuale*. Tale metodo di lavoro può essere efficacemente applicato tanto al paesaggio quanto all'architettura. Del primo caso, posso fare un esempio di carattere autobiografico e raccontare l'esito di un prolungato lavoro di osservazione, descrizione e trascrizione del paesaggio che si attraversa viaggiando tra Roma e Pescara (e dintorni), ovvero tra Pescara e Roma. L'esito consiste in disegni eseguiti sulle pagine dei taccuini, impiegando tecniche diverse. Disegni che si sono accumulati, prima inconsapevolmente e poi deliberatamente, nell'arco di quasi trent'anni.

Nell'insieme, questi disegni costruiscono una sorta di discorso visivo e testimoniano della possibilità di trasformare il più scontato pendolarismo nell'occasione per continue osservazioni e invenzioni.

Nel 2020, infatti, ho compiuto il ventinovesimo anno di settimanali viaggi di andata e ritorno tra Roma e Pescara, dove insegno. Lungo la A24 e la A25 - le autostrade dei parchi -, lungo strade nazionali, provinciali, comunali e vicinali, ho osservato il paesaggio in ogni stagione dell'anno, in ogni ora del giorno e della notte, in ogni condizione climatica e in ogni condizione di luce. Se fossi un pittore, ma non lo sono, avrei prodotto meravigliose trasfigurazioni di quanto osservo da quasi trent'anni. Più umilmente, da architetto interessato alle pratiche figurative e al paesaggio, ho accumulato un gran quantità di disegni - "disegni corsivi", per lo più, privi di conoscenza delle tecniche accademiche - e costruito una discreta conoscenza dei territori attraversati, ovvero dell'ambiente esperito continuamente. Molti disegni sono stati eseguiti dal vero, cercando di guardare il più attentamente possibile; ma a tali disegni di "rilievo del mondo fisico" ha fatto spesso seguito la produzione di disegni altri, di "riformulazione concettuale", guidati dall'immaginazione, che hanno prodotto una sorta di reinvenzione del paesaggio (per lo più Adriatico).

4. Consideriamo ora due casi di applicazione dell'"Attività Duale" all'architettura.

Il primo è il lavoro condotto a Mazzorbo da Giancarlo De Carlo. Le case che il maestro genovese ha costruito nella piccola isola lagunare, sono una trascrizione non mimetica del costruito dell'adiacente Burano e derivano dallo studio minuzioso del contesto fisico e sociale di quest'ultima: da un esercizio di descrizione del mondo fisico. E tutti gli esercizi di lettura, didattici e non, che De Carlo effettua sul costruito di Burano, prima e durante la redazione del progetto, sono tutti esemplari esercizi di ricerca della "specificità". Basta leggere con attenzione il testo *Tra acqua e aria. Il progetto per l'isola di Mazzorbo nella laguna veneta* per averne contezza: esso, infatti, può essere considerato il resoconto sintetico di una "pratica etnografica". Quando De Carlo considera le caratteristiche

degli spazi interni delle case; quando esamina il rapporto tra questi e gli impaginati di facciata; quando ragiona sul rapporto tra vuoti e pieni nel sistema urbano di Burano e via dicendo, egli compie delle osservazioni "specifiche". E, in quanto "specifiche", valide solo ed esclusivamente per Burano. Da tale lettura "specific", egli trae motivazioni e scelte per il progetto, che sarà altrettanto specifico. E se tale ambizioso e necessario risultato è stato raggiunto, è grazie alle acquisizioni fornite da una consapevole "pratica etnografica", ovvero da esercizi di lettura "specific", di disegno, capaci di disvelare ragioni e forme dei contesti fisici e sociali.

Si può istituire una similitudine molto diretta tra il *modus operandi* di Giancarlo De Carlo a Mazzorbo e quanto fatto a Tokyo proprio dall'Atelier Bow-Wow. I due architetti (insieme a Junzo Kuroda) hanno dapprima condotto una prolungata e attenta osservazione del costruito ordinario della metropoli giapponese, osservazione priva di pregiudizi: «we tried to look at everything flatly, by eliminating the divisions between high and low culture, beauty and ugliness, good and bad». (Kaijima M., Kuroda J., Tsukamoto Y., 2014:10). I risultati di tale prolungato esercizio di "rilievo del reale" sono raccolti in *Made in Tokyo*, ma era cominciato molto prima, come dimostra *Pet Architecture Guide Book*. Parallelamente, Kaijima e Tsukamoto hanno avviato un esercizio di "riformulazione concettuale", che ha consentito loro di costruire un proprio linguaggio, usato poi con raffinata consapevolezza architettonica.

E tale costruzione di linguaggio è una vera e propria "trasfigurazione", perché le "strutture lessicali" di Tokyo (come le chiamerebbe De Carlo) sono state individuate, misurate, disegnate e poi rielaborate: assunte nel loro ruolo simbolico, funzionale e costruttivo, ma, trasformate nel loro dato figurativo e prestazionale. E ciò è limpidamente dimostrato da tutto il lavoro dell'Atelier Bow-Wow: si vedano gli edifici, soprattutto residenziali, raccolti in *Post Bubble City*, in *Behaviorology* o nel fascicolo dedicato di *The Japan Architect*, intitolato *House Genealogy Atelier Bow-Wow: All 42 Houses*.³ Anche il lavoro di Atelier Bow-Wow può dunque essere considerato un'Attività Duale, consapevolmente condotta.

Note

1.
Ci siamo occupati dell'attività dello sguardo in: Bilò F., *Il progetto nello sguardo. Il paesaggio ibrido e la composizione architettonica*, Pescara 1994, dissertazione di dottorato di ricerca in composizione architettonica, VII ciclo.
2.
Così scrive Musil: «il senso della possibilità si potrebbe anche definire come la capacità di pensare tutto quello che potrebbe essere, e di non dare maggiore importanza a quello che è, che a quello che non è». (Musil, R., 1957: 12).
3.
Atelier Bow-Wow, Tokyo Institute of Technology (2002), *Pet Architecture Guide Book Living Spheres* vol. 2, Japan: World Photo Press.

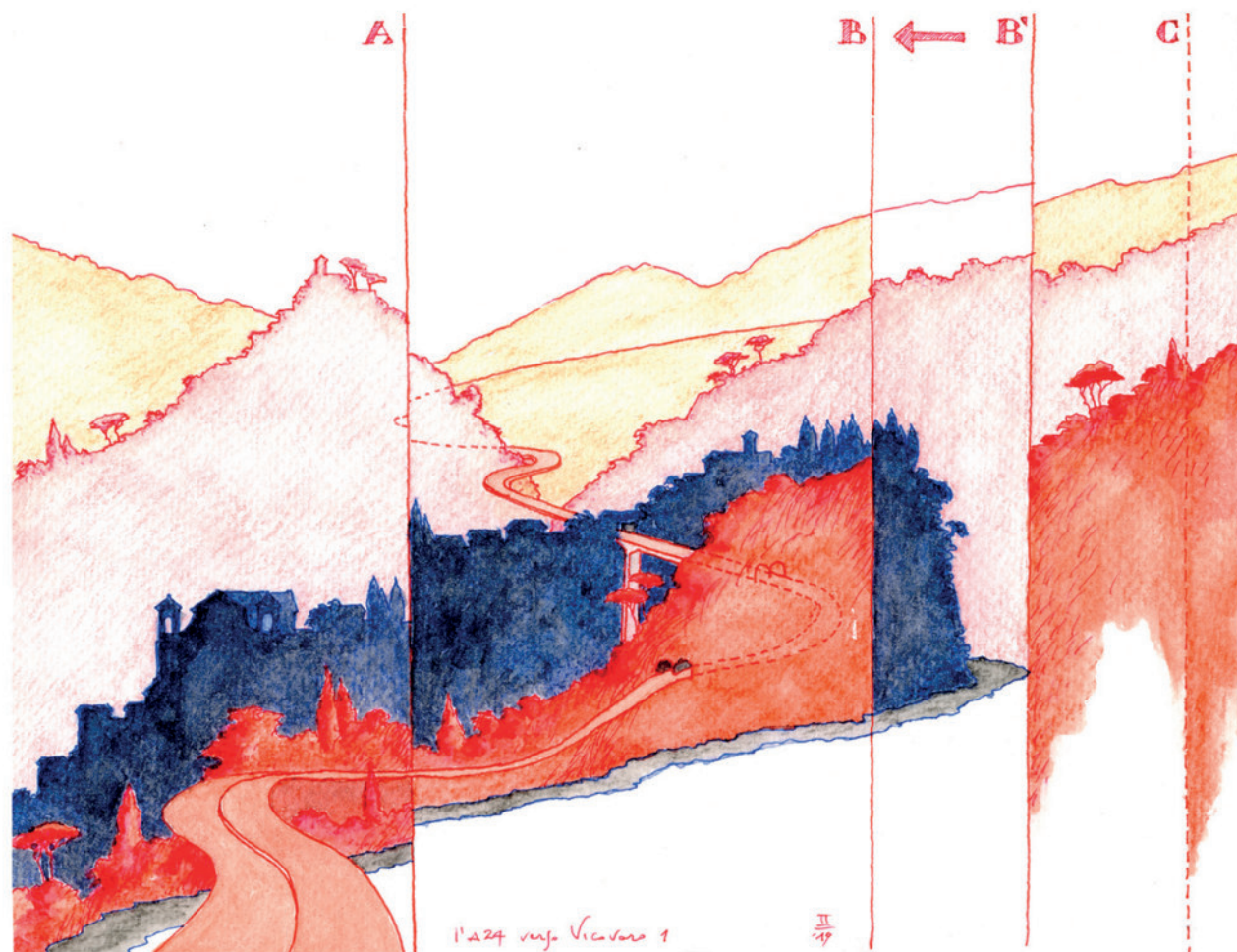
Riferimenti bibliografici

- Bilò, F. (2019), *Le indagini etnografiche di Pagano*, Siracusa: Lettera Ventidue.
- Bilò, F. (2017), *Le pratiche etnografiche di Lina Bo Bardi*, In Criconia, A., Bo Bardi, L., (eds), *Un'architettura tra Italia e Brasile*, Milano: Franco Angeli.
- Boeri S. (2010), *Viaggi in Grecia*, Macerata: Quodlibet, 8.
- Musil R. (1957), *L'uomo senza qualità*, Torino: Einaudi.
- Purini F. (1996), *Una lezione sul disegno*, Roma: Gangemi.
- Purini F. (2000), *Franco Purini. Le opere, gli scritti, la critica*, Milano: Electa.
- Tagliagambe S. (1998), *L'albero flessibile. La cultura della progettualità*, Milano: Dunod.
- Kajima M., Kuroda J., Tsukamoto Y. (2014) *Made in Tokyo*, Tokyo: Kajima Publishing.

Federico Bilò

*Professore Associato,
Università degli Studi "G. d'Annunzio"
Chieti – Pescara
federico.bilo@unich.it*

Nella pagina a fronte Figure 3
Federico Bilò_L'A24 verso Vicovaro, foglio
sciolto, penne e matite acquerellabili, 2019
Paesaggio Adriatico, Taccuino 39,
penna e matite colorate, 2017



FUORI, LA CITTÀ DENTRO

Luisa Chimenz, Leo Lecci

Paesaggi interni, fuori!

Il contributo intende focalizzare la centralità del pensiero progettante *design-ruled* che può conformare in modo caratterizzante lo spazio della città per sua stessa esistenza, legandosi a ragioni percettive ed emotive: queste, infatti, invariabilmente si attivano ben prima e ben al di là del progetto. In tal senso ci si interroga - nell'ambito del design e delle arti visive - su come nella personale e socialmente condivisa rappresentazione di costrutti artefatti, sia di contesti urbani sia di interni domestici, possano ingenerarsi alterazioni della percezione degli spazi, "aggettivazioni" semantiche che generano ricadute positive o negative, a seconda degli effetti emozionali e degli aspetti funzionali.

L'introduzione di significati espliciti - per esempio il commento del designer condiviso attraverso la propria pagina personale o tra le righe di un'intervista, o la sovraesposizione mediatica di un luogo attraverso l'uso delle piattaforme *social* - in effetti, diventa poi una base sulla quale le narrazioni personali si intrecciano, generando ulteriore valore sociale: la «nuova

estetica della quotidianità coinvolge il modo in cui abitiamo e ci vestiamo, lavoriamo e giochiamo, studiamo e mangiamo, comunichiamo e ci informiamo. Tutto ciò ha come effetto una democratizzazione del gusto, cioè una diffusa e capillare modificazione della percezione e della esperienza estetica di gruppi sociali sempre più allargati». (Trabucco, 2015: 30)

È possibile, in qualche modo, trovare un carattere invariante, determinante nei termini di queste superfetazioni semantiche?

Un ragionamento sull'ovvio porta a osservare come i luoghi che meglio vengono, nella società contemporanea, percepiti e come tale positivamente rappresentati, spesso, molto devono alla concezione "designerly" dell'ambiente domestico o comunque privato. Dall'apparentemente banale concetto di "piazza" come "salotto cittadino", si arriva a comprendere un uso sapiente di luci calde che generano atmosfere

Nella pagina a fronte Figura 1
Ronan ed Erwan Bouroullec,
Mirror Flag da Rue de Viarmes, 2021



di sicurezza e al contempo intimità, sedute non ordinarie e mirabilmente disposte per essere usate non soltanto per rapide soste, contesti che si animano senza forzature, imprimendosi nella memoria come luoghi di felicità e divenendo iconici: concetti e teorie semplici che con le specifiche estensioni sono stati mutuati dalle abitazioni ai luoghi di lavoro ma non sempre sembrano trovare il giusto canale di comunicazione per arrivare allo spazio pubblico.

Abbandonati già da molto tempo i fasti celebrativi, gli spazi urbani, aperti o semichiusi, sempre più sembrano diventare estensioni degli spazi interni, continuativi rispetto a questi. Talvolta “salotto buono”, talaltra “tinello” o, ancora, *living* condiviso: un ambiente così caratterizzato, opportunamente studiato, genera un bizzarro processo di addomesticazione allo spazio, suscita comportamenti ibridi, rilassati e rispettosi allo stesso tempo, ed emozioni leganti, di appartenenza, salvaguardia e condivisione.

È un fatto, trovarsi inseriti in un ambiente piacevole, genera piacevolezza: «l'artista non dipende da ciò che è visibile e tangibile. Ha le sue visioni, e i suoi sogni, di cui nutrirsi. Ma il lavoratore deve vedere forme graziose mentre si reca al lavoro di mattina e mentre torna a casa la sera» (Wilde, 1992: 83). L'auspicio di raggiungere tale risultato, tuttavia, pone un aspetto problematico poiché il fruitore, il cittadino, il lavoratore – ognuno di noi, insomma – non ha scelto alcuno degli oggetti che compongono il paesaggio interno del “fuori”. Dunque, tutta la generazione di semantiche percettive condivise è affidata *tout court* alla dotazione dell'arredo urbano – largamente inteso, sia esso fatto di luci, presenza naturale, *furniture* – e al suo interfacciarsi con la materialità generativa che porta con sé: sostanzialmente, è un errore pensare di potere incontrare il gusto di tutti, in tutti i tempi, ma come nel design degli interni, per ciò che concerne il disegno del “fuori” giocare sulla significazione estetica degli aspetti funzionali, sulla stimolazione emozionale e sul contenuto iconico rende inevitabilmente più semplice raggiungere il risultato.

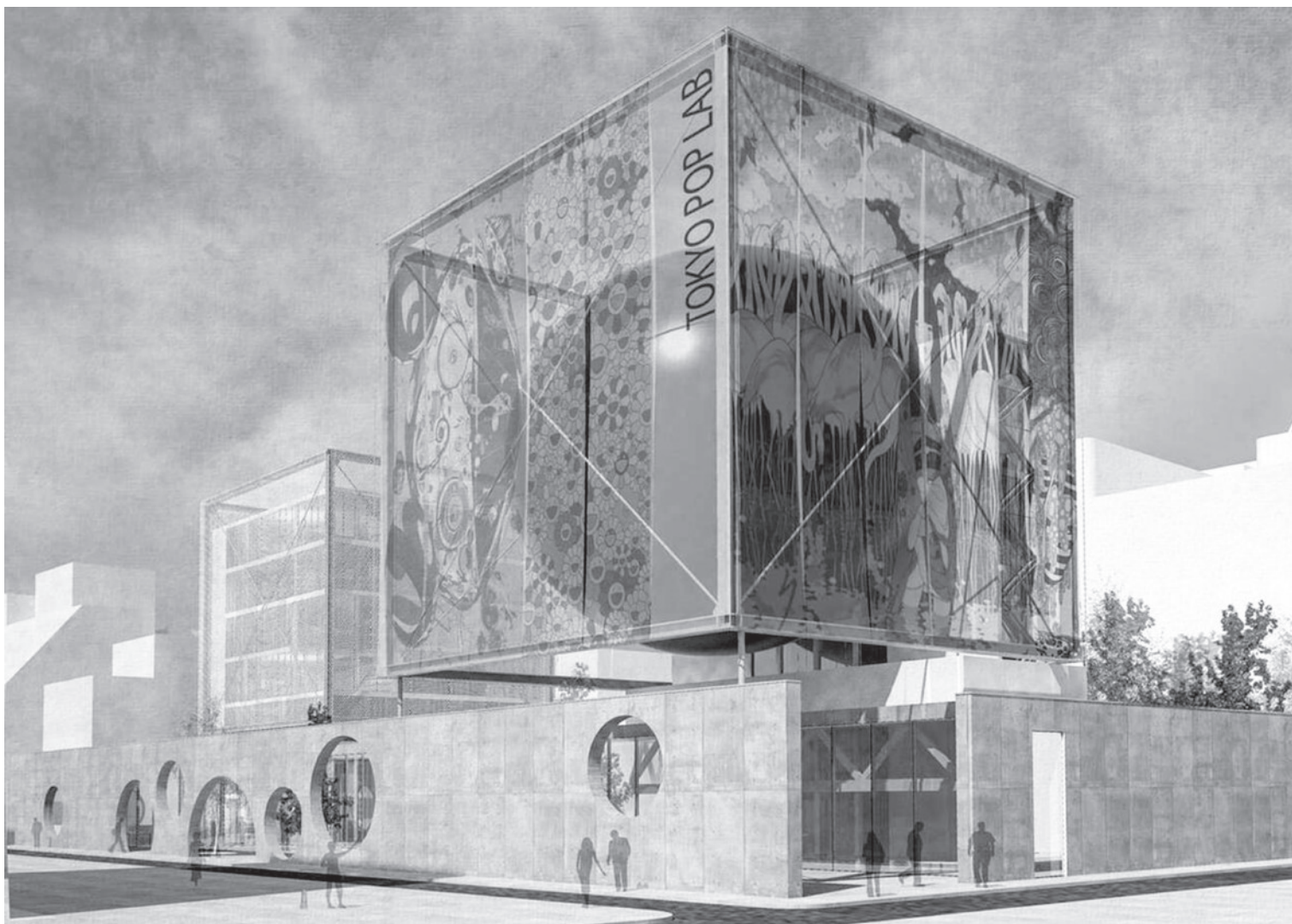
Sarebbe qui opportuno citare l'ispirato lavoro concettuale, *Un viale di alberi diversi*, di Munari (Munari, 2007: 293) ma è molto più spendibile il concetto che «l'affezione, l'emozione

e il processo cognitivo si sono evoluti allo scopo di interagire ed essere complementari a vicenda. [...] L'affezione, che include l'emozione, è un sistema di giudizio per determinare quel che è buono o cattivo, sicuro o pericoloso. Fornisce giudizi di valore per sopravvivere meglio». (Norman, 2004: 18)

La città si anima in quest'ottica di “interni esternati” e condivisi, ben illuminati, decorati con l'elemento naturale che, pur quando iper-artificialmente antropizzato, viene percepito come presenza gioiosa e poetica. La caratterizzazione intima, la specializzazione di spazi aperti porta inevitabilmente alla qualificazione di un'area, di un pezzetto di quartiere, genera comportamenti di riguardo e, per converso, l'abbandono genera incuria, timore, paura e ulteriore abbandono.

All'esterno come all'interno, l'oggetto iconico richiama intorno a sé l'attenzione e determina il carattere del luogo: è ciò che accade con la *Mirror Flag* di Ronan ed Erwan Bouroullec, per la nuova *Bourse de commerce* a Parigi: tra i più grandi progetti in termini di estensione di Tadao Ando in Europa, vede la collaborazione per gli spazi interni e la sistemazione degli esterni affidata al due bretone dei fratelli designer. Le loro “elucubrazione grafiche” all'interno diventano un enorme tappeto di quattrocento metri quadrati, ma è nel drappo tessile all'esterno in cupro-alluminio che è pura poesia: «dà l'impressione di un metallo fuso, tra acqua e metallo, oro e argento. [...] Per molto tempo, abbiamo cercato un senso scrivere “Collezione Pinault” al modo dei tipografi degli anni '30. E alla fine abbiamo pensato che sarebbe stato più interessante immaginare una soluzione che stupisse e creasse meraviglia. La bandiera, con la sua sfumatura che riflette il sole e il cielo, porta una carica di luce a un ambiente certamente bello, ma molto grigio» (Wychowanok, 2020).

Una tela metallizzata sventola, senza loghi, senza iscrizioni, saldamente ancorata al terreno, divenendo luogo d'incontro, di svago, simbolica costante presenza. Così, secondo caratteri disciplinari evidentemente ben solidi ci si muove verso il principio fondante che un'opportuna visione prospettica possa direzionare il potere emozionale dei paesaggi urbani, verso un'aggettivazione in termini di senso e una caratterizzazione in termini di valore e di godibile fruibilità.



La città dentro, o dei paesaggi esterni

A seguito della digressione teorica introduttiva, che fa propri gli interrogativi del design, si portano ad esempio due recenti progetti, risalenti entrambi al 2016, che offrono spunti di riflessione sul rapporto tra grafica e architettura, discipline sempre più legate e centrali nella riqualificazione dello spazio urbano, tanto che, a proposito della loro integrazione nella progettazione di spazi esterni o interni, si parla ormai comunemente di “archigrafia”. Si tratta di due significativi progetti di rigenerazione urbana, uno nazionale e uno internazionale, che hanno coinvolto architetti, grafici ed esperti in comunicazione.

Il primo è *piazza Figurella* a Villabate (in provincia di Palermo), concepita dallo studio romano *404Design*, vincitore nel 2016 di un *Concorso di idee per la riqualificazione delle periferie* bandito dal MiBACT, Ministero per i beni e le attività culturali e per

il turismo, e dal Consiglio Nazionale degli Architetti. L'area per la quale il progetto è stato pensato non ha alcuna rilevanza dal punto di vista architettonico, presentandosi come un agglomerato di edifici costruiti abusivamente. Come ha spiegato Giuliano Valeri, fondatore con Silvia Pinci dello studio *404Design*, in un'intervista rilasciata nel 2017 (Baratta, 2017-18: 61-63), l'intento era quello di riordinare un sistema urbano privo di coordinamento logico, creando una piazza sicura, fruibile e vivibile, in un comune commissariato per mafia nel quale molti edifici erano stati sequestrati. Quello della riqualificazione e della vivibilità della piazza si pone, dunque, anche come un tema sociale che costituisce un aspetto fondante del progetto: realizzare una piazza significa far nascere uno spazio delimitato, concluso, un luogo sicuro dove poter svolgere attività quotidiane.

La piazza è stata ridisegnata aggiungendo un volume longitudinale opposto a quello già esistente e una torre

immediatamente individuabile, un *landmark*, che, per richiamare l'attenzione, è illuminato dall'interno e risulta trasparente di notte e opaco di giorno. Tale emergenza architettonica viene inoltre utilizzata come superficie grafica per comunicare con il territorio eventi culturali e/o promozioni commerciali. Il tutto tenendo sempre presente la sostenibilità economica del progetto, per cui si privilegia l'aspetto del riutilizzo, potenziando quanto già esistente.

Insomma, l'arte inserita nel contesto urbano svolge un ruolo di fondamentale importanza che non è solo estetico e ornamentale, ma anche sociale. Del resto, già all'inizio degli anni Settanta il celebre filosofo, sociologo e urbanista francese Henri Lefebvre aveva avvertito che «l'avvenire dell'arte non è estetico, ma urbano» (Lefebvre, 1972: 153).

Figura 2
Equoatelier, Tokyo Pop Lab, 2016

Il secondo progetto è il *Tokyo Pop Lab*, *Laboratorio di cultura popolare internazionale* della capitale giapponese, ideato dallo studio torinese *Equoatelier*, vincitore nel 2016 di un concorso di idee bandito dal *Bee Breeders Architecture Competitions*. Concepito per incoraggiare l'integrazione tra diverse arti creative e la contaminazione di spazi sperimentali polivalenti, il *Tokyo Pop Lab* si segnala per la chiarezza formale e concettuale del progetto: due cubi di grandi dimensioni collocati agli angoli opposti del sito, sollevati da terra e congiunti tramite una passerella sopraelevata; un cubo è dedicato alla cultura di massa e all'attività di ricerca sui mass media, l'altro è uno spazio graficamente significativo dedicato alla sperimentazione (uno spazio "manifesto") rappresentato da un pallone rosso gonfiato in attesa di scoppiare che richiama il tradizionale segno della bandiera nipponica e diventa elemento sia grafico, sia simbolico. Dall'intervista concessa nel 2017 da Attilio De Palma (Baratta, 2017-18: 70-73) – autore del progetto, insieme ad Andrea Longo ed Enrico Nicli

– si apprende che l'idea di base è stata quella di cercare elementi comuni alle culture pop, per poi inserirli in chiave architettonica all'interno del progetto. Identificati tre caratteri principali dei linguaggi popolari, appartenenti a tutte le culture – serialità, cultura di massa e manifesto pubblicitario –, è nata l'ipotesi di un edificio di forme geometriche elementari di facile individuazione e al tempo stesso flessibile nelle sue funzioni, per poter accogliere eventi e allestimenti connessi a una cultura pop in continuo mutamento. Lo studio torinese ha cioè scommesso su una commistione di linguaggi che coinvolge le arti e il cittadino stesso in termini di partecipazione e condivisione.

La necessaria brevità imposta a questo intervento permette di proporre ancora una considerazione (oltre a quelle cui si è accennato più sopra), a margine dei due casi studio presentati: fondamentale e necessario è il legame che le discipline del progetto devono stabilire tra loro e con il *final user*, in un'ottica di permeabilità al cambiamento degli individui e di variabilità in accordo con l'ineluttabile fluidità del tempo.

Luisa Chimenz

Ricercatore

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
luisa.chimenz@unige.it*

Leo Lecci

Ricercatore

*DIRAAS, Dipartimento di Italianistica,
Romanistica, Antichistica, Arti e Spettacolo
Università di Genova
leo.lecci@unige.it*

Nota

Pur essendo i concetti esposti condivisi tra gli autori, la parte relativa a *Paesaggi interni, fuori!* riferisce in termini di ricerca e di autorialità del testo a Luisa Chimenz, la parte relativa a *La città dentro, o dei paesaggi esterni* riferisce in termini di ricerca e di autorialità del testo a Leo Lecci.

Riferimenti bibliografici

Baratta, G. (2017-2018). *Grafica e quarta dimensione: esempi di comunicazione visiva nello spazio architettonico*. Tesi di Laurea magistrale in Storia dell'arte e valorizzazione del patrimonio artistico, relatore Lecci, L., correlatore Valenti P., Università di Genova.
Bianchetti, C. (2008). *Urbanistica e sfera pubblica*. Roma: Donzelli.

Di Lascio, F. Giglioni, F., (eds), (2017). *La rigenerazione di beni e spazi urbani. Contributi al diritto della città*. Bologna: il Mulino.

Empler, T. (2012). *Grafica e comunicazione ambientale, Nuovi ambiti rappresentativi nell'architettura contemporanea*. Roma: DEI - Tipografia del Genio Civile.

Lefebvre, H. (1970). *Il diritto alla città*. Padova: Marsilio [Lefebvre, H. (1968). *Le Droit à la ville*, Anthropos: Parigi].

Lippolis, L. (2009). *Viaggio al termine della città. Le metropoli e le arti nell'autunno postmoderno*. Milano: Elèuthera.

Munari, B. (2007). *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Roma-Bari: Editori Laterza.

Norman, D. (2004). *Emotional design*. Milano: Apogeo.

Perelli, L. (2006). *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*. Milano: Franco Angeli.

Poulin, R. (2012). *Graphic Design + Architecture. A 20th-Century History. A Guide to Type, Image, Symbol, and Visual Storytelling in the Modern World*. Beverly (MA): Rockport.

Saccani, A. (2013). *LetterScapes. A Global Survey of Typographic Installations*. London: Thames & Hudson.

Scardi, G. (2011). *Paesaggio con figura. Arte, sfera pubblica e trasformazione sociale*. Allemandi, Torino.

Trabucco, F. (2015). *Design*. Torino: Bollati Boringhieri.

Wilde, O. (1992). *L'arredamento della casa e altre conferenze*. Milano: Arnoldo Mondadori.

Wychowanok, T. (2020). *Bourse de commerce: visite guidée avec les frères Bouroullec du musée de François Pinault*, "Numero" [Online]. Disponibile in <https://www.numero.com/fr/numero-art/bourse-de-commerce-visite-guidee-avec-les-freres-bouroullec-du-musee-de-francois-pinault> [12 ottobre 2020]

TOGATHERHOME UN PROGETTO PER CREARE UNA CASA CONDIVISA ONLINE DURANTE IL LOCKDOWN (ATTRAVERSO IL COLLAGE)

Federica Delprino, Rachele Tonioni

La pandemia di covid-19 ha costretto la popolazione mondiale a vivere il proprio spazio abitativo in maniera amplificata. In momenti diversi e con differenti entità tutti gli stati mondiali sono stati soggetti a periodi di *lockdown* o di limitazione negli spostamenti, durante i quali molte attività hanno perso la loro dimensione fisica.

Pertanto, si è iniziato un processo di digitalizzazione di una serie di attività lavorative e di *smart-working*; di fruizione di lezioni on-line con conseguente sfollamento di scuole, università, biblioteche, etc. L'unità abitativa si è trovata quindi ad assumere entità e ruoli diversi. Le abitudini e le necessità sono variate di conseguenza alle costrizioni in difesa della salute, a partire da situazioni domestiche diverse. Alla definizione di "casa" si può ricondurre una sola piccola stanza in un appartamento iper-abitato come una grande casa indipendente rimasta quasi disabitata; un luogo conviviale e condiviso con la propria famiglia oppure uno spazio di discordie. Ciò che accomuna questa varietà di situazioni è il cambio della percezione dell'unità abitativa che, a prescindere dalla motivazione,

si trova a variare (Honey-Roses et al., 2020). Uno dei problemi maggiori durante il *lockdown*, in Italia (Noto, 2020)¹, come nel resto d'Europa (Martin, 2020) e del Mondo (Boyon, 2020) è stato quello della solitudine e dello sbilanciamento delle dinamiche sociali. Le persone si trovano a potersi incontrare fisicamente molto meno frequentemente; questo crea la necessità di ritrovarsi per motivi lavorativi o sociali nel contesto di piattaforme on-line. Si contrappone quindi lo spazio fisico dell'applicazione con un mondo digitale che diventa unico punto di unione tra comunità e gruppi. Se applichiamo l'idea di un modello conviviale di città di Ugo La Pietra e il suo motto «abitare è essere ovunque a casa propria» (Meneguzzo, Ranzi, 2019, 8-11) alla situazione contemporanea, questo vivere il fuori come il dentro e il senso di condivisione vengono proiettati necessariamente sul mondo digitale. L'atto di abitare non è solo privato, ma è anche profondamente pubblico. Le *façade* diventano soglie di comunicazione. Appunto la sua operazione di spostare l'idea di casa sulle facciate, nel momento in cui queste sono

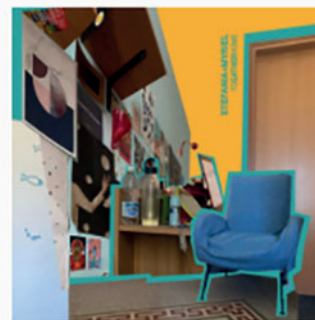
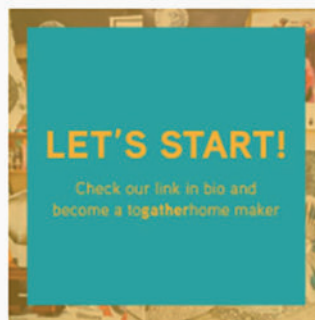
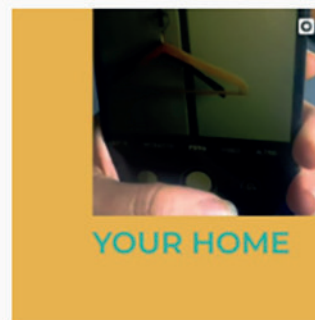
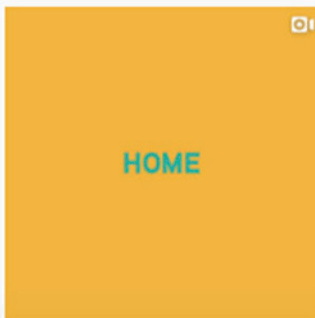


un punto di contatto tra interno ed esterno, diventa sviluppabile portando la casa nel web, che diventa un'unica grande dimora coabitata virtualmente. Il progetto *ToGatherHome* ha lo scopo di prendere proprio quello che viene rinchiuso all'interno delle facciate, della casa fisica, e spostarlo su un piano di contatto e unione - anche nel suo essere digitale ed effimero. Raccoglie quindi una moltitudine di esperienze e sensazioni all'interno delle case degli utenti e le rende virtualmente co-abitate, assemblando scorci fotografici provenienti da tutte le parti del mondo. Vuole creare nuovi spazi condivisi e inediti attraverso il collage, ma che allo stesso modo trovano un punto di unione nelle sensazioni e nelle esperienze provate da chi le abita. Crea inoltre uno spazio che, partendo da elementi fisici, diventa un punto di incontro on-line. Attraverso un questionario diffuso in rete, un campione di utenti eterogeneo di età e provenienza disparata² ha deciso di inviare alcune foto di angoli significativi delle proprie case e di descrivere i propri sentimenti provati durante il *lockdown*. Le immagini sono state raccolte, ritagliate e assemblate in

un secondo momento dalle progettiste in modo da dare vita, grazie alla tecnica del *collage digital*, a nuove stanze "immaginarie". Mettendo insieme pezzi di abitazioni di due o più persone, nel gesto di associare e mettere in dialogo oggetti dell'arredamento cari o rappresentativi, si crea un contatto tra queste persone che nel momento del *lockdown* risulta impossibile. Idealmente, sarebbe stato improbabile anche di persona, dato che questi utenti hanno provenienze ed interessi disparati. Si amplificano i punti di contatto nel mondo digitale mantenendo sempre una modalità di incontro che parte proprio da quegli oggetti che popolano lo spazio fisico. Questo dà vita ad una serie di "homellage" (Figura 1), quindi *collage* costituiti da "pezzi" di case, che sono condivisi all'interno di un profilo Instagram (Figura 2). La scelta del nome si basa sull'assonanza dei termini *To gather* (=riunire) e *Together* (=insieme). Quindi *To gather home* (=riunirsi a casa) richiama alla casa come un luogo per stare insieme, per riunirsi. Il motto del progetto diventa quindi: «"Togatherhome" is my home, your

home, our home». Induce a pensare ad uno spazio condiviso, in cui la casa passa da essere un luogo fisico delimitato ad un tassello di una grande dimora coabitata virtualmente. La scelta dell'inglese inoltre è stata obbligata dalla volontà di estendere il progetto a livello internazionale e non limitarlo solamente agli utenti di lingua italiana. La scelta dei colori è stata guidata dall'intenzione di creare un impatto visivo forte grazie al contrasto. La scelta del giallo (#F6B12B) e il turchese (#279e9e), che contiene la stessa quantità di verde e blu, si rifà ad un accostamento di colori da una parte caldo e gioioso; dall'altra più rilassante. Un colore "della follia" e uno "della quiete" (Kandinskij, 2005). Lo stesso impatto visivo intende perciò suggerire ed essere in linea con molteplici stati d'animo, racchiudendoli. L'estetica dei *collage* è volutamente caratterizzata da tagli molto duri e geometrici, che non seguono sempre le forme degli elementi ma le vanno

Figura 1
Esempio di collage e di post sul
@togatherhome, con copy calibrato su un
linguaggio semplice ed internazionale.



a sradicare in maniera molto decisa dall'immagine originale, senza essere rigorosa (Figura 3). Gli oggetti della casa sono stati ritagliati e tolti dalla loro originaria ubicazione, diventando elementi chiave dell'espressione del *dentro*, ma integrabili a nuovi e diversi ambienti per creare attraverso il collage un dialogo visivo e di intenti. Sono aggiunte anche campiture di colore e scritte che richiamano alle stanze e le persone di riferimento. Non si crea un fotomontaggio realistico, e che potrebbe essere confuso con un'immagine reale. Viene invece dichiarata in modo esplicito l'operazione, in modo da rendere l'osservatore consapevole dell'unione tra diversi scatti, punti di vista, luoghi. La composizione non è ordinata ma segue una progettazione che, inglobando i colori di riferimento e le immagini fornite, crea un assemblaggio che è parte di un collage più grande e che va pian piano verso il globale. La tecnica del *collage* è adottata per poter mettere sullo stesso piano oggetti, esperienze, interni diversi, dando vita a punti di contatto e descrizioni di una situazione storica, a partire dalle persone stesse. È un'operazione di rilettura del paesaggio interno, attuata con delle modalità che la rendano scalabile e oggetto di condivisione. Si considera un processo che coinvolge il singolo per metterlo in relazione con "l'altro", con il fine di valorizzare e rivitalizzare spazi banalizzati dal "quotidiano". Si riqualifica in questo modo il rapporto con l'interno, che viene ricontestualizzato e corroborato. Nella continua condivisione e l'estensione degli spazi tramite aule virtuali, piattaforme e sociale, i luoghi dell'abitare diventano sempre meno individualizzati, estendendosi. Le finestre dei palazzi non sono più gli unici contatti tra dentro e fuori, ma il web individua nuovi margini. Da qui si estende il concetto di casa "non privata", che muta il rapporto tra interno ed esterno, determinando modalità da esplorare con cui occupare i propri spazi e «coniugare in diversi registri: un corpo che si fa mondo e un mondo che si fa corpo» (Zelatore, 2013, Prologo). Nel reinquadrare un angolo domestico si ha l'occasione di

osservare l'ambiente, evidenziando nuovi dettagli. Il *collage* poi introduce un nuovo livello, permettendo un rapporto ogni volta nuovo con le cose, che rapportate ad altre acquisiscono significati inediti. Oltre a dover separare, tagliare, riposizionare, come afferma Walter Benjamin, «il fenomeno stesso della raccolta perde il suo significato quando perde il suo proprietario personale» (Banash, 2013). Smarrendolo, ogni oggetto (e così lo spazio) può ritrovare delle potenzialità idealmente infinite, amplificate dalla rilocalizzazione e realizzazione del collage da parte di persone diverse da chi lo possiede. E ancora più forti nel momento in cui passano attraverso il digitale, il quale può nel mondo virtuale crearne infinite possibilità, che cerca nelle sue modalità di realizzazione di mantenerne l'*aura*. All'interno del *feed* Instagram ogni casella quadrata, post e carosello diventano una stanza di un edificio sempre più in crescita. La volontà e quella di riunire, in uno step successivo, tutte le immagini create per produrre un unico *collage* esplorabile attraverso una piattaforma virtuale. La chiusura di luoghi istituzionali e di cultura, tra le altre attività sospese a causa dell'epidemia di covid-19, ha portato diversi musei a proporre opere d'arte e attività collegate attraverso i social media. Un esempio di una mostra curata e progettata proprio per Instagram è quella proposta dal Maxxi e dal lavoro della curatrice Domitilla Dardi ed Elena Tinacci³. Anche in questo caso il *feed* è pensato come una vera e propria architettura a più piani, nella quale gli artisti hanno come spazio espositivo una fila di tre quadrati. Al posto della stanza museale e del lavoro di curatela e di disposizione fisica delle opere d'arte, in questo caso si va a gestire la relazione tra il visitatore e il profilo-museo. La tematica di "Casa mondo", che ha coinvolto Bêka & Lemoine e Humberto Campana, Didier Fiuza Faustino e Sou Fujimoto, Konstantin Grcic, Martí Guixé e Patricia Urquiola, è quella delle funzioni. In un momento storico in cui gli edifici, lo spazio abitato e quello delle città sono messi in discussione e vissuti in maniera totalmente differente, si confuta anche

quello dell'esibizione d'arte. Il visitatore non ha più un contatto materico e diretto con l'opera. Qui il luogo cambia e assieme agli strumenti cambia anche la funzione di tutto il processo. Lo stesso è per la casa e i suoi elementi principali (Fantasia, 2020).

Altri esempi coinvolgenti e di rilievo vi sono già stati prima del periodo pandemico; la Galleria Nazionale di Arte Moderna di Roma nel 2018 ha lanciato l'iniziativa *#ScrollTheExhibition*⁴, affiancata anche al concorso "di bellezza" *#MuseumBeautyContest*, curato dall'artista spagnolo Paco Cao. L'utilizzo di piattaforme social per veicolare progetti creativi e mostre risulta essere quindi un'opportunità che non si esaurisce nel periodo pandemico, bensì un'opportunità per ampliare il target di utenti.

Il progetto *ToGatherHome* usa i metodi del co-design (Naranjo, 2012) per mettere insieme più esperienze degli utenti e raccogliere materiale e testimonianze per testimoniare un periodo storico ma anche creare un libro spazio di condivisioni e creatività. Gli utenti interessati forniscono frasi, riflessioni, immagini che vengono utilizzate per creare un *collage* che le metta tutte insieme, restituendo uno specchio di molteplici situazioni. Le possibilità di creazione e resa visiva del materiale fornito sono illimitate. Ciò permette idealmente di creare un'unica grande casa dallo spazio infinito ed illimitato, che assume fattezze e declinazioni multiple. Si ragiona attraverso una logica visiva che ragiona attraverso principi cognitivi di montaggio e "immagginistici" (Buck-Morss, 1991: 221), come costruzione di una concretezza digitale. Questo mette insieme una serie di punti di vista, da chi fotografa a chi legge ed assembla, secondo disparate visioni e sensibilità. Con la credenza che in immagini frammentarie le essenze possano apparire concretamente (Buck-Morss, 1991: 65-77), il progetto *ToGatherHome* propone di rilocalizzare spazi e oggetti riqualificando gli "spazi interni quotidiani", ibridandoli nel cambiarne scale e modalità di fruizione visiva.

Note

1.

Su un campione di 1000 persone, il 37% dichiara di soffrire ogni tanto di solitudine e il 18% spesso, a prescindere dal fatto che si viva soli o meno. Questo sentimento, che per il 60% è aumentato durante la pandemia, è associato alle sensazioni di incomprensione, frustrazione, difficoltà a vedere i propri cari, inadeguatezza e simili.

2.

Il questionario, in italiano e in inglese, è attivo sul profilo Instagram di @togetherhome, attraverso il quale è stato distribuito.

3.

Mostra visibile su <https://www.instagram.com/maxxi-casamondo/>

4.

Mostra digitale sul profilo instagram @lagallerianazionale, <https://www.instagram.com/p/BTo5J3IA-DG/>

Riferimenti bibliografici

Banash, D. C. (2013). *Cap. 4 Nostalgia: Collage, Collecting and the Paste*. In *Collage culture: Readymades, meaning, and the age of consumption*. Serie *Postmodern studies*. Rodopi. 173-216.

Boyon, N. (2020). «Anxiety, stress and loneliness: COVID's toll on the lives of workers». *Ipsos*. [Online] Disponibile in: <https://www.ipsos.com/en/covid-19-pandemics-impact-workers-lives> [1 febbraio 2021].

Buck-Morss, S. (1999). *The dialectics of seeing: Walter Benjamin and the Arcades project*. Boston: MIT Press.

Fantasia, G. (2020). *Casa Mondo, la trasformazione della casa raccontata su Instagram*. [Online] ElleDecor. Disponibile in: www.elledecor.com/it/design/a32994875/casa-mondo-mostra-instagrammaxxi/ [30 gennaio 2021].

Honey-Roses, et al. (2020). *The Impact of COVID-19 on Public Space: A Review of the Emerging Questions* [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/rf7xa>

Kandinskij, V., (2005). *Lo spirituale nell'arte*. SE., Tradotto dal tedesco da Elena Pontiggia [Prima pubblicazione Kandinskij, V. (1912), *Über das Geistige in der Kunst, insbesondere in der Malerei*].

La Pietra, U., Meneguzzo, M., Zelatore R. (2014). *Interno / esterno: Abitare è essere ovunque a casa propria, 1977-2013 = Inside / outside: living is being at home everywhere, 1977-2013* (Prima edizione). Mantova: Corraini.

La Pietra, U., Ranzi, G., Meneguzzo, M., & MAAB Gallery. (2019). *Ugo La Pietra - Le case parlanti*.

Martin, É. A. (2020). *COVID-19 Reveals Europe's Strategic Loneliness*. 21. [Online] Consultabile <https://www.iai.it/en/pubblicazioni/covid-19-reveals-europes-strategic-loneliness>

Noto, A. (2020). «Pandemia: Il 55% soffre di solitudine, disagio sempre più forte tra i giovani». [Online] Il Sole 24 Ore 01/03/2021. Disponibile in: <https://www.ilssole24ore.com/art/pandemia-55percento-soffre-solitudine-disagio-sempre-piu-forte-i-giovani-ADPDU0y>.



Federica Delprino
PhD Università di Genova
federica.delprino@edu.unige.it

Rachele Tonioni
Designer
rachele.tonioni@gmail.com

Figura 3
 Esempio di post ed esemplificazione visiva del processo da cui nascono gli "homellage".

DIGITAL AND IMMERSIVE ENVIRONMENT FOR HERITAGE EDUCATION: A VR SERIOUS GAME ON AWARENESS OF NATURAL AND CULTURAL LANDSCAPES

Alessandro Luigini, Monica Parricchi, Bruno Fanini, Demis Basso

Introduction

The introduction of VR in the educational domain came right after its commercial use, but the surge of this application was noteworthy. On the one hand, education was considered a potential benchmark for the development of products and applications. The recent systematic review of Radianti and colleagues (2020) mapped the use of immersive VR technologies in higher education. The analysis of 34 papers showed that this technology was used for teaching purposes in many different domains. Notwithstanding, they complained that «the evaluation of educational VR applications has primarily focused on usability of the VR apps instead of learning outcomes» (Radianti et al., 2020:1).

On the other hand, many papers showed how academic performance could be positively influenced by VR technologies. The metaanalysis by Merchant and colleagues (2014) examined 69 studies focusing on K-12 education and showed a clear learning improvement due to the VR technology. In particular, VR-based games showed higher effect as compared to simulations and virtual worlds. The relevance of serious games in digital education was corroborated by

several reasons. The review by Checa and Bustillo (2020) showed how immersive serious games impact onto two main aspects: Learning (that is, the acquisition of new knowledge) and training (the development of new skills).

Secondly, the enjoyment of students was considered one of the key aspects for its appreciation, which can scaffold academic performance (Annetta et al., 2009).

Finally, teachers could exploit immersive technologies to make students feel as if they were present in other spatio-temporal environments. Serious games allow recreating real and fictional but plausible educational scenarios. Examples for real environments could include the study of geography (Ashfield, Jarvis & Kaduk, 2010), while examples of fictional scenes are the simulation of dangerous situations (Feng et al., 2018) or historical events (Alisson, 2008).

The use of digital technologies for art and heritage education is a key research topic (Champion, 2016; Argyriou et al. 2017; Luigini and Panciroli, 2018; Challenor & Ma, 2019, Luigini, 2019b; Hu et al. 2019) and shows a high growth trend.

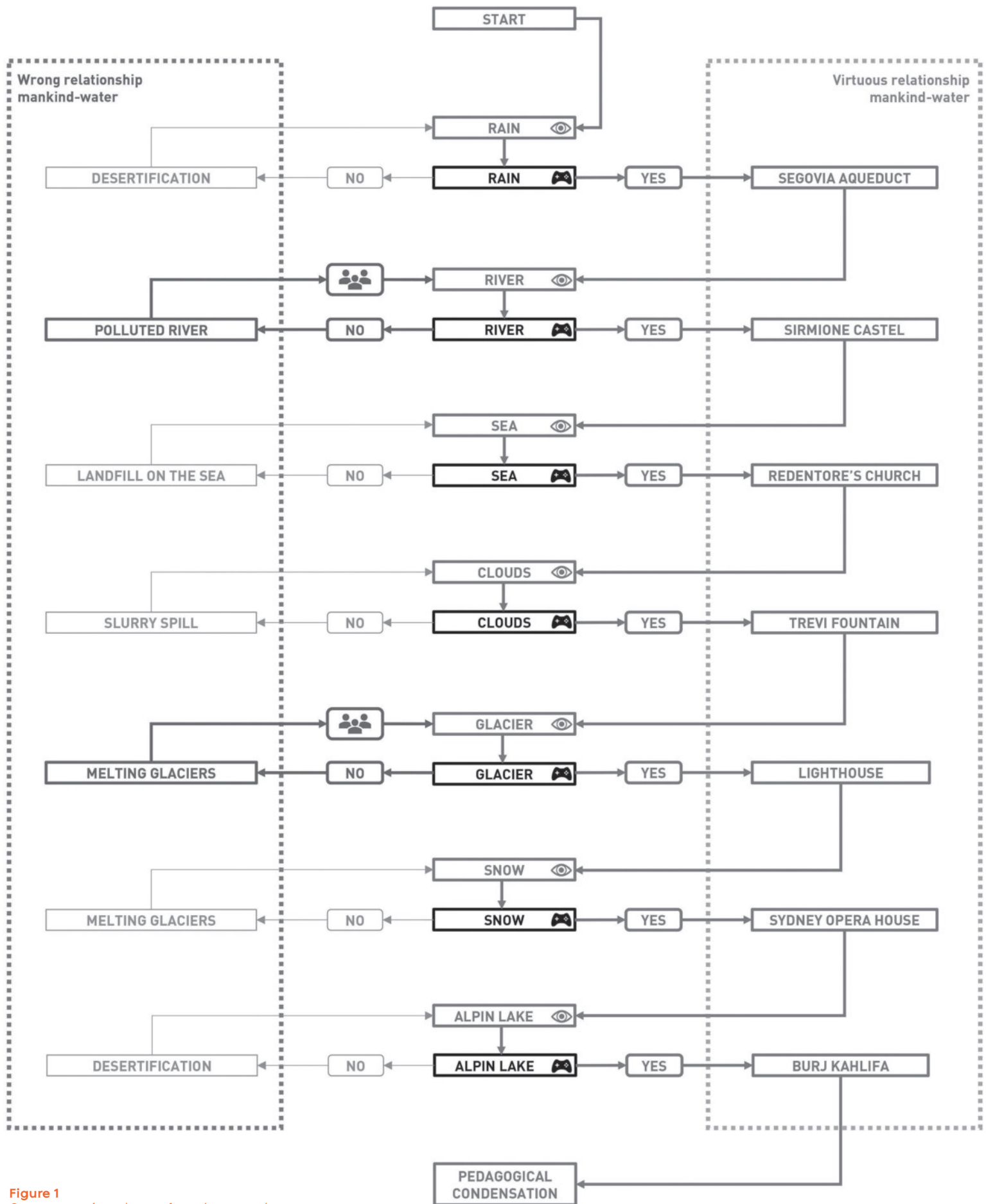


Figure 1
Game scenarios scheme: from the natural scenarios the player can explore the scenarios that tell of the virtuous relationship that mankind has had with water or the scenarios that tell of the wrong relationship. To show the reversibility of the process and empower the player, it is possible to go back once wrong.

In particular, the use of serious games seems to be increasingly widespread in the context of digital heritage (Mortara et.al., 2013; Ioannides et al., 2017; Luigini, 2019a; Luigini et.al., 2019, Luigini et.al., 2020) probably also for the development and diffusion of the heritage digitization process.

The serious game

After the *recommendation No. R (98) 5 of the Committee of Ministers to Member States concerning Heritage Education of 1998*, which underlines the role of heritage education, in 2005 the *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*, presented the Faro Convention, acknowledging the universal value of heritage education. Italy adhered to the Convention only in 2013, while in 2015 the General Direction for Education and Research of the MIBACT Ministry of Cultural Heritage and Activities and Tourism issues the fundamental Circular n.27/2018 DG-ER *Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio Culturale 2018-2019*. In this situation, the research project *VAR.HEE. Virtual and Augmented Reality for Art and Heritage Education in School and Museum Experiences*, took place. Within this project, a series of serious games for primary school was developed between 2018 and 2021. These games were essentially virtual tours to explore with game techniques, which were experimented with students. The didactic programme has emphasized the relationship that our civilization has developed over the centuries with the water. The serious game includes 7 consecutive levels, structured according to a linear outline, in which the player follows the journey of a drop of water for two complete cycles: a general one (rain, river, sea, cloud) and a typically mountain one (snow, glacier, alpine lake). The gamer can move to the next level by answering a quiz: each question allows just one correct answer out of four options. The development of the experience was dependent on the accuracy: if the answers were correct, signs of a sustainable relationship between mankind and water were shown; with wrong answers, the consequences of vicious behaviour were presented. Thus, the exploitation of the natural landscape was complemented by the promotion

of the cultural landscape. In order to be applied to primary school students, in the realization of the serious game, the theory of cognitive load (Sweller, 1988) was taken into account from the very beginning. The theory suggested avoiding the redundancy of textual information and favouring visual information. To do so, the serious game used a “sequencing” process, that is, the “tasks” required by the children were broken down, re-aggregated into small groups (chunking) and presented in modular units with the same sequential internal structure. Moreover, several observation points, namely “visual stations”, were defined for each environment: the first series were devoted to the observation of the environment itself, without further visual stimuli, and only the last one - following the activation of the “play” button - for the solution of the quiz.

This sequencing of the internal structure – and relative decomposition – ensured that the children-players maintained their attention throughout the path and were free to explore the visual space whenever possible. Particular attention was required by the visual system, both in relation to maintaining the balance of the cognitive load and to limit the side-effects of kinetosis or cybersickness (Al Zayer et al., 2018; Rossi, Olivieri, 2019). Indeed, for children from 2 to 12 years of age, who seem to be the most likely to present these symptoms (Reason, Brand, 1975), attention to the smallest detail is important to reduce or eliminate the manifestation of these symptoms. The design responses elaborated in the game foresee the reduction of these risks through some specific settings of the representation device. First of all, player's movements were limited to the visual system, by creating the serious game starting from 360° images or videos – taken from open access archives – and by producing, in some cases, a teleportation effect. This is similar to what happens, for example, in Google Street view, probably already known and therefore “familiar” to the project's recipients. A walking-based system would have probably required a greater physical engagement of children, and in the case of locomotion managed by touchpad controllers, thus producing an increased risk of discrepancy between visual and motor stimuli and a possible onset of cyber sickness.



Post-Pandemic development

Due to the school restrictions in the Sars-CoV-2 emergency, it was not possible to further run the above-described serious game. In fact, it does not meet several requirements: a) it required the presence of researchers to assist students while performing the task and in order to collect data; b) it was not allowed running group experiments in closed environments; c) the use of HMD is prevented. Therefore, although many aspects of the application could be maintained (e.g. the game outline, the didactic structure and experience, the game scenarios, the level of interaction, the relationship between the user's choices and the effects on the water) some other ones must be modified to make experimentation possible and to expand the range of application of the project. The two main features, which needed to be modified, were 1) the fruition method, and 2) game playing time. The new fruition method does

involve the use of any device, both desktop and mobile but also HMD (which are no longer necessary but can still be used) that can access the web. This way all the difficulties due to the need to share specific devices are overcome, greatly expanding the possibility of people to enjoy serious games. The range of variability (from desktop computer to smartphone or HMD) allows the possibility to experience VR according to both a "weak" definition (digital environments that involve only a part of the field of view) and a "strong" definition (immersive environments that involve the whole field of view) (Maldonado, 1993). The devices that provide a "weak" VR are desktop computers, tablets and smartphones: the former requires mouse and keyboard, the latter ones are used with touch controls. The devices that provide strong VR are HMD or smartphones used through a VR box or a Cardboard. While HMD has a lower diffusion and considerable cost, both the other solutions are accessible

devices, also from the economic point of view. The second variation concerns the game structure, that is, how each single participant experiences the game. In the previous structure of serious games only a scenario was played immersively from a player and the other six were played as "observer" in the support group. This served to achieve cooperative dynamics in the gaming group but also to control for the risks of cyber sickness. With the use of non-immersive devices there is no risk of either motion or cyber sickness. Indeed, by using the smartphone in the cardboard the cognitive immersion is likely to be less intense because the eyes can be instantly turned away from the device. In the end, it is not possible to play in a group of seven children and everyone will have to play all seven scenarios by themselves.

Figure 2
A student during a game session: the exploration of natural environments are part of the storytelling, which relates natural and cultural landscapes.

It remains to be ascertained whether the success of the didactic path may depend on the experience of playing the role of actor for all scenarios, or on the contribution of the group.

Conclusions

In this paper, a web-based application of an immersive serious game was presented, as a suitable solution for addressing the problem of how VR could be applied to distance learning. The positive trend in the development of VR technologies for education offered a fruitful opportunity to merge WebXR-compliant web applications with serious gaming, so that students, independently from their physical location, could profit from significant real-like experiences.

This innovation seems particularly relevant for the heritage educational field, in which serious games are used to show and teach about distant or fictitious places, by mimicking them with digital navigable environments. Scientific representation of environments, with an extremely natural rendering, is also considered a target, and spherical visualization technologies may allow achieving it.

This improvement is currently particularly relevant along with the pandemic scenario of 2020 and 2021, in which many students are constrained to be at

home from school due to health-related prevention. Before this emergency, quite all VR-based educational games and activities were created for common classes. These have become *de facto* impossible to be accomplished. The adaptation of a previously developed game through the open source WebXR technologies was conceived to overcome the limits imposed by health-related restrictions. As a further advantage, this platform will allow fruition of serious games on any type of platform that can access the web. In the near future, the updated game system will be implemented so that a data collection in the participating schools could show whether the application was successful. Based on expectations about the web-based version of the immersive serious game, we would predict that many schools will appreciate it. Along with this proposal, the limitations due to the crisis were transformed into an opportunity to spread our serious game throughout national and international schools. Indeed, the technical improvement would make it suitable for every digital device (desktop, mobile, and with HMD as well) and potentially available by everybody everywhere. Moreover, the ease of use allows people with a medium level of computer literacy to access the paths which, in this way, can also be used by teachers or trainers without the support of researchers or external experts.

Alessandro Luigini

*Architect, Associate Professor
Free University of Bozen-Bolzano,
alessandro.luigini@unibz.it*

Monica Parricchi

*Ph.D., Researcher
Free University of Bozen-Bolzano,
mparricchi@unibz.it*

Demis Basso

*Ph.D.
Free University of Bozen-Bolzano,
demis.basso@unibz.it*

Bruno Fanini

*Ph.D., Associate Professor,
CNR-ISPC, Institute for technologies applied
to cultural heritage
bruno.fanini@gmail.com*

Bibliographical references

- Al Zayer, M., MacNeilage, P., Folmer, E., (2018). *Virtual Locomotion: a Survey*, In *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*. doi: [10.1109/TVCG.2018.2887379](https://doi.org/10.1109/TVCG.2018.2887379)
- Allison, J. (2008). «History educators and the challenge of immersive pasts: a critical review of virtual reality ‘tools’ and history pedagogy». *Learning, Media and Technology*, 33.4, 343-352.
- Annetta, L., et al. (2009). «Bridging reality to virtual reality: Investigating gender effect and student engagement on learning through video game play in an elementary school classroom». *International Journal of Science Education*, 31.8, 1091-1113.
- Argyriou, L., Economou, D., Bouki, V. (2017). «360-degree interactive video application for Cultural Heritage Education. 3rd Annual International Conference of the Immersive Learning Research Network». Coimbra, Portugal 29 Jun - 26 Jul 2017, Verlag der Technischen Universität Graz. doi:[10.3217/978-3-85125-530-0](https://doi.org/10.3217/978-3-85125-530-0)
- Ashfield, S., Jarvis, C., Kaduk, J. (2010). *Serious games for geographical field skills: an exploration*. In *2010 Second International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications*. IEEE. 71-74.
- Challenor, J., Ma, M. (2019). *A Review of Augmented Reality Applications for History Education and Heritage Visualisation*. In *Multimodal Technologies Interact*, 3, 39.
- Champion, E. (2016) *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. Routledge, New York/London.
- Checa, D., Bustillo, A. (2020). *A review of immersive virtual reality serious games to enhance learning and training*. In *Multimedia Tools and Applications*, 79.9, 5501-5527.
- Feng, Z., et al. (2018). *Immersive virtual reality serious games for evacuation training and research: A systematic literature review*. In *Computers & Education*, 127, 252-266.
- Hu, X., Ng, J., Lee, J.H. (2019). *VR creation experience in cultural heritage education: A preliminary exploration*. In *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 56: 422-426. doi:[10.1002/prai.2.42](https://doi.org/10.1002/prai.2.42)
- Ioannides, M., Magnenat-Thalmann, N., Papagiannakis, G., (eds), (2017). *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*, Cham: Springer.
- Luigini, A., Panciroli, C., (eds), (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: Franco Angeli.
- Luigini, A. (2019a). «Paesaggio Naturale, Paesaggio culturale. Serious Game immersivi e partecipativi per l'educazione al patrimonio». *Paesaggio Urbano* 4/2019, Santarcangelo di Romagna: Maggioli.
- Luigini, A., (ed), (2019b). *Proceedings of the 1st International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage EARTH 2018*, Cham: Springer.
- Luigini, A., Parricchi, M., Basso, A., Basso, D. (2019). «Immersive and participatory serious games for heritage education, applied to the cultural heritage of South Tyrol». *Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD&A*, 43, 42-67.
- Luigini, A., Fanini, B., Basso, A., Basso, D. (2020). «Heritage education through serious games. A web-based proposal for primary schools to cope with distance learning». *VITRUVIO - International Journal of Architectural Technology and Sustainability*, 5(2), 73-85. doi:[10.4995/vitruvio-ijats.2020.14665](https://doi.org/10.4995/vitruvio-ijats.2020.14665)
- Merchant, Z., Goetz, E.T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., Davis T.J. (2019). «Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in k-12 and higher education: A meta-analysis». *Computers & Education*, 70, 29-40.
- Mortara, M., Catalano, C.E., Bellotti, F., Fiucci, G. Houry-Panchetti, M., Petridis, P. (2013). «Learning cultural heritage by serious games». *Journal of Cultural Heritage*, vol. 15, Issue 3, 318-325.
- Radiani, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., Wohlgenannt, I. (2020). «A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda». *Computers & Education*, 147, 103778.
- Reason, J. T., Brand, J. J. (1975). *Motion sickness*. New York: Academic press.
- Rossi, D., Olivieri, A. (2019). *First Person Shot: interactive dynamic perspective in immersive virtual environments* In Belardi, P. (ed), *Reflections the art of drawing / the drawing of art, Atti del 41° convegno dei docenti della rappresentazione*, Perugia, sept 2019. Roma: Gangemi.
- Sweller, J. (1988). «Cognitive load during problem solving: Effects on learning». *Cognitive Science*, 12, 257-285.

LA RAPPRESENTAZIONE COME AZIONE: IL CASO DEL CINEMA NAZIONALE DI MOLASSANA A GENOVA

Valeria Piras

Max Pinckers, è un fotografo contemporaneo che, insieme ad altri artisti (An van. Dienderen, Michiel De Cleene e Thomas Bellinck) ha fondato un gruppo di ricerca al KASK di Ghent, che vuole mettere in discussione l'atto documentaristico.¹ Essi parlano in tal proposito di *speculative documentary*, documentario speculativo, in relazione alle diverse tipologie di rappresentazione documentaristica, essa sia audiovisiva, fotografica, o di qualsiasi altro genere.

In *A Manifesto: An Invitation from the School of Speculative Documentary* infatti essi stipulano una sorta di invito formale ad unirsi ad una riflessione sul ruolo della rappresentazione documentaristica oggi.² Le domande presenti in tale *Manifesto* sono le linee guida che, secondo Pinckers e i suoi collaboratori, dovrebbero attivare la "speculazione" sull'atto stesso di progettare la rappresentazione documentaristica. Ma perché in sempre più ambiti legati alla progettualità si parla di approccio "speculativo"?

I primi a parlare di progettazione speculativa, o *speculative design* sono i designer Anthony Dunne e Fiona Raby, inserendosi in quella corrente, formata nel primo decennio del 2000, di critical design che vuole spingersi oltre la visione del designer come *problem-solver* perfettamente inserito in un contesto di mercato consumistico, ripensandone il ruolo in chiave più responsabile, critica e consapevole. Tale metodologia progettuale ha come scopo ultimo quello di creare dibattiti oggi, immaginando e progettando "possibili scenari futuri". Questo tipo di approccio iniziale però ha dopo poco tempo mostrato i propri limiti. Tra le critiche che sono state mosse vi è in primo luogo quello della posizione di potere del progettista.

«"critical design" became synonymous of a vague "what if" mode of design predominantly practiced by white, middle-class Europeans, generating predictable dystopian visions of the world dressed as visionary that were (and are) already a reality in the Global South [...]. It was not interested in producing critical arguments towards preferred futures, but indulging in technology-infused, portfolio building in rarefied environments as art museums».

Attraverso queste parole di Francisco Laranjo si possono evincere i limiti principali dello *Speculative Design* di Dunne e Raby. Una progettazione svolta da posizioni di privilegio non può generare risultati oggettivi, anzi si rischia di incorrere in stereotipazioni, sfociando in una sorta di forma progettuale pretenziosa e non oggettiva. Un altro aspetto critico sottolineato da Laranjo è quello del risultato finale di tali processi che, la maggior parte delle volte, finisce per diventare oggetto autocelebrativo e artistico esposto in qualche contesto museale, e quindi non accessibile a tutti, né fisicamente, né concettualmente, andando quindi ad annullare quello che era il primo fine datosi, ossia quello di generare concretamente dibattito e cambiamento.

Nell'approccio di Pinckers, esposto nel *Manifesto*, però, notiamo come queste problematiche vengano messe al centro del processo progettuale stesso che egli vuole definire speculativo. L'interrogarsi sulla posizione di potere del progettista, su quanto concretamente possa essere utile e portare cambiamento etico un lavoro di rappresentazione.

L'approccio "speculativo" viene quindi visto in questo caso forse più come un'analisi etica e politica dell'atto stesso del progettare e rappresentare. Parlando in generale di progettazione



Figura 1
Intervista a Massimo Vaccaro,
abitante di Molassana, Genova, 2018

visiva e di rappresentazione, questo tipo di approccio getta le proprie radici senza dubbio in tutta quella letteratura che si interroga sull'utilità e criticità dell'immagine, partendo da W. J. T. Mitchell e la volontà delle immagini, passando per Horst Bredekamp, con la sua nozione di *Bildakt* (atto iconico), che allude alla capacità delle immagini di innescare azioni e reazioni nell'osservatore. Partendo dal concetto di "realtà effimera" e in continua mutazione di Pinckers, si può notare come il tema del fittizio, trasformato, immaginato, sia fortemente presente.

Ciò fa pensare a come l'irreale sia stato utilizzato storicamente nel contesto della rappresentazione critica. Basti pensare all'uso del collage, del fotomontaggio, o del montaggio audiovisivo, rifacendoci ad esempio al concetto di *detournement* di Guy Debord. Partendo da queste premesse si vuole provare ad andare nel concreto analizzando un caso studio di rappresentazione di un luogo in stato di abbandono, chiedendosi quanto tale progetto possa ritenersi azione utile e critica. Per fare ciò si utilizzerà il *Manifesto* di Pinckers come metodologia analitica. A Genova, seguendo verso nord il corso di uno dei fiumi maggiori della città, il Bisagno, si arriva nel quartiere di Molassana, un tempo zona contadina, oggi quartiere periferico perlopiù residenziale. Questa zona è stata oggetto, negli ultimi anni, di diversi piani di riqualificazione che hanno portato alla costruzione di nuove strutture, come supermercati, parcheggi, edifici abitativi, difficilmente finalizzate ad un utilizzo di tipo culturale e di socialità. Nel quartiere in continuo cambiamento spicca un grosso e abbandonato edificio: quello che un tempo era il cinema Nazionale di Molassana.

La struttura, in stato di abbandono dagli anni '70 è di proprietà di privati che, solo da poco tempo, dopo moltissimi anni di disinteresse e indecisione, si sarebbero decisi a venderla. Senza soffermarsi troppo sul contesto e su quella che è stata la storia dell'edificio, quel che interessa qui è andare ad analizzare come l'atto rappresentativo sia stato usato come mezzo spontaneo d'azione critica da parte di alcuni abitanti. Molte persone residenti nel quartiere, e nella città, in tutti questi anni hanno fantasticato sul passato, presente e futuro dell'ex cinema, al ruolo che avrebbe potuto avere nel

quartiere, o a quanto possa essere pericoloso avere una struttura pericolante sulla strada principale della zona, dato il disinteresse di proprietari e istituzioni a riguardo.

Nel 2018 sette persone abitanti nel quartiere, più o meno coinvolte, in ambito artistico e di progettazione visiva e inserite nel contesto culturale *underground* della città di Genova, hanno iniziato ad unirsi per parlare della struttura abbandonata del Cinema Nazionale di Molassana, mossi dalla necessità di sopperire alla mancanza di un centro di aggregazione nel quartiere. Il primo bisogno manifestatosi è stato quello di creare uno strumento di dialogo, che permettesse di raccontare la complessità della situazione in cui riversava la struttura ed il contesto sociale che la conteneva, con il fine di denunciarne lo stato di abbandono e noncuranza da parte di proprietari e istituzioni. Questo bisogno si è concretizzato nella realizzazione di una rappresentazione audiovisiva dello spazio, concepita su una duplice narrazione: visuale e verbale. Sono stati quindi ripresi gli spazi interni dell'edificio abbandonato, posizionando una videocamera 360° ai diversi piani della struttura. Parallelamente è stato svolto un lavoro di ricerca nel quartiere, di persone che avessero vissuto la struttura e ricordassero aneddoti su di essa o momenti vissuti all'interno. Ricerca concretizzatasi poi in interviste audiovisive, incentrate sui racconti delle persone e che, sempre spontaneamente si concludevano con divagazioni e desideri da parte degli intervistati su quello che l'edificio potrebbe diventare.

Questi materiali sono stati montati insieme in un'unica rappresentazione audiovisiva immersiva a 360°, utilizzando solo l'audio delle interviste, in modo che il contrasto tra l'immagine ferma di abbandono della struttura e il racconto verbale dei ricordi vitali su di essa descritti dagli abitanti, diventasse proprio il centro della narrazione stessa della rappresentazione: un luogo all'apparenza privo di vita e decadente, ma che rinasce attraverso le parole degli abitanti che lo hanno vissuto e che vorrebbero ri-vederlo vivere.

La scelta dell'utilizzo del video 360° è data dalla necessità di fare entrare lo spettatore nel luogo abbandonato in



realtà non accessibile. Una volta immersi nel luogo, nel silenzio, la narrazione evolve e, a livello uditivo, si viene colti da delle voci fuoricampo che, grazie al loro racconto verbale, iniziano a cambiare quella che è la percezione dello spazio, che a livello visivo rimane immutato durante tutto il corso della rappresentazione. Questo contrasto generato dalla duplice narrazione visuale e verbale, svolge un lavoro di stimolo sensoriale quasi sinestesico. Nonostante la natura realistica dei materiali di partenza, il risultato contenutistico del montaggio è una realtà altra, fittizia, che infrange il concetto di tempo, mettendo in scena contemporaneamente il passato, il presente e, inevitabilmente innesca una riflessione sul futuro.

Possiamo quindi ritrovare in questo approccio contenutistico un tentativo di far fronte a quello che Pinckers chiama il «paradosso del tempo». Oltre all'analisi di contenuto, per indagare la criticità e utilità del lavoro preso in considerazione, si devono

considerare altri fattori. Il senso di una rappresentazione non può mai essere unico, né può essere ricondotto alla sola intenzione autoriale, ma viene influenzato dallo scontro di diversi fattori. Andando indietro nel tempo possiamo trovare questo tipo di approccio analitico in Stuart Hall, quando parla di codificazione e decodificazione per l'analisi dei messaggi culturali.

Egli suddivide quattro fasi: *production*³; *circulation*⁴; *distribution/consumption*⁵; *reproduction*⁶. Pinckers amplia questi fattori attraverso un'analisi strettamente legata alle responsabilità legate al progetto. Riprendendo i punti da lui delineati, infatti, si devono considerare le responsabilità che comporta il far fruire ad un pubblico specifico una rappresentazione documentaristica, e una riflessione sulla posizione di potere dell'autore nei confronti del contenuto stesso rappresentato.

Il gruppo di lavoro che ha creato tale rappresentazione negli anni si è evoluto e si sta trasformando in un vero e proprio comitato di cittadini.

La rappresentazione del Cinema Nazionale, fino ad ora non resa pubblica, vuole quindi essere utilizzata come strumento concreto di dialogo tra cittadini e istituzioni, per provare a convincere la Regione Liguria ad acquistare l'edificio in questione. Mossi quindi dal desiderio di avere una struttura pubblica di aggregazione e cultura nel proprio quartiere e di fare qualcosa in tale direzione, i creatori del lavoro audiovisivo si dichiarano automaticamente e apertamente responsabili e coinvolti nella causa stessa che tentano di portare avanti.

Concludendo, particolare interessante di questo caso studio è il ruolo attivo dei progettisti, i quali si definiscono anche attivisti coinvolti in prima linea nella causa. Viene quindi da chiedersi se il coinvolgimento attivo del progettista nella causa, in generale, sia un requisito necessario per generare rappresentazioni realmente utili e critiche, che possano quindi trasformarsi realmente in «azioni».

Figura 2
Estratto di ripresa a 360° non montata dell'ambiente interno del Cinema Nazionale di Molassana in stato di abbandono, piano superiore. 2018

Valeria Piras

PhDs

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova
valeria.piras@edu.unige.it*



Note

1.

«Intrinsically intertwined with its subject matter, documentary bears both an accountability towards the subject as well as the public, the market it ends up in, and ultimately the integrity and intentions of the artist and the work itself.»

2.

«How can we rethink the documentary in terms of content, form and method? How can we be inspired by the paradox that as soon as you attempt to approach reality in a documentary way, it immediately evaporates and mutates? How can we take our responsibility for mechanisms that determine what can or may be observed, seen, heard, said, thought, made, or done? And how do documentary makers themselves deal with their own positions (of power) and blind spots?»

3.

Codificazione del messaggio secondo una determinata ideologia.

4.

Condizioni di diffusione del messaggio.

5.

Il momento della ricezione e dell'interpretazione da parte del fruitore che decodifica il messaggio.

6.

L'uso che il ricevente fa del messaggio che ha codificato.



Figura 3
Estratto di ripresa a 360° non montata
dell'ambiente interno del Cinema Nazionale di
Molassana in stato di abbandono,
piano inferiore. 2018

Riferimenti bibliografici

americansuburbx.com (2018). *Max Pinckers interview: On speculative Documentary* [Online]. Disponibile in: <https://americansuburbx.com/2018/07/max-pinckers-interview-speculative-documentary.html> [maggio 2021].

Baule, G., Caratti, E. (2016). *Design è traduzione. Il paradigma traduttivo per la cultura del progetto. 'Design e traduzione': un manifesto*, Milano: Franco Angeli.

Calogero, L. (2020). *Documentario interattivo. Design e spazio del reale espanso*, Milano: postmedia books.

Dienderen, A. V., De Cleene, M., Pinckers M., Bellinck, T. (2019). *A Manifesto: An Invitation from the School of Speculative Documentary*. In *Critical arts*, 33, 113-114.

Dunne, A. Raby, F. (2013). *Speculative everything*, Massachusetts: The MIT Press.

Pinotti, A., Somani, A. (2016). *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino: Einaudi editore.

Speculative.hr. (2018). *Francisco Laranjo: Design should be decolonized* [Online]. Disponibile in: <http://speculative.hr/en/francisco-laranjo/> [maggio 2021].

LES IMAGES OPÉRATIONNELLES DE FORENSIC ARCHITECTURE

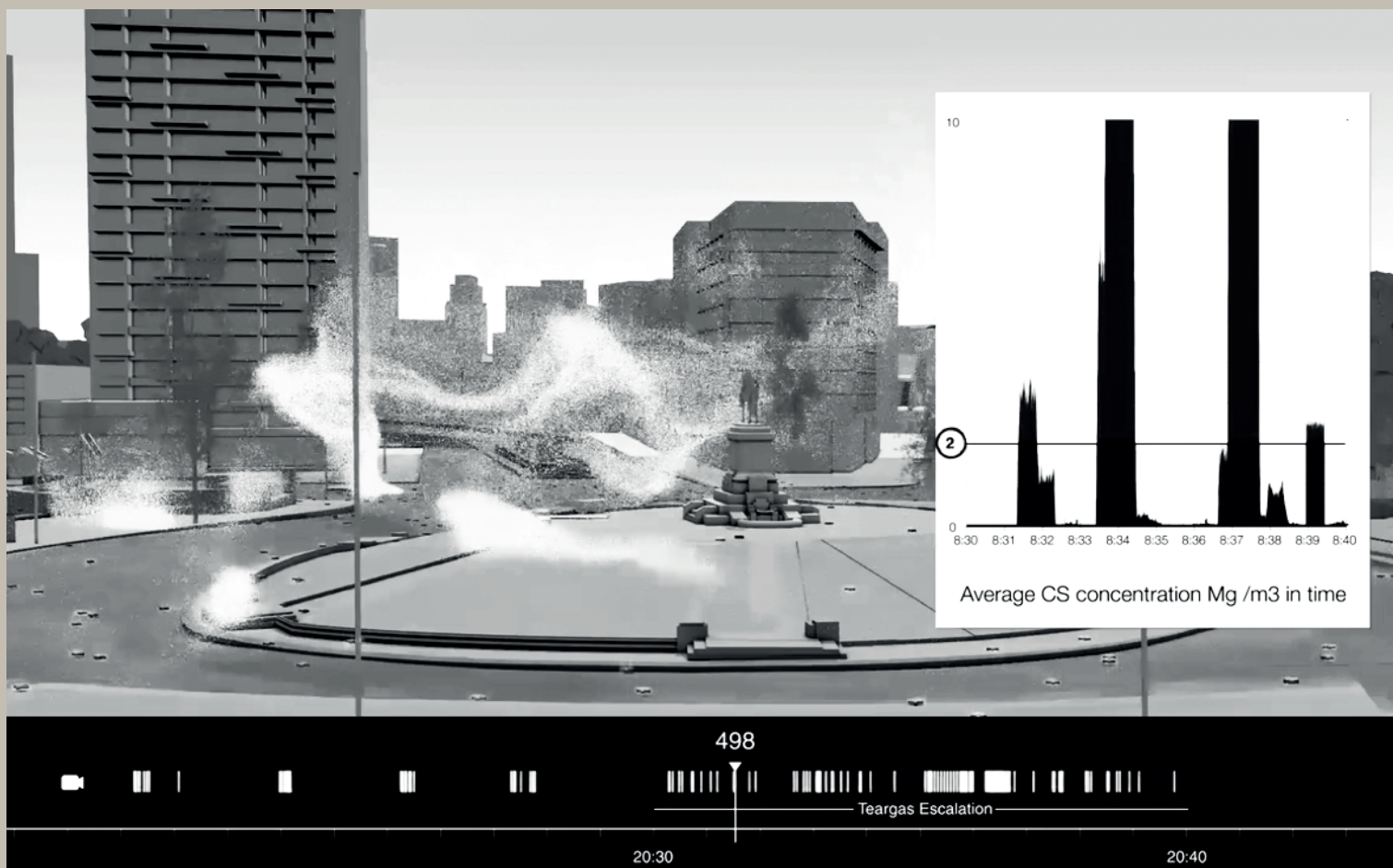
Jean Richer

La ville contemporaine s'affirme comme un "paysage d'événements" tel que l'avait énoncé l'urbaniste et philosophe Paul Virilio (Virilio, 1996), paysage qui doit être compris comme un paysage accidenté qui révèle la nature profonde de l'urbain: «Ainsi, pour Aristote hier comme pour nous aujourd'hui, si l'accident révèle la substance, c'est bien que CE QUI ARRIVE (*accidens*) est une sorte d'analyse, une techno-analyse de CE QUI EST en dessous (*substare*) de tout savoir» (Virilio, 2005: 27). Suivant cette pensée de l'accident, l'agence Forensic Architecture a développé une analyse spatiale des situations de crise. Il s'agit plus précisément d'une agence de recherche, hébergée au Goldsmiths de l'Université de Londres, qui enquête sur les violations aux droits de l'homme en menant des enquêtes avec et au nom de communautés et d'individus touchés par des conflits, des violences policières ou encore des

atteintes environnementales. Cette agence travaille à partir des images médiatiques urbaines pour les restituer sous forme opérationnelle. Son directeur et fondateur, Eyal Weizman, architecte et professeur de cultures spatiales et visuelles au Goldsmiths, se réclame de la pensée de Paul Virilio.

I. De l'espace urbain au territoire médiatique

Les enquêteurs de Forensic Architecture se présentent comme des topographes des nouveaux médias puisqu'ils modélisent l'espace de l'accident à partir des images médiatiques qu'ils collectent. Il peut s'agir d'images issues de caméras de surveillance ou de télévision mais aussi des captations individuelles réalisées par les témoins ou les protagonistes d'un événement à partir de leurs téléphones portables. Dans leur dernière enquête sur les manifestations antigouvernementales



de 2019 au Chili, l'équipe de Forensic Architecture a modélisé les événements survenus sur la Plaza de la Dignidad de Santiago et l'analyse spatiale a démontré l'emploi disproportionné des gaz lacrymogènes. La modélisation s'est appuyée sur la captation d'une caméra installée sur un bâtiment et elle a permis le décompte du tir de 596 cartouches de gaz lacrymogène (Figure 1). Autre exemple, l'enquête publiée sur l'explosion du port de Beyrouth du 4 août 2020 a été réalisée à partir d'images et de vidéos prises par les témoins de l'évènement et partagées en ligne. L'analyse spatiale a permis d'élaborer une chronologie et une modélisation en trois dimensions précise des événements de cette journée. En utilisant la couleur et la morphologie dynamique des panaches de fumée (Figure 2), Forensic Architecture a pu cartographier très précisément les différents matériaux présents dans l'entrepôt portuaire

qui a explosé pour démontrer que les règles de stockage des sacs de nitrate d'ammonium en lots séparés n'avaient pas été respectées. D'autres investigations de l'agence s'intéressent à des meurtres ou à des accidents en utilisant toujours le même protocole consistant à mettre les outils de modélisation de l'architecture au service de la dénonciation d'atteintes aux droits de l'homme et de l'environnement.

L'usage de cette science forensique n'est possible que par la présence des nouveaux médias dans les environnements urbains qui remodelent l'articulation entre les événements matériels et la captation de l'image des lieux au profit d'une information déterritorialisée. Les images de ces médias technologiquement avancés ne dématérialisent pas l'espace comme le craignait Paul Virilio. Au contraire, à la suite des travaux de William J. Mitchell sur l'articulation entre réalité et

virtualité dans la "cyberville" et ceux sur la constitution d'une sphère publique au sens de Jürgen Habermas, le philosophe Andrea Mubi Brighenti analyse que «les médias fonctionnent en fait comme des dispositifs permettant de modifier les espaces» (Mubi Brighenti, 2010) et qu'ils sont désormais fondamentaux pour définir l'espace public comme un territoire qui n'est plus seulement relationnel mais processuel. Cette approche reprend celle de Gilles Deleuze et Félix Guattari sur le processus territorial où le mouvement simultané de déterritorialisation et de reterritorialisation (Deleuze, Guattari, Lindon, 1989) s'applique aux effets des nouveaux médias. L'espace contemporain est désormais composé de territoires

Figura 1
Forensic Architecture, extrait de la vidéo
The Tear Gas Plaza De La Dignidad (2020, 11:58 min.)
<https://forensic-architecture.org>

hybrides - issus de pratiques sociales renforcées par les caractéristiques de portabilité et de localisation des terminaux portables connectés - où ce qui s'y déroule, "l'accident", peut être perçu de manière différente selon qui capte son image et quelle est la technologie employée. Une captation par drone d'une chaîne de télévision ou de la police ne racontera pas le même récit que celle issue du téléphone portable d'un manifestant par exemple.

Les paysages urbains contemporains se caractérisent donc par des liens d'hybridation avec les nouveaux médias: «des territorialités mobiles dans l'espace qui sculptent - ou augmentent - les espaces urbains de l'intérieur» (Mubi Brighenti, 2010). Ces nouveaux territoires médiatiques sont les terrains d'analyse par excellence de Forensic Architecture.

II. De l'accident à la révélation

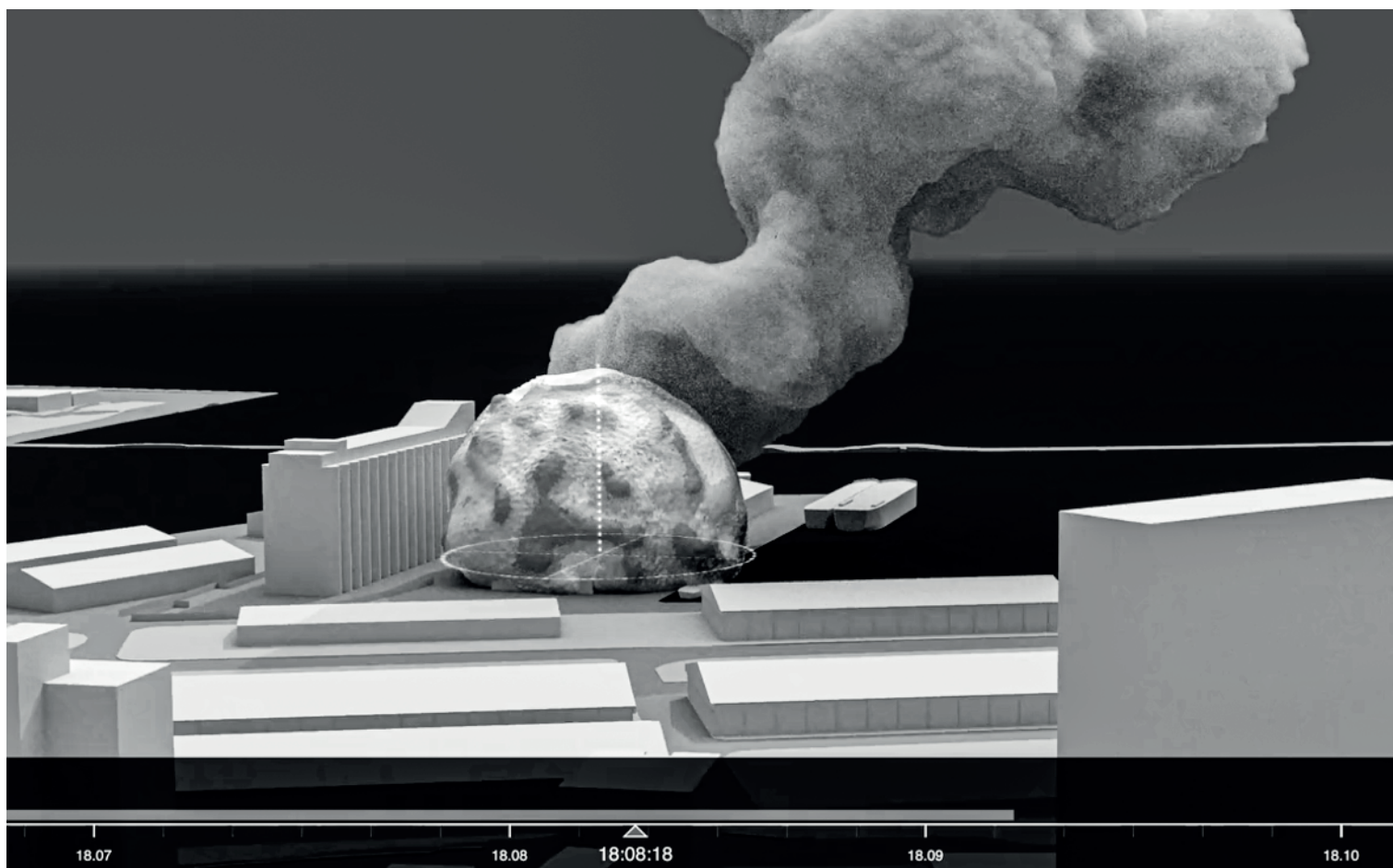
Paul Virilio rappelle que: «selon Charles Péguy, "il n'y a pas d'histoire mais seulement une durée publique", le rythme et la vitesse propre de l'événement du monde devraient donner lieu, non seulement à une "sociologie vraie", comme le propose le poète, mais surtout, selon nous, à une authentique dromologie publique» (Virilio, 1990: 158).

L'accident, dans la philosophie aristotélico-scolastique s'oppose à la substance car il existe non "en lui-même", mais pour un "autre". Or chez Paul Virilio, l'accident révèle au contraire la substance et «dès lors, le naufrage est bien l'invention "futuriste" du navire et le crash, celle de l'appareil supersonique, tout comme Tchernobyl l'est de la centrale nucléaire» (Virilio, 2005: 18). L'emploi de "l'accident" d'Aristote par Virilio s'opère dans une quête du "telos": l'accident apparaît comme un achèvement latent issu de l'essence initiale de chaque chose. Ramené au fait urbain, Paul Virilio présente l'accident comme une révélation qui montre le réel mieux que ne le ferait une longue observation. Car la crise, profitant de l'effet de vitesse de son surgissement, rend visible la substance du monde, celle-là même que Forensic Architecture traque par ses reconstitutions méticuleuses. En décomposant un phénomène hors de son espace-temps de surgissement (la reconstitution de la manifestation de

Santiago sur une journée en accéléré ou au contraire la brièveté de l'explosion de Beyrouth au ralenti), l'agence autopsie les événements pour déduire la substance des faits.

Paul Virilio a prédit l'accélération des accidents «si la ruine est ce qui reste de ce qui était jadis, aujourd'hui c'est surtout ce qui reste de ce qui arrive "ex abrupto", cet "accident majeur" qui l'emporte désormais de toutes parts, pourrait-on dire, sur l'événement du monde contemporain» (Virilio, 2007: 17). Suivant la pensée du philosophe Alain reprise par Gilles Deleuze (Deleuze, 1968), l'accident précédent n'est que la répétition de l'accident suivant, et non l'inverse, en ce sens qu'il préfigure ce qui suivra. Forensic Architecture documente la succession des accidents au gré des demandes d'enquête qui lui sont faites: les brutalités policières lors des manifestations "Lives Black Matter" aux États-Unis (2020), l'explosion sur le port de Beyrouth (2020), l'assassinat de Muhamed Al-Arab à Evros en Turquie (2020), le gazage sur la place de la Dignidad à Santiago (2019), le refoulement de réfugiés sur la rivière Evros en Turquie (entre 2016 et 2019), le meurtre de Zined Redouane à Marseille (2018), la mort d'Adam Traoré à Beaumont sur Oise (2016), les incendies criminels à Pampua en Indonésie (entre 2011 et 2016), l'expulsion de migrants à Melilla en Espagne (2014)... Il n'est pas question d'unité de lieu mais bien d'une succession qui compose un paysage mobile. La fixité spatiale du regard sur le paysage urbain est ici remplacée par la succession des regards "médico-légistes" portés sur des accidents, qui bien qu'indépendants, s'assemblent dans leur surgissement successif au sein d'un même territoire médiatique.

Les enquêtes de Forensic Architecture recoupent les terrains d'étude de Paul Virilio puisque ces investigations architecturales s'attachent à décrire un monde urbain marqué par la domination militaire et ses supplétifs. Les bâtiments, les espaces publics et les ouvrages d'infrastructure, qui relèvent du domaine de l'architecture, y deviennent des preuves d'investigation. Les terrains d'étude de Paul Virilio se révélaient dans des situations de crises urbaines aiguës, de l'explosion de la bombe atomique sur Hiroshima



aux attentats du World Trade center à New York, tout comme les lieux d'enquête de l'agence le sont aujourd'hui.

III. De l'image pauvre à la maquette opérationnelle

Eyal Weizman interroge la nature de l'imagerie contemporaine où les photographies satellites accessibles à la société civile ne permettent pas de percevoir l'atteinte aux êtres humains et il conclut à la nécessité de développer d'autres formes d'images d'investigation à partir des images médiatiques (Weizman, 2017). Cette approche recoupe celle de la philosophe et vidéaste Hito Steyerl – qui a été, tout comme Eyal Weizman, proche du cinéaste Harun Farocki – sur le pouvoir de communication des images de faible résolution issues des technologies contemporaines: ces images pauvres, permettent paradoxalement, par leur accumulation, une compréhension profonde du monde caractérisé par le nouveau paradigme «d'un système de circulation numérique fluide qui circonscrit et influence tout» (Steyerl, 2009). Les enquêtes de Forensic Architecture sont souvent complexes pour reconstituer spatialement les

événements et font appel à des techniques avancées en matière d'analyse architecturale, d'investigation *open source*, de modélisation numérique, d'animation et de technologies immersives. La modélisation numérique – spatialisant les faits et reconstituant leur déroulement – permet de démêler la complexité apparente de leur surgissement et de présenter les informations de manière convaincante, précise et accessible. Par l'emploi des outils propres à la discipline architecturale, l'agence opère une transformation des images pauvres en images opérationnelles spatialisées, intitulée «maquettes opérationnelles».

Le concept d'image opérationnelle vient du détournement de l'imagerie militaire ou médiatique par Harun Farocki manipulée à des fins de dénonciation militantes (Figure 3). L'image est alors dissociée de sa signification première par l'invention d'un dispositif cinématographique qui émancipe le regard du spectateur du discours officiel. Les maquettes opérationnelles de Forensic Architecture relèvent du même dispositif en déconstruisant les discours officiels dans une opération que Gilles Deleuze qualifierait de «différentiation» ou de «disparition»

(Deleuze, Lindon, 1985): la maquette numérique en mouvement – puisqu'il s'agit là de représentations spatiales de l'environnement urbain – œuvre à la disparition de la signification dominante pour laisser apparaître ce qui s'est vraiment passé. Les résultats de ces enquêtes ont été présentés lors de procès internationaux, des enquêtes parlementaires et dans des expositions telles que la biennale d'architecture de Venise en 2016 ou Documenta de Kassel en 2017. Il s'agit donc de représentations ambivalentes oscillant entre la preuve médico-légiste et une artialisation à l'esthétique poussée.

Forensic Architecture représente un moment du monde dans lequel se succèdent les accidents. Ce faisant, l'agence décrit un «paysage d'événements» propre au monde contemporain hypermédiatisé où la spatialité réelle et la dématérialisation s'hybrident. L'agence manipule des concepts théoriques issus des

Figura 2
Forensic Architecture, extrait de la vidéo
The Beirut Port explosion (2020, 11:58 min.)
<https://forensic-architecture.org>

réflexions médiatiques de Paul Virilio et cinématographiques de Harun Farocki.

Il manque parfois à ces maquettes opérationnelles les sonorités et des perceptions propres à permettre la réception de tous les phénomènes à l'œuvre lors des accidents décrits. Ces investigations médico-légistes ont ce caractère froid, propre à la discipline, qui parfois éloigne le regardeur de la pulpe phénoménologique "de ce qui arrive"; mais leur but à ailleurs puisqu'il s'agit de révéler la substance même du monde contemporain à travers la succession de ses accidents.

La révélation de la vérité latente des images apparaît dès lors comme un

projet en soi, spécifique ici à la détermination objective des faits, prenant appui sur la modélisation d'une spatialité urbaine prise dans le surgissement de l'accident.

Espérons que cette quête répétée de justice sociale ne croise pas la tendance de Paul Virilio à l'eschatologie tout en nous rappelant que le philosophe, qui se disait aussi phénoménologue, appelait à une «écologie grise» (Virilio, 2009: 50) devant être comprise comme un rétablissement de la «grandeur nature», un espace-temps apaisé auquel participent, à leur manière, les dénonciations de Forensic Architecture.

Jean Richer

PhD ENSA Paris Malaquais

jeanricherarchitecte@pm.me



Références bibliographiques

Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Paris: Presses universitaires de France.

Deleuze, G., Lindon, J. (1985). *L'Image-temps*. Paris: Éditions de Minuit.

Deleuze, G., Gutari, F., Lindon, J. (1989). *Mille plateaux*. Paris: Éditions de Minuit.

Mubi Brighenti, A. (2010). *New Media and the Prolongations of Urban Environments. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 16, 471-487.

Steyerl, H. (2009). *In Defense of the Poor Image. E-flux* [Online] disponible: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> [Accessed 10].

Virilio, P. (1990). *L'Inertie polaire essai*. Paris: C. Bourgois.

Virilio, P. (1996). *Un paysage d'événements*. Paris: Galilée.

Virilio, P. (2005). *L'accident originel*. Paris: Galilée.

Virilio, P. (2007). *L'université du désastre*. Paris: Galilée.

Virilio, P. (2009). *Le futurisme de l'instant: stop-eject*. Paris: Galilée.

Wiczman, E. (2017). *Forensic architecture: violence at the threshold of detectability*. Brooklyn, NY: Zone Books.

Figura 3
Harun Farocki, extrait de la vidéo *Images of the World and the Inscription of War* (1988, 75 min., film 16mm transféré en vidéo), collection du MoMA.

LA REPRÉSENTATION DU PAYSAGE URBAIN ET LE PROJET DE LA VILLE. UN ALGORITHME DU REGARD

Gabriele Pierluisi

«Ce qui est semblable n'existe pas [s']il n'est pas véritable. Mais il existe»¹

La représentation du paysage urbain

La première chose à clarifier dans le contexte de cet article et dans le contexte plus général de ce colloque international est de savoir pourquoi nous avons encore besoin de représenter les paysages urbains. C'est-à-dire pourquoi la représentation de la ville est toujours nécessaire à l'espace théorique et opérationnel de la conception architecturale.

On peut répondre à cette question de plusieurs manières: tout d'abord au niveau de l'importance évidente de la ville dans la culture humaine.

Nous pouvons dire que la ville est l'artefact qui nous parle le plus de notre existence et que, par conséquent, représenter son paysage équivaut à décrire la forme visuelle de notre culture. Cette hypothèse peut être démontrée à travers de multiples aspects qui concernent l'interprétation de la ville, historique, anthropologique et sociale, mais aussi en termes plus

spécifiquement architecturaux: la ville comme lieu emblématique des formes et des espaces de l'habitat et de la vie collective. De plus, la ville est le lieu de rencontre privilégié des deux langages du mot et de l'image. L'espace urbain permet l'échange entre ces deux cultures, souvent opposées et dissonantes, mais représentant la substance de l'être humain. Il nous semble pour cette raison qu'en termes conceptuels, ou si nous voulons philosophiques, l'espace de la ville correspond à la scène primaire dans laquelle insérer le consortium des vivants. L'observateur de la ville moderne, de Baudelaire au groupe Stalker, en passant par Benjamin et Debord, est un observateur en mouvement, pris entre les plis et les flux qui activent les espaces urbains.

Le "promeneur" vit la ville de l'intérieur, se déplaçant entre ses limites: espaces intérieurs et extérieurs,



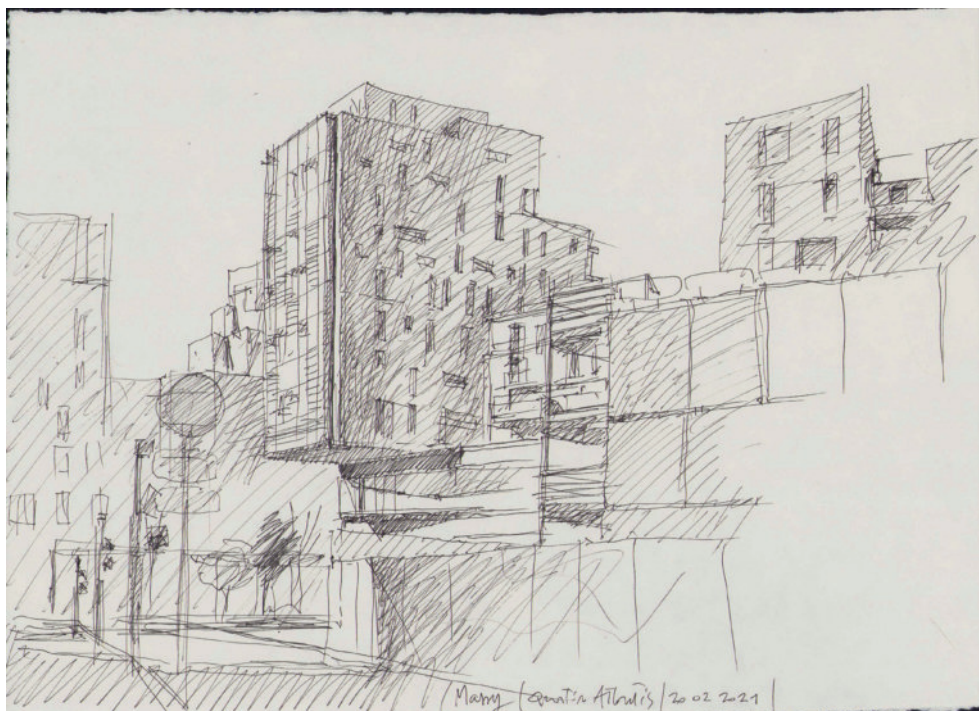
publics et privés ou semi-publics, centres et périphéries, vides et pleins. Et cette interaction active le regard, l'observation, qui génère le jugement critique et la solution poétique. La production intellectuelle et artistique de la ville, analytique et poétique à la fois, se définit précisément par le mélange des réflexions formulées dans les deux langages de l'image et du mot, c'est-à-dire par la manière dont un langage se mue en l'autre.²

Une autre raison pour laquelle la représentation de la ville est toujours nécessaire est liée à une urgence culturelle, à savoir trouver une alternative politique à la condition contemporaine de crise environnementale. Rompre finalement, avec la logique de la modernité et de la dérive capitaliste, fondée sur un système d'utilisation des ressources planétaires de type "extractif" et un rapport au monde de type colonial (Coriat, 2020); dans le

but d'inventer un avenir commun compatible avec l'ère de l'Anthropocène³. Il s'agit de réinventer aussi les spatialités de la ville et donc de redessiner ses paysages. En effet, nous sommes convaincus que l'alternative est déjà en place à une micro-échelle de résistance personnelle et locale (Dion, 2018), dans toutes ces nouvelles pratiques urbaines allant de l'agriculture urbaine à la consommation zéro kilomètre ou au retour de l'artisanat sous la forme de *makers* ou de pratiques de vie en communauté, la préférence pour les moyens de transport doux, etc. (Manzini, 2018). Cette autre forme d'interprétation du monde doit être étendue et rendue visible en termes de paysage urbain. La représentation sert à donner une visibilité à ce monde alternatif et à le faire devenir un argument de projet, c'est-à-dire à le doter de formes reconnaissables. Nous arrivons ici à un deuxième point

important: que signifie représenter un paysage, et en particulier un paysage urbain. Il s'agit essentiellement de "mettre en image" deux conditions: celle de la "culture" de l'interprète, du concepteur, et celle de la présence "phénoménologique" du monde. C'est-à-dire opérer une synthèse des phénomènes perceptifs de la réalité à partir d'une condition culturelle plus ou moins assumée et plus ou moins consciemment personnelle. La culture de l'interprète qui représente la ville est une culture de lui en tant qu'homme générique, dans le sens où il appartient à une certaine culture sociale et à un certain temps historique déterminé et, simultanément, doté de sa propre culture spécifique d'interprète (Augé, 2017: 96).

Percevoir, c'est s'immerger dans la complexité du réel, agir, se déplacer dans et vers le monde; percevoir, c'est construire le monde par l'action



de venir à sa rencontre avec ces deux visions culturelles. (Merleau-Ponty, 1945; Barbaras, 2016).

La représentation du monde est en quelque sorte sa construction (Merleau-Ponty, 1964).

La représentation des paysages urbains par la combinaison de l'observation et du mouvement, de la culture générique et de la vision spécifique est, en quelque sorte, l'invention de ces paysages. La représentation est le résultat de la rencontre avec le monde. Une rencontre qui est à la fois observation et invention de celle-ci. Dans cette interprétation, la représentation du paysage urbain "souligne ce qu'il y" a dans l'espace urbain "et ajoute ce qu'il devrait y avoir", elle est à la fois le résultat de l'expérience directe d'un lieu et de la "théorie interprétative" préalable à cette expérience; théorie ou culture interprétative qui, en tant que telle, motive et justifie la donnée expérientielle.

La ville contemporaine est comme un champ défini par deux forces opposées, deux mouvements: un "mouvement d'urbanisation" du territoire et un mouvement inverse de territorialisation de la ville.⁴ Cette condition hybride de coexistence de l'espace naturel et construit assimile la forme urbaine à des visualisations de systèmes complexes tels que les galaxies ou les géométries fractales. La ville contemporaine est parfaitement décrite par l'analogie avec "l'hypertexte" que nous donne Corboz⁵, qui met

en parallèle l'hypertexte avec "l'hyperville". Une vision qui remplace la hiérarchie classique et la linéarité centre/périphérie par une structure différente: celle de l'équivalence des différents "nœuds urbains" (ou nœuds d'information dans le cas de l'hypertexte) et d'un système de "liens de passage", qui donnent une structuration horizontale et homogène de l'espace, plutôt qu'une structure verticale résumée par le dualisme centre/périphérie.

A cette complexité descriptive de la ville contemporaine correspond la nécessité de construire son image à travers une double représentation comparative: en perspective, c'est-à-dire une vue de "l'intérieur de l'espace urbain", et en plan (ou vue zénithale), de "l'extérieur de l'espace urbain". Les paysages urbains contemporains nécessitent cette double "construction" afin de nous orienter et de nous diriger dans la structure complexe de la ville. Les images urbaines sont donc doubles et correspondent à deux événements projectifs, deux regards, distincts qui se mettent en relation dans un système cohérent⁶.

De plus, une image ne suffit pas à décrire l'espace complexe de l'hyperville, mais un ensemble de représentations "sérielles" est nécessaire. En effet, plusieurs vues d'un même lieu urbain se combinent pour générer un système interprétatif qui fait "émerger le vu du visible". C'est-à-dire qu'elle "détache" de la complexité urbaine

des *sujets principaux* qui existent en partie mais sont mis en valeur par la représentation. Ces sujets principaux se posent comme des “thèmes interprétatifs” pour la lecture de l’espace urbain et deviennent donc des éléments communicatifs sur lesquels articuler un discours complexe. En d’autres termes, dans la représentation du paysage de la ville, nous devons adopter systématiquement les stratégies qui ont déjà fait partie de l’œuvre d’artistes tels que Piranèse dans ses vues de Rome, ou Hubert Robert sur le thème du Tunnel⁷, ou Canaletto dans son invention urbaine des *capricci*, mais aussi de manière plus contemporaine les projets et les conceptions urbaines de Christo et Jeanne-Claude et les visions apocalyptiques de Lebbeus Woods.

L’image de la ville

Dans cet espace complexe de relations et donc de lieux qu’est la ville, objet d’étude de ce que Mubi Brighenti (Mubi Brighenti, 2020) appelle la “théorie sociale”, le rôle de l’image du paysage urbain ne doit pas être sous-estimé. Ce constat ouvre une réflexion, certes succincte, sur le statut de l’image et en particulier des représentations du paysage urbain.

Comme mentionné plus haut, l’image, dans sa fixité et dans sa dimension de chose, s’oppose et résiste au *logos* du mot, ouvrant à un autre langage exclusivement visuel, structuré par la série historique des images elles-mêmes (iconographie) et du rapport, toujours renouvelé, entre image et réalité visible. L’image apparaît dans le réel comme un autre réel, dans le monde comme un autre monde. Il connote ainsi une autre histoire anthropologique de l’humanité, écrite dans le langage planaire entre fond et figure de sa spécificité⁸. C’est une chose réelle – support et matière – mais en même temps son rapport au monde est virtuel, puisque sa spécificité est une fixité qui bloque et résume pour toujours et absolument les flux de la vie. L’image “fige”, dans son essence, des fragments du réel⁹. Comme nous le rappelle Wunenburger, un portrait synthétise “toutes les mimiques et toutes les expressions” qui se cachent derrière un visage et les attitudes possibles d’un homme (Wunenburger, 1997: 142). Et il ne s’agit pas d’une

banale question de *mimésis*: en effet les échanges entre l’image et la réalité peuvent se produire même avec un contenu iconique minimal, presque inexistant. Nous pourrions dire avec Rancière que l’image de l’art travaille plutôt sur «l’altération de la similitude» avec le monde (Rancière, 2003: 15).

En substance, une image, tout en arrachant la visibilité à la réalité, constitue une césure du flux vital, elle définit un autre temps, un autre espace et un autre langage que ceux de son observateur. L’observation d’une image impose deux conditions mentales: d’abord, par sa présence silencieuse, un acte d’annulation du langage, dans lequel c’est la perception sensorielle qui définit la relation entre l’observateur et l’image. C’est un temps d’observation où le mot se tait devant l’image; mais ensuite, dans un second temps, lentement, par l’opération interprétative qu’il nous impose, le mot et le *logos* compris précisément comme l’instrument de la raison, resurgit du silence. Toute image implique donc un acte interprétatif et critique afin que son essence soit résolue dans une relation (Bailly, 2020: 64). L’image est une rupture dans le tissu continu de la vie, mais en même temps, par exemple dans les images du passé, elle constitue une preuve unique de l’existence (passée) du monde. Dans d’autres cas, l’image présente des données inexistantes comme évidentes et s’ouvre ainsi à l’inconnu, à l’imaginaire. Dans ce cas, l’image se présente comme un projet alternatif de réalité. Paradoxalement, donc, à l’opposé de leur évidente virtualité, l’image historique et celle de l’invention, s’offrent comme des preuves de l’existence possible du réel. Comme nous le dit Bailly, “Dans ce qui a échappé au temps vivant, quelque chose de la vie a été saisi, et nous regarde.” (Bailly, 2020: 52). C’est cette existence à l’image des fragments soustraits à la vie qui nous permet de reconnaître les images au-delà du temps qui nous sépare d’elles. Et d’une certaine manière, cela place toutes les images sur le même fond ontologique. En termes conceptuels, l’image isolée est remplacée par une chaîne d’images possibles reliées entre elles par analogie. En ce sens, même les images de villes, les paysages urbains, font écho à d’autres images de villes qui les ont précédées et ouvrent sur l’inconnu des villes

imaginée. Cette profondeur conceptuelle et cognitive de l’image dérive de sa construction; en effet, ce qui donne de la force à une image c’est d’être un “fragment” d’un système productif entre conceptuel et matériel, entre culturel et inconscient, qui synthétise et résume dans son essence fixe et à matérialité réduite, des opérations dans l’espace étendu dans le temps. En substance, les images, y compris celles de la ville, sont le résultat d’un “travail” dans l’espace et le temps de la vie. Une œuvre qui provoque “l’altération de la ressemblance”, une vision critique qui libère la possibilité d’une alternative au réel. L’émergence d’une autre visibilité fondée sur une “profanation” de l’état des choses (Rancière, 2019: 28; 35)¹⁰. Les images du paysage urbain ne sont pas le résultat d’une imitation mais plutôt le résultat “d’opérations et d’expériences” dans l’espace de la ville, elles n’ont pas de sens en tant que “simples unités” mais en tant “qu’objets relationnels” résultant de l’expérience urbaine. L’image du paysage est un “acte” qui exprime le “travail” urbain accumulé et détermine le futur paysage urbain possible.¹¹

Visibilité, image et figure

En substance, la représentation du paysage urbain est la construction d’un champ d’apparence qui est créé en déplaçant la visibilité réelle de l’espace urbain vers sa condition possible, ce qui fait ressortir des choses moins visibles ou peut-être déjà un projet futur. C’est la création d’une scène dans laquelle les choses sont visibles, «mais aussi visibles d’une certaine manière spécifique» (Rancière, 2019: 46). Ce “champ de visibilité” est constitué par une chaîne d’images que l’on peut tirer de l’expérience d’un lieu urbain, qui se pose comme un “acte” alternatif à la ville existante définie par une volonté de conception.

Plus précisément, nous pouvons définir deux phases de l’invention du projet: la première est la construction de ce “réseau” d’images qui sont placées comme un lieu alternatif au lieu réel de la ville¹². Cette opération implique un double travail “in situ et en studio”, dans une proximité physique de première production et dans un second moment de distance critique de post-production. Cette phase productive construit l’image dans ce rapport

entre le fond global et l'événement figuratif séparé et détermine la prévalence critique sur la réalité observée: c'est-à-dire qu'elle fait ressortir, à travers une posture critique, des éléments singuliers ou ajoutés à l'observation de la réalité¹³.

En d'autres termes, nous commençons à délimiter les priorités et les "figures" du visible et de l'imaginaire qui s'articulent comme des formes séparées et identifiables par rapport au fond descriptif de l'image. L'image dans son ensemble définit une "altérité", tandis que la figure, en tant qu'événement séparé du fond, construit une "identité".

La figure est "reconnaissable" et facilement identifiable, elle émerge de l'image (ou de la série d'images urbaines).

La figure est l'intermédiaire entre la représentation du paysage et le projet, en effet elle peut être traduite des représentations du paysage urbain en d'autres formes graphiques-projectives, c'est-à-dire qu'elle peut être redessinée en plan et en coupe, passant ainsi d'une dimension perspective-visuelle à une dimension métrique-orthogonale. Passage qui permet le développement, à partir de la représentation paysagère, du projet.

Gabriele Pierluisi

*Architecte, enseignant-chercheur, PhD, HDR,
École Supérieure d'Architecture, Versailles.
Membre du laboratoire de recherche LéaV.
gabrielepierluisi@gmail.com.*

Notes

1.
Platon, *Sophiste*, 240 a.c.

2.
Il suffit de penser ici à la manière dont l'écriture de Walter Benjamin émerge de l'observation des images de son contemporain: la ville, Paris ou Berlin et la photographie ou le surréalisme.

3.
Sur la prise de conscience que notre ère de l'Anthropocène implique, sur l'urgence climatique, voir notamment dans la copieuse littérature que le thème a recueilli ces dernières années, les travaux de Bruno Latour en particulier les livres: (Latour, 2015; 2017; 2021). et encore, sur le thème de la biodiversité et du vivant: (Morizot, 2020; David, 2021).

4.
Sur ce point, voir Mubi Brighenti, 2020: 166; plus généralement sur l'idée de territoire Magnaghi, 2014. Et aussi sur l'idée de ville poreuse Secchi, Viganò, 2011.

5.
Corboz, 2009: 53.

6.
Voir Marin, 1994: 204.

7.
Voir pour cette interprétation de l'œuvre d'Hubert Robert: Corboz, 1978.

8.
Voir pour cette anthropologie des images, c'est-à-dire la relation entre l'homme et l'image: Belting, 2004.

9.
De plus, la fixité de l'image agit sur plus d'un temps, celui du présent comme celui de l'histoire; la fixité de l'image, la réalité bloquée en sa présence est d'autant plus troublante qu'elle est liée à la mobilité de l'interprétation subjective des observateurs qui se succèdent, dans le temps de l'histoire, avant l'image elle-même.

10.
Sur les questions du travail artistique/intellectuel et du rôle de l'art dans la société contemporaine, voir également Negri, 2009.

11.
Pour l'image en tant qu'acte, voir Bredekamp, 2010.

12.
Pour l'idée de la représentation comme lieu ou espace opérationnel-communicatif de la représentation: Pierluisi, 2018.

13.
Sur la relation de l'image à son arrière-plan, voir Nancy, 2019.



Figure 1, 2, 3.
Gabriele Pierluisi, dessins en situ: Massy,
quartier Atlantis, la place Grand Ouest,
2021, plume et encre sur papier. 29,7 x 42 cm.

Référence bibliographique

Augé, M. (2017). *L'avenir des Terriens. Fin de la préhistoire de l'humanité comme société planétaire*. Paris: Albin Michel.

Bailly, J.-C. (2020). *L'imagement*. Paris: Seuil.

Barbaras, R. (2016). *La perception. Essai sur le sensible*. Paris: Vrin.

Belting, H. (2004). *Pour une anthropologie des images*. Traduit de l'allemand par Jean Torrent Paris: Gallimard. [Belting, H. (2001). *Bilde-Anthropologie/ Entwürfe für Bildwissenschaft*. München: Wilhelm Fink Verlag.].

Bredenkamp, H. (2010). *Théorie de l'acte de l'image. Conférences Adorno, Francfort 2007*. Traduit par l'allemand par Frédéric Joly. Paris: La découverte. [Bredenkamp, H. (2010). *Theorie des Bildakts. Frankfurter Adorno-Vorlesungen 2007*. Berlin: Suhrkamp.].

Corboz, A. (1978). *Peinture militante et architecture révolutionnaire. A propos du thème du tunnel chez Hubert Robert*. Basel/Stuttgart: Birkhäuser.

Corboz, A. (2009). *Sortons enfin du labyrinthe!* Gollion: Infolio.

Coriat, B. (2020). *La pandémie l'anthropocène et le bien commun*. Paris: Les Liens qui Libèrent.

David, B. (2021). *À l'aube de la 6^e extinction. Comment habiter la terre*. Paris: Grasset.

Dion, C. (2018). *Petit manuel de résistance contemporaine*. Arles: Acte Sud.

Latour, B. (2015). *Face à Gaïa. Huit conférences sur le nouveau régime climatique*. Paris: La Découverte.

Latour, B. (2017). *Où atterrir? Comment s'orienter en politique*. Paris: La Découverte.

Latour, B. (2021). *Où suis-je? Leçons du confinement à l'usage des terrestres*. Paris: La Découverte.

Magnaghi, A. (2014). *La biorégion urbaine. Petit traité sur le territoire bien commun*. Paris: Eterotopiafrance.

Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano*. Roma: Edizioni di Comunità.

Marin, L. (1994). *De la représentation*. Paris: Seuil/Gallimard.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.

Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible*. Paris: Gallimard.

Morizot, B. (2020). *Raviver les braises du vivant. Un front commun*. Arles: Acte Sud.

Mubi Brighenti, A. (2020). *Teoria sociale. Un percorso introduttivo*. Milano: Meltemi.

Nancy, J.-L. (2019). *L'image: mimesis & metexis*. Dans Alloa E. (ed). *Penser l'image*. Paris: Le presses du réel.

Negri, A. (2009). *Art et multitude. Neuf lettres sur l'art suivi de Métamorphose*. Paris: Mille et une nuit.

Pierluisi, G. (2018). «La représentation de l'architecture comme lieu et contexte opérationnelle du projet». *fabriCA*, 2018, 84-102.

Rancière, J. (2003). *Le destin des images*. Paris: La fabrique éditions.

Rancière, J. (2019). *Le travail des images. Conversations avec Andrea Soto Calderón*. Paris: Les presses du réel.

Secchi, B., Viganò, P. (2011). *La ville poreuse. Un projet pour le Grand Paris et la métropole de l'après-Kyoto*. Genève: MétisPresses.

Wunenburger, J.-J. (1997). *Philosophie des images*. Paris: Puf.

Comitato Scientifico / Scientific Advisory Board

Atxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II
Pepe Ballestreros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid
Guya Bertelli - Politecnico di Milano
Pilar Chias Navarro - Universidad de Alcalá
Christian Cristofari - Institut Universitaire de Technologie, Università di Corsica
Antonella di Luggo - Università degli Studi di Napoli Federico II
Agostino De Rosa, Università IUAV di Venezia
Alberto Diaspro - Istituto Italiano di Tecnologia - Università degli Studi di Genova
Newton D'souza - Florida International University
Francesca Fatta - Università Mediterranea di Reggio Calabria
Massimo Ferrari - Politecnico di Milano
Roberto Gargiani - École polytechnique fédérale de Lausanne
Paolo Giardiello - Università degli Studi di Napoli Federico II
Andrea Giordano - Università degli Studi di Padova
Andrea Grimaldi - Università degli studi di Roma La Sapienza
Hervé Grolier - École de Design Industriel, Animation et Jeu Vidéo RUBIKA
Michael Jakob - Haute École du Paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève
Carles Llop - Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés-Universitat Politècnica de Catalunya
Areti Markopoulou - Institute for Advanced Architecture of Catalonia
Luca Molinari - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli
Philippe Morel - École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais
Carles Muro - Politecnico di Milano
Élodie Nourrigat - École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier
Gabriele Pierluisi - École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles
Jörg Schroeder - Leibniz Universität Hannover
Federico Soriano - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
José Antonio Sosa - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad de Las Palmas
Marco Trisciungoglio - Politecnico di Torino
Guillermo Vázquez Consuegra - architect, Sevilla

Direttore scientifico / Scientific Editor in chief

Niccolò Casiddu - Università degli Studi di Genova

Direttore responsabile / Editor in chief

Stefano Termanini

Vicedirettore / Associate Editor

Valter Scelsi - Università degli Studi di Genova

Comitato di indirizzo / Steering Board

Maria Linda Falciديو
Manuel Causa
Andrea Giachetta
Enrico Molteni
Maria Benedetta Spadolini
Alessandro Valenti

Comitato editoriale / Editorial Board

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)
Davide Servente
Beatrice Moretti
Luigi Mandraccio

Editore / Publisher

Stefano Termanini Editore,
Via Domenico Fiasella, 3, 16121 Genova
Autorizzazione del tribunale di Firenze n. 5513 in data 31.08.2006

The following issue gathers the international conference results

"MOVEMENT AND PERCEPTION. THE REPRESENTATION OF THE URBAN LANDSCAPE AS PROJECT DRIVER"

Scientific committee

Enrica Bistagnino, architect, professor of drawing, member of the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Pilar Chias, architect, professor of urban drawing, member of the School of Architecture, University of Alcalá, Spain

Maria Linda Falcidieno, architect, professor of drawing, member of the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Agostino De Rosa, architect, professor of drawing, member of the Department for Project Culture, IUAV University of Venice, Italy

Francesca Fratta, architect, professor of drawing, member of the Department of Architecture and Territories, Mediterranea University of Reggio Calabria, Italy

Manuel Causa Navarro, architect, professor of urban planning, member of the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Andrea Giordano, architect, professor of drawing, member of the Department of Civil, Environmental and Architectural Engineering, University of Padua, Italy

Alexis Markovics, art historian, teacher and research director at the Ecole Camondo, researcher at the LéaV (ENSA Versailles), France

Gabriele Pierluisi, architect, lecturer accredited to direct research in Representational Arts and Techniques at Ensa Versailles, researcher at the LéaV (ENSA Versailles), France

Livio Sacchi, architect, professor of drawing, member of the Architecture Department, D'Annunzio University of Chieti-Pescara, Italy

Annalisa Viati Navone, architect, professor of Architectural History and Culture at ENSA Versailles, researcher at the LéaV (ENSA Versailles), France, and at the Archivio del Moderno, Switzerland

Scientific supervisors

Gabriele Pierluisi, architect, lecturer accredited to direct research in Representational Arts and Techniques at Ensa Versailles, researcher at the LéaV (ENSA Versailles), France

Maria Linda Falcidieno, architect, professor of drawing, member of the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy. Technical committee (scientific committee back-up)

Alessandro Castellano, doctor DAMS & design, Polytechnic School Library, University of Genoa

Cinzia Mazzone, architect, PhD candidate at the LéaV-Paris Saclay University

Organisation committee

Luciano Aletta, architect, PhD candidate at the LéaV-Cergy Pontoise University

Ruth Oldham, architect and researcher

Armando Presta, designer, Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Editing and layout

Armando Presta

The conference is organised by the LéaV (ENSA Versailles) in collaboration with the Architecture and Design Department (dAD), Polytechnic School, University of Genoa.

**GUD - SGUARDI
numero speciale**

Stefano Termanini Editore, maggio 2021

www.stefanotermaninieditore.it



Immagine di copertina

G. Pierluisi, *Tritici da tavolo, Paris sequences.*

Immagine digitale e pittura acrilica

su supporto d'alluminio. Parigi, 2011



indice / **SGUARDI - MOVIMENTO E PERCEZIONE. LA RAPPRESENTAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO COME MOTORE DEL PROGETTO** / 02 **INTRODUZIONE SU CONVEGNO** Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone / 20 **LE RAGIONI DI UNA RICERCA** Maria Linda Falcidieno, Enrica Bistagnino /

METODO / 30 **«PAESAGGIO È CIÒ ENTRO CUI SIAMO»** Carmen Andriani / 36 **IMMAGINI SATELLITARI: IL CIELO ALLE SPALLE E LA PROGETTAZIONE PAESAGGISTICA POST PANDEMIA** Pietro Bova / 40 **PERCORSI ACCESSIBILI E ORIENTAMENTO NEGLI EDIFICI STORICI** Cristina Candito / 46 **AGENCEMENT DE L'ESPACE URBAIN** Irena Latek / 54 **MAPPE COGNITIVE DEL PAESAGGIO URBANO. RAPPRESENTAZIONI DI "MUTUE RELAZIONI IN COSTANTE MUTAMENTO"** Fabio Quici / 60 **MAPPING THE CITY: ESPERIENZE FIGURATIVE DELLO SPAZIO URBANO** Paola Raffa / 66 **UN OBSERVATOIRE PHOTOGRAPHIQUE DU CANAL DE MARSEILLE POUR INITIER À UNE LECTURE ÉCOLOGIQUE DES ESPACES URBAINS DES FRANGES** Severine Steenhuyse / 72 **LA DIREZIONE GIUSTA. NOTE METODOLOGICHE PER IL WAYFINDING IN STRUTTURE COMPLESSE. IL CASO DELL'OSPEDALE POLICLINICO SAN MARTINO** Annapaola Vacanti, Armando Presta, Francesca Traverso, / 80 **CAGES. IL DINAMISMO PERFORMANTE DELL'IMMOBILITÀ** Angela Zinno / 86 **MOVIMENTI DI IMMAGINI DEL PAESAGGIO URBANO IN TRE ATTI: OGGETTO, SCENA, SIMBOLO** Enrica Bistagnino / **LETTURA** / 94 **LAND-LINKS / LANDS-IN-LAND/LANDS / XENO-LANDS. LE PAYSAGE COMME INFRA- / INTRA- / TRANS- / ÉCO-, SOCIO- (ET INFO) STRUCTURE TERRITORIALE** Manuel Gausa / 104 **DIGITAL VISIONS OF DYNAMIC CITIES. L'ESPERIENZA DEL WORKSHOP DVD COME CASO STUDIO PER LA RAPPRESENTAZIONE URBANA** Francesco Burlando, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay / 110 **THE ROYAL PALACE IN MADRID: SIX CENTURIE OF A CHANGING URBAN LANDSCAPE** Pilar Chias, Tomás Abad / 120 **MODELLI VIRTUALI PER LA RAPPRESENTAZIONE E LA PERCEZIONE DELL'ARCHITETTURA E DEL PAESAGGIO** Luigi Corniello, Gennaro Pio Lento / 128 **L'ETEROTOPIA DEL FARO. PAESAGGI E RETI** Sonia Mollica / 134 **LA VIA DELLA PERCEZIONE** Isabella Nevoso / 140 **FROM SAND SCULPTURES TO EARTHWORKS, CREATING NEW IMAGINATIVE LANDMARKS IN POST-WAR TABULA RASA URBANISM** Ruth Oldham / 146 **ROMAN BUNKER ARCHEOLOGY. PAESAGGI URBANI PRIMORDIALI** Carlo Prati / 152 **LA PERCEZIONE DEL PAESAGGIO COSTRUITO DELLA COSTIERA AMALFITANA NEI RACCONTI E DISEGNI DEI VIAGGIATORI DI ARCHITETTURA** Federica Ribera, Pasquale Cucco / 158 **EVOLUZIONE E PERCEZIONE DELLE STRUTTURE RELIGIOSE DELL'ALBANIA CENTRALE** Adriana Trematerra / 164 **L'IMMAGINE DEL PAESAGGIO ANTROPICO TRA LETTURA E CREATIVITÀ** Maria Linda Falcidieno / **INTERPRETAZIONE** / 172 **LA «PROMENADE ARCHITECTURALE» ENTRE EXPÉRIENCE PITTORESQUE ET ESTHÉTIQUE VITALISTE** Paolo Amaldi / 180 **LE VIDE COMME STRUCTURE URBAINE ET CULTURELLE, VERS UNE NOUVELLE DYNAMIQUE SPATIALE** Mariem Bennour / 186 **ACHEVER L'INACHEVÉ. LE CAS DE L'INCOMPIUTO SICILIANO** Pamela Bianchi / 192 **PAYSAGES JOUÉS: LES POTENTIALITÉS DE L'IMAGE VIDÉOLUDIQUE SOULEVÉES PAR PROMESA** Rosane Lebreton / 198 **LA CITTÀ IDEALE DI URBINO. APPUNTI PER UNA LETTURA ICONOLOGICA** Vittorio Pizzigoni / 204 **MOTO APPARENTE** Ruggero Torti / 210 **ICHNOGRAPHIE CINEMATOGRAFICHE PER LA RAPPRESENTAZIONE DEI PAESAGGI URBANI** Michele Valentino, Marta Pileri, Enrico Cicalò / 216 **EX VERITATE SOMNIA. RACCONTI E SVILUPPI IMMAGINARI DELLA CITTÀ IN FINIBUS TERRAE** Giuliana Cristina Vasquez / 222 **LISBOA ET PARIS. MONOLOGUES INTÉRIEURS SUR LA TRANSFIGURATION DE LIEUX URBAINS** Annalisa Viati Navone / **PROGETTO** / 230 **PAESAGGIO, MOVIMENTO, PROGETTO** Livio Sacchi / 234 **LA CARTOGRAFIA COME PRASSI COLLETTIVA. UNA PROSPETTIVA BIO-REGIONALISTA ALLA RICONCETTUALIZZAZIONE DEI LUOGHI DI VITA** Luciano Aletta / 242 **VISUALLY PERCEIVED URBAN LANDSCAPES: REPRESENTING ARCHITECTURAL FORMS AS A SYSTEM IN MOTION** Malvina Apostolou, François Guéna / 248 **ATTIVITÀ DUALE, OVVERO SUL RAPPORTO TRA DISEGNO E PRATICHE ETNOGRAFICHE** Federico Bilò / 254 **FUORI, LA CITTÀ DENTRO** Luisa Chimenz, Leo Lecci / 260 **TOGETHERHOME. UN PROGETTO PER CREARE UNA CASA CONDIVISA ONLINE DURANTE IL LOCKDOWN (ATTRAVERSO IL COLLAGE)** Federica Delprino, Rachele Tonioni / 266 **DIGITAL AND IMMERSIVE ENVIRONMENT FOR HERITAGE EDUCATION: A VR SERIOUS GAME ON AWARENESS OF NATURAL AND CULTURAL LANDSCAPES** Alessandro Luigini, Monica Parricchi, Bruno Fanini, Demis Basso / 272 **LA RAPPRESENTAZIONE COME AZIONE: IL CASO DEL CINEMA NAZIONALE DI MOLASSANA A GENOVA** Valeria Piras / 278 **LES IMAGES OPÉRATIONNELLES DE FORENSIC ARCHITECTURE** Jean Richer / 284 **LA REPRÉSENTATION DU PAYSAGE URBAIN ET LE PROJET DE LA VILLE. UN ALGORITHME DU REGARD** Gabriele Pierluisi /

ISSN 1720-075X



9 771720 075005

€ 25,00