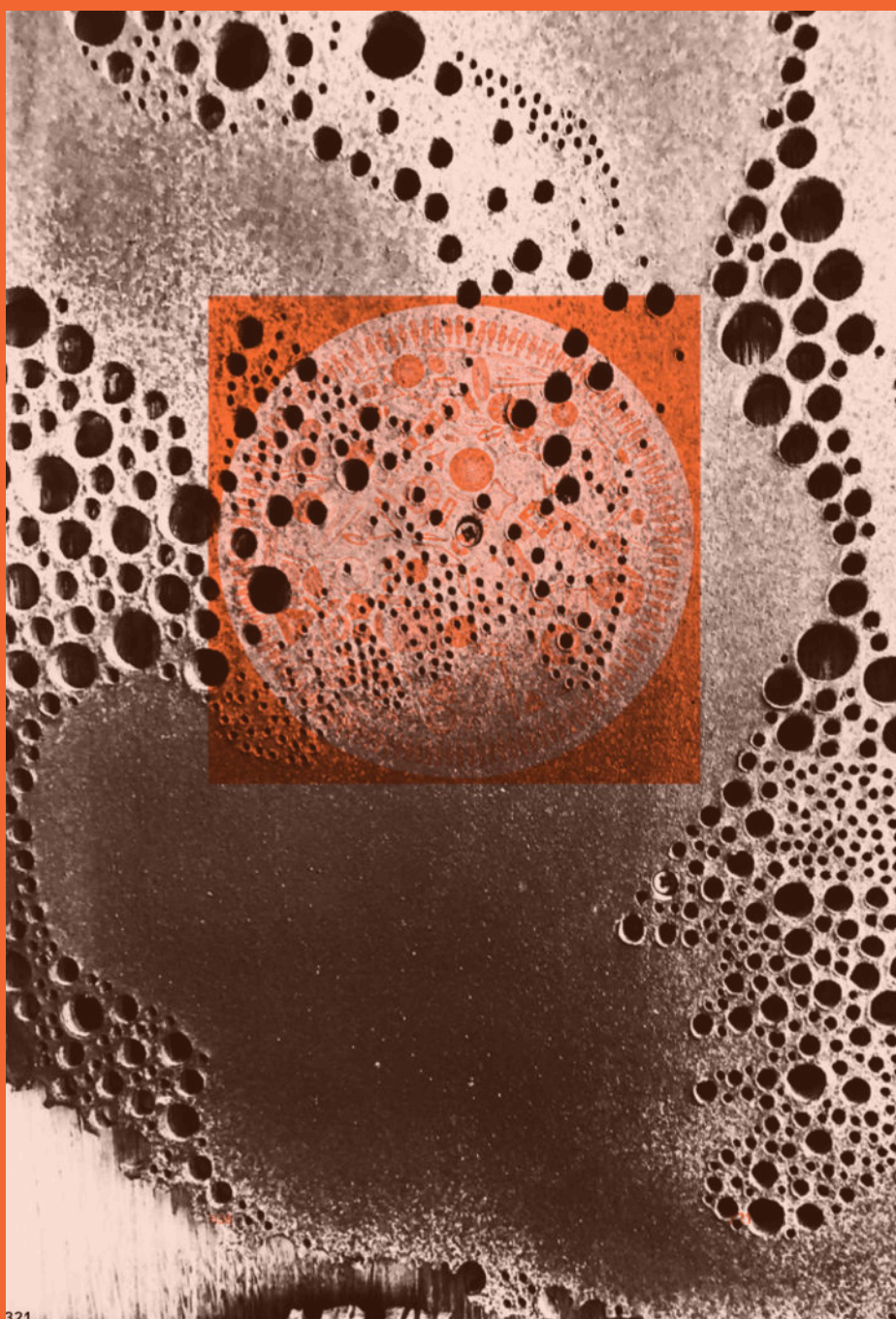


FIGURAZIONI

SPECIAL EDITION



321

FIGURAZIONI

SPECIAL EDITION

ALGORITHMES DU REGARD. LE PAYSAGE URBAIN ENTRE REPRÉSENTATION ET PROJET

Gabriele Pierluisi, Annalisa Viatì Navone

Introduction: paysage urbain, représentation et urgences climatiques

Ce colloque se propose - dans la continuité de la recherche "Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet"¹ d'identifier les relations possibles entre la perception visuelle et la conception du paysage urbain. Ou plutôt entre la représentation du paysage et son projet. La représentation du paysage urbain est une opération préalable et nécessaire à la réinvention de nos villes ; une réinvention qui semble être décisive par rapport au rôle joué par les métropoles dans le contexte de l'urgente crise climatique-environnementale contemporaine. L'avènement de l'ère dite de l'Anthropocène² impose de faire de la construction du paysage la construction d'un autre monde, dans lequel les priorités environnementales sont le moteur d'une remise en cause de tous les paradigmes politiques, économiques, sociaux et anthropologiques qui caractérisent la modernité. Dans ce contexte, la *catégorie esthétique de paysage* semble également être la *catégorie éthique* d'un autre monde à venir.³

Or, ce paysage - c'est la première hypothèse que la conférence se propose d'investiguer - doit d'abord être vu pour être construit. En d'autres termes, la représentation du paysage peut être une pré-vision d'un monde différent. Nous partageons l'idée que les thèmes figuratifs/figuraux de la représentation ont souvent le pouvoir de faire émerger de la réalité certaines *visibilités* cachées, c'est-à-dire de faire émerger des thèmes de relation au monde qui étaient auparavant invisibles. C'est l'un des rôles - sinon le rôle - de l'expérience artistique. La représentation se voit donc attribuer une capacité politique⁴ dans le sens où elle visualise les questions du débat social. Parler de paysage urbain est très différent que parler de paysage naturel ou rural. La diversité réside dans la continuité de l'interaction

entre les citoyens et la ville, qui n'est plus marquée par ce sentiment de transition entre l'individu et l'environnement, générateur de nos paysages naturels. Comme on le sait, le paysage est le résultat d'une interaction entre un lieu en tant que donnée physique et une culture qui l'interprète et le construit en même temps. C'est un système vital de relations entre les habitants et les territoires qui prend une dimension à la fois physique et symbolique. Ce lien profond entre nature et culture ne se retrouve pas fréquemment dans les espaces de nos métropoles. Au contraire, les espaces urbains modernes reproposent le conflit et la distance entre l'individu et le monde, générés par la logique de la modernité tardive, caractérisée par la présence presque ubiquitaire du capitalisme avancé.

Sur la ville contemporaine

Il est possible d'affirmer que la ville contemporaine en tant que résultat de la modernité tardive n'a pas de paysage. C'est précisément dans cet état d'"absence" que le non-paysage de nos métropoles, pour répondre à des impératifs environnementaux urgents, peut devenir un paysage urbain ; c'est-à-dire qu'il peut se transformer dans une alternative au paysage, inspirer de nouveaux projets pour les espaces hybrides et incertains de nos métropoles. Dans les scénarios urbains actuels, qui expriment de plus en plus les thèmes de l'Anthropocène, les grands contextes urbains - qui ressemblent plus à des hypertextes qu'à des structures urbaines régies, comme autrefois, par des relations hiérarchiques entre le centre et la périphérie, des systèmes linéaires entre la ville et la non-ville - sont à la recherche d'un nouveau paysage, correspondant à leur statut d'Hyper-ville.⁵

À l'instar de l'hypertexte, l'Hyper-ville se qualifie par la perte des hiérarchies linéaires, pour constituer un système étendu et équivalent, une ville diffuse et poreuse où les conditions locales

spécifiques sont perçues dans leur potentiel de systèmes urbains globaux.⁶ Aujourd'hui, répondre aux enjeux paysagers de nos villes, compte-tenu de leur impact global sur l'environnement, contribue à affronter certains des enjeux climatiques de la planète. Mais quel genre de paysage imaginons-nous? Il s'agira d'un paysage traversé par ce double mouvement qui marque également l'espace urbain contemporain: l'oscillation de la ville entre l'*urbanisation du territoire* et le mouvement inverse de la *territorialisation de la ville*. Les nouveaux paysages urbains sont donc appelés à définir une Hyper-ville générée à partir des vides urbains, des architectures à partir du territoire, une ville éponge capable d'intégrer le vide et la densité de l'habitat (pas seulement humain). Finalement, une ville qui place le vivant au centre de ses politiques et considère l'hospitalité, l'échange et les espaces communs au cœur des décisions politiques et aux choix du projet.

Quelle idée de projet

La deuxième hypothèse que le colloque entend vérifier est l'enracinement du projet dans la vision paysagère. Qu'il s'agisse d'architecture, de design ou d'architecture d'intérieur, on découvre la persistance d'une relation constante avec le paysage urbain. En d'autres termes, un projet est généré par une "pensée paysagère".⁷ La lecture de la ville, de son paysage, comme nous l'avons expliqué, peut alors participer à la détermination d'un nouveau paradigme pour la culture du projet.

Ce constat n'est pas nouveau dans la culture architecturale européenne; il en est une de ses constantes fondamentales, mais c'est le type de paysage de référence qui est modifié.

En effet, la ville classique *intra-muros* et la ville moderne, et ses banlieues d'un charme absurde sont remplacées par la dimension extensive de l'Hyper-ville, la ville-territoire dans laquelle les deux termes précédemment opposés de *territorialisation* et d'*urbanisation*, et leurs retombées sur le rapport campagne-ville ou nature-culture, devraient trouver une nouvelle relation tendant à la symbiose. Cette perspective nous amène à regarder le paysage urbain d'aujourd'hui constitué de territoires en mutation et à assumer la liaison problématique environnement-paysage comme déclencheur du projet.

Algorithme de la vision, image du paysage et conception du projet

Le colloque international s'articule autour de deux sujets qui vont être investigués au sein des deux journées d'études:

- Le paysage urbain comme représentation et la représentation comme projet;

- Le paysage urbain comme projet et le projet comme représentation;

L'idée sous-jacente aux deux thèmes est que la conception du paysage urbain est une action continue oscillante de la définition de son image à la vision qui l'exprime jusqu'à l'action, jusqu'à l'acte de concevoir; c'est-à-dire que la dimension esthétique exprimée dans la représentation peut devenir, à travers des transformations opportunes, une figure spécifique du projet.

En bref, il s'agit de voir quels liens et relations se tissent entre la perception visuelle et la représentation pour viser l'"invention" du paysage et l'acte créatif; comment - et à travers quelles étapes logiques/figuratives - le projet peut être déterminé à partir d'une donnée *phénoménologique* telle que la lecture de la ville, qui de langage graphique se transmue dans une figure du projet.

Un colloque pour qui, un colloque pourquoi?

Ce colloque s'adresse aux chercheurs, artistes et concepteurs qui s'intéressent à la ville en relation avec son paysage, tant en termes de réflexion théorique que d'expérimentation visuelle, et qui mènent une enquête sur le potentiel d'images et de visions urbaines à déclencher une *action* ou un *projet*.

Les thèmes qu'on entend aborder, liés au futur et aux visions de la ville, concernent tous les habitants des hyper-villes car aujourd'hui, elle sont à la fois un lieu physique et un système conceptuel de réseaux et de relations, tant infrastructures que théoriques, tant physiques que virtuels.

Les propositions devront se référer explicitement aux thèmes présentés et se positionner soit sur la représentation (première journée) soit sur le projet du paysage urbain (deuxième journée); aussi, elles devront clairement aborder et développer l'interaction productive entre la représentation de la ville et le projet du paysage urbain.

Notes

1. La représentation de l'architecture et du paysage urbain comme méthode de lecture et de transcription conceptuelle de la perception visuelle liée au mouvement, à des fins de réaménagement, est le thème de la convention de recherche stipulée entre le Département d'architecture et de design, dAD, Scuola Politecnica, Université de Gènes et le Laboratoire de recherche LéaV, École nationale supérieure d'architecture Versailles - responsables: M.L. Falciديو et E. Bistagnino (dAD); G. Pierluisi et A. Viati Navone (LéaV). Voir "Le ragioni di una ricerca", dans GUD, magazine sur l'architecture, le design et les villes - SGUARDI, numéro spécial, Stefano Termanini Editore, mai 2021, 20-27.

2. Parmi les nombreux ouvrages consacrés à l'Anthropocène et à son interprétation, trois essais de Bruno Latour font l'objet d'une référence particulière: Latour, B., (2015).

Face à Gaïa. Huit conférences sur le nouveau régime climatique, Paris: La découverte/Paris. Latour, B., (2017) *Où atterrir? Comme s'orienter en politique*, Paris: La découverte. Latour, B., *Où Suis-je? Leçon du confinement à l'usage des terrestres*, Paris: La découverte.

3. Voir l'interprétation du jardin et du paysage de G. Clément, dans laquelle l'espace limité du jardin et son entretien par le jardinier deviennent un exemple symbolique de la terre entière en tant que jardin planétaire. Voir, parmi ses autres textes: Clément, G., (2012). *Une brève Histoire du Jardin*, Paris: JC Béhar.

4. Nous nous référons en particulier à l'interprétation de Jaques Rancière. Voir Rancière, J., (2019). *Le travail des images. Conversations avec Andrea Soto Calderón*. Paris: Le presses du réel.

5. Il existe de nombreuses définitions possibles de l'espace et du paysage de la ville contemporaine, mais nous adoptons ici, parce qu'elle est particulièrement inclusive de plusieurs concepts et plus générale, la définition d'Hyper-ville de André Corboz. Cf. Corboz, A., (2009). *Sorton enfin du labyrinthe!*, Gollion: Infolio, 51-61.

6. Cf. Gausa, M., Land-Links/Lands-In-Land/Lands/Xeno-Lands. Le Paysage comme Infra-/Intra-/ Trans-/ Éco-, Socio- (Et Info) Structure Territoriale, in GUD, A magazine about Architecture, Design and Cities - SGUARDI, numero speciale, Stefano Termanini Editore, mai 2021, 94-102.

7. Il est fait référence à l'interprétation d'Augustin Berque de la relation entre l'homme et le milieu, comme attitude paysagère, notamment. Cf. Berque, A., (2008). *La pensée paysagère*, Archibooks + Sautereau Ed.

ALGORITMI DELLO SGUARDO. IL PAESAGGIO URBANO TRA RAPPRESENTAZIONE E PROGETTO

Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone

Introduzione: paesaggio urbano, rappresentazione ed emergenze climatiche

Questo convegno si propone, in continuità della ricerca “*Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet*”¹, di individuare le relazioni possibili che intercorrono tra il vedere ed il progettare il paesaggio urbano. Ovvero tra la rappresentazione del paesaggio ed il suo progetto.

La rappresentazione del paesaggio urbano si configura come operazione preliminare e necessaria alla reinvenzione delle nostre città; reinvenzione che sembra determinante in relazione al ruolo svolto delle metropoli anche nell’ambito dell’urgente crisi climatico-ambientale contemporanea.

L’avvento dell’era detta dell’Antropocene² impone di far divenire la costruzione del paesaggio la *costruzione di un altro mondo*, in cui le priorità ambientali siano il motore di un ripensamento di tutti i paradigmi politico-economici, sociali e antropologici che stanno caratterizzando la modernità.

In questo ambito *la categoria estetica del paesaggio* sembra essere anche *la categoria etica di un altro mondo* a venire.³

Ebbene, questo paesaggio – questa è la prima tesi che si propone di indagare il convegno – per essere costruito va innanzitutto *visto*. Ossia *la rappresentazione del paesaggio* può essere una *pre-visione* di un mondo diverso. Condividiamo l’idea che i temi figurativi/figurali della rappresentazione abbiano, spesso, il potere di far emergere dal reale alcune *visibilità* nascoste, ossia far emergere temi di relazione con il mondo prima invisibili. È questo uno dei ruoli – se non il ruolo – dell’esperienza artistica.

Dunque, si attribuisce qui alla rappresentazione una capacità politica⁴, nel senso che visualizza questioni di dibattito sociale.

Parlare di paesaggio urbano è cosa molto diversa dal parlare di paesaggio

naturale o campestre, la differenza sta nella continuità di interazione tra cittadini e città, che non ha più quel senso di transizione tra uomo e ambiente, generatore dei nostri paesaggi naturali. Come noto il paesaggio è il risultato di un’interazione tra un luogo come dato fisico e una cultura che lo interpreta e lo costruisce allo stesso tempo.

È un sistema vitale di relazioni tra abitanti e territori che assume una dimensione al tempo stesso fisica e simbolica.

Questo nesso profondo, tra natura e cultura, di norma non si ritrova negli spazi delle nostre metropoli, anzi le spazialità urbane ripropongono il dissidio e la distanza tra individuo e mondo, generata dalle logiche della tarda modernità, caratterizzata dalla presenza pressoché ubiqua del capitalismo avanzato.

Della città contemporanea.

Possiamo dire che la città contemporanea tardo moderna non ha un paesaggio. Proprio in questo stato di “assenza”, il non-paesaggio delle nostre metropoli, sulla base della necessità di politiche ambientali urgenti, può diventare paesaggio urbano; porsi cioè come un tipo di paesaggio alternativo, soluzione progettuale agli spazi ibridi ed incerti delle nostre metropoli.

Negli attuali scenari urbani, che sempre più esprimono i temi dell’Antropocene, i grandi contesti urbani – più simili a *ipertesti* che alle strutture urbane precedenti, regolati da relazioni gerarchiche tra centro e periferia, sistemi lineari tra città e non città – sono in cerca di un uovo paesaggio, che corrisponda al loro stato di *Hyperville*.⁵

L’*Hyperville* ha appunto come caratteristica, analogamente all’ipertesto, una perdita delle gerarchie lineari, in funzione di un sistema esteso ed equivalente, una città diffusa e porosa in cui si presentano condizioni locali specifiche, ma che, in qualche modo, hanno una loro possibile generalizzazione come sistemi urbani globali.⁶

Risolvere le questioni paesaggistiche delle nostre città significa, oggi, dato il loro impatto ambientale globale, contribuire a risolvere alcune delle questioni climatiche del nostro pianeta. Ma quale paesaggio? Ebbene, un paesaggio che si basi sul doppio movimento dello spazio urbano contemporaneo, ossia la pulsazione della città compresa tra l'*urbanizzazione del territorio* e il movimento inverso, di *territorializzazione della città*.

Quella che i nuovi paesaggi urbani debbono definire è una *Hyperville* generata a partire dal *vuoto urbano*. Un'architettura definita a partire dal territorio. Una città *spugna* capace di integrare vuoto e densità abitativa (non solo umana). E dunque una città che rimetta *il vivente* al centro delle sue politiche e che consideri l'ospitalità, lo scambio e gli spazi comuni come orizzonte politico-progettuale.

Quale idea di progetto

La seconda ipotesi che questo convegno intende verificare è il radicamento del progetto nella visione paesaggistica. Si avanza l'ipotesi secondo cui il progetto – sia esso di architettura, *design* o anche d'interni – derivi da un rapporto costante con l'idea di paesaggio urbano. Ossia un progetto generato da un "pensiero paesaggistico".⁷ Possiamo affermare che la lettura della città, del suo paesaggio, definito come sopra, possa porsi come nuovo paradigma per la cultura del progetto. Questo argomento non è nuovo nella cultura architettonica europea, anzi potremmo dire che ne è una delle costanti di fondo, ciò che cambia è però il tipo di paesaggio di riferimento.

Infatti, alla città classica *intra-muros* e alla città moderna con il fascino assurdo delle sue periferie, si sostituisce la dimensione estensiva dell'*Hyperville*, città territorio in cui i due termini prima contrapposti di territorializzazione e urbanizzazione, con le conseguenti implicazioni nel rapporto campagna-città o natura-cultura, dovrebbero trovare una nuova relazione tendente alla simbiosi dell'una nell'altra.

Guardare oggi al paesaggio urbano per fare il progetto implica, quindi, secondo questa tesi un sguardo a tali territori mutanti e, dunque, all'assunzione della questione ambientale-paesaggistica come matrice del progetto.

Algoritmo della visione, immagine paesaggistica e produzione progettuale

Sulla base di queste premesse, il convegno si articola intorno a due temi che coincidono le due giornate di lavoro:

- Il paesaggio urbano come rappresentazione e la rappresentazione come progetto;
- Il paesaggio urbano come progetto ed il progetto come rappresentazione;

L'idea che articola le due tematiche è che il progetto del paesaggio urbano sia un'azione continua tra la definizione della sua immagine, la visione che lo esprime e l'azione progettuale vera e propria; ossia la dimensione estetica espressa nella rappresentazione può divenire, attraverso interessanti trasformazioni, figura specifica del progetto. Ci si propone, in definitiva, di vedere che legami e relazioni si intessono tra la visione e la rappresentazione come "invenzione" paesaggistica e l'atto creativo del progetto; come – e con quali passaggi logico/figurativi – il progetto possa essere determinato a partire da un dato *fenomenologico* di lettura della città, che diviene prima linguaggio grafico ed infine figura progettuale.

Un convegno per chi, un convegno perché?

L'invito di partecipazione al convegno è rivolto a ricercatori, artisti e progettisti che si occupano della città in relazione al suo paesaggio, sia in termini di riflessione teorica, sia in termini di sperimentazione visiva, evidenziando come un'immagine o una visione urbana possano divenire *azione* o ancor più *progetto*. Il convegno è pertanto rivolto ad un pubblico vasto, le tematiche che intende affrontare, essendo legate ai destini o alle visioni della città, riguardano ogni abitante di questo territorio, oggi non più solo luogo fisico, ma anche concettuale sistema di reti e relazioni sia infrastrutturali che teoriche, sia fisiche che virtuali. I partecipanti alla presente *call* dovranno nella loro proposta riferirsi esplicitamente alle tematiche presentate e prendere una posizione tra chi lavora sulla rappresentazione e chi sul progetto del paesaggio urbano; quindi riferirsi esplicitamente al tema della prima o della seconda giornata e rispondendo, con i loro interventi ai temi di interazione produttiva tra rappresentazione della città e progetto del paesaggio urbano.

Note

1. La rappresentazione dell'architettura e del paesaggio urbano come metodo di lettura e trascrizione concettuale della percezione visiva legata al movimento, ai fini riqualificativi è il tema della convenzione di ricerca stipulata tra il dipartimento Architettura e Design, dAD, Scuola Politecnica, Università di Genova e il Laboratoire de recherche LéaV, École nationale supérieure d'architecture Versailles – responsabili: M.L. Falcidieno e E. Bistagnino (dAD); G. Pierluisi e A. Viati Navone (LéaV). Cfr. "Le ragioni di una ricerca", in GUD, magazine about Architecture, Design and Cities – SGUARDI, numero speciale, Stefano Termanini Editore, maggio 2021, 20-27.
2. Nell'ambito della copiosa letteratura sull'Antropocene e la sua interpretazione si fa riferimento in particolare a tre saggi di Bruno Latour: Latour, B., (2015). *Face à Gaïa. Huit conférences sur le nouveau régime climatique*, Paris: La découverte/Paris. Latour, B., (2017) *Où atterrir? Comme s'orienter en politique*, Paris: La découverte. Latour, B., *Où Suis-je? Leçon du confinement à l'usage des terrestres*, Paris: La découverte.
3. Si veda in proposito l'interpretazione del giardino e del paesaggio che ci da G. Clément in cui lo spazio limitato del giardino e la sua cura da parte del giardiniere diviene esempio simbolico della terra intera come giardino planetario. Cfr., tra gli altri suoi testi: Clément, G., (2012). *Une brève Histoire du Jardin*, Paris: JC Béhar.
4. Ci si riferisce in particolare all'interpretazione di Jaques Rancière. Cfr. Rancière, J., (2019). *Le travail des images. Conversations avec Andrea Soto Calderón*. Paris: Le presses du réel.
5. Molte sono le definizioni possibili dello spazio e del paesaggio della città contemporanea, si adotta qui perché particolarmente inclusiva di più concetti e più generale la definizione di Hyperville di André Corboz. Cfr. Corboz, A., (2009). *Sorton enfin du labyrinthe!*, Gollion: Infolio, 51-61.
6. Cfr. Gausa, M., Land-Links/Lands-In-Land/Lands/Xeno-Lands. Le Paysage comme Infra-/Intra-/Trans-/Éco-, Socio-(Et Info) Structure Territoriale, in GUD, A magazine about Architecture, Design and Cities – SGUARDI, numero speciale, Stefano Termanini Editore, maggio 2021, 94-102.
7. Si fa riferimento all'interpretazione del rapporto tra uomo e milieu, come attitudine paesaggistica, di Augustin Berque, in particolare Cfr. Berque, A., (2008). *La pensée paysagère*, Archibooks + Sautereau Éd.

GAZE ALGORITHMS. THE URBAN LANDSCAPE BETWEEN REPRESENTATION AND DESIGN

Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone

Introduction: urban landscape, representation and climatic emergencies

In continuity with the research “*Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet*”¹, the conference wants to identify the possible relationships between seeing and designing the urban landscape. That is, between the landscape representation and its project.

The urban landscape representation is configured as a preliminary and necessary operation for the reinvention of our cities; reinvention that seems decisive in relation to the role played by metropolises also in the context of the urgent contemporary climate-environmental crisis.

The advent of the so-called Anthropocene² era requires that the construction of the landscape becomes the *construction of another world*, in which environmental priorities are the engine of a rethinking of all the political-economic, social and anthropological paradigms characterizing modernity.

In this context, the landscape aesthetic category also seems to be the ethical *category of another coming world*.³

Well, this landscape – this is the first thesis that the conference proposes to investigate – to be built must first of all be *seen*. That is, the *landscape representation* can be a *foresight* of a different world.

We share the idea that figurative/figural themes of representation often have the power to bring out some hidden *visibility* from reality, that is, to bring out themes of relationship with the world that were previously invisible. This is one of the roles – if not the role – of the artistic experience.

Therefore a political capacity⁴ is here attributed to representation, in the sense that it visualizes issues of social debate. Talking about urban landscape is very different from talking about natural or rural landscape, the difference

lies in the continuity of interaction between citizens and cities, which no longer have that sense of transition between man and environment, generator of our natural landscapes.

As is well known, the landscape is the result of an interaction between a place as a physical datum and a culture interpreting and constructing it at the same time. It is a vital system of relations between inhabitants and territories that takes on a physical and symbolic dimension at the same time.

This profound connection between nature and culture is normally not found in the spaces of our metropolises, on the contrary urban spatialities re-propose the dissension and distance between the individual and the world, generated by the logic of late modernity, characterized by the almost ubiquitous presence of advanced capitalism.

About the contemporary city

We can say that contemporary late modern city does not have a landscape. Precisely in this state of “absence”, the non-landscape of our metropolises, on the basis of the need for urgent environmental policies, can become urban landscape; that is to present itself as an alternative type of landscape, design solution to the hybrid and uncertain spaces of our metropolises. In current urban scenarios, which increasingly express the

Anthropocene themes, large urban contexts – more similar to hypertexts than to previous urban structures, governed by hierarchical relationships between center and periphery, linear systems between city and non-city – are searching a new landscape, corresponding to their state of *Hyperville*.⁵ Similarly, to hypertext, *Hyperville* is characterized by a loss of linear hierarchies, as a function of an extended and equivalent system, a diffuse and porous city in which specific local conditions occur, but which, in some way, have their possible generalization as global urban systems.⁶

Today, solving the landscape issues of our cities means, given their global environmental impact, contributing to solve some of the climate issues of our planet. But which landscape? Well, a landscape basing on the double movement of contemporary urban space, that is the pulsation of the city between the *urbanization of the territory* and the reverse movement, of *territorialization of the city*.

What new urban landscapes must define is a *Hyperville* generated starting from the *urban void*. An architecture defined starting from the territory.

A *sponge* city capable of integrating emptiness and population density (not only human). It is therefore a city that puts *living* at the center of its policies and that considers hospitality, exchange and common spaces as a political-planning horizon.

About the idea of project

The second hypothesis that this conference intends to verify is the roots of the project in the landscape vision. The hypothesis put forward is that project - be it architecture, design or even interiors - derives from a constant relationship with the idea of the urban landscape. In other words, a project generated by a "landscape thought".⁷ We can affirm that the interpretation of the city, of its landscape, as above defined, can act as a new paradigm for the culture of design. This topic is not new in European architectural culture; indeed we could say that it is one of the basic constants, what changes is the type of landscape of reference. In fact, the classical *intra-muros* city and the modern city with the absurd charm of its suburbs, are replaced by the extensive dimension of *Hyperville*, city-territory in which the two previously opposed terms of territorialization and urbanization, with the consequent implications in the countryside relationship -city or nature-culture, should find a new relationship tending to the symbiosis of one in the other.

At the present, looking at the urban landscape to make the project implies, according to this thesis, a look at these mutant territories and, therefore, at the assumption of the environmental-landscape question as the matrix of the project.

Vision algorithm, landscape image and design production

Based on these premises, the conference is structured around two themes that coincide over the two days of work:

- urban landscape as representation and representation as project.
- urban landscape as project and project as representation.

The idea articulating the two themes is that the urban landscape design is a continuous action between the definition of its image, the vision that expresses it and the actual design action; that is, the aesthetic dimension expressed in the representation can become, through interesting transformations, a specific figure of the project. Ultimately, we intend to see which links and relationships are interwoven between vision and representation as landscape "invention" and creative act of the project; how - and with which logical / figurative passages - the project can be determined starting from a *phenomenological* datum of interpretation of the city, which first becomes a graphic language and finally a design figure.

A conference for who and why?

The invitation to participate in the conference is aimed at researchers, artists and designers who deal with the city in relation to its landscape, both in terms of theoretical reflection and in terms of visual experimentation, highlighting how an image or an urban vision can become *action* or even more *project*.

Therefore, the conference is aimed at a wide audience, the issues it intends to develop, being linked to the destinies or visions of the city, concern every inhabitant of this territory, today no longer just a physical place, but also a conceptual system of networks and relationships both infrastructural and theoretical, both physical and virtual.

Participants in this "call", in their proposal, must explicitly refer to the themes presented and take a position between those working on representation and those on urban landscape project; therefore, they have to refer explicitly to the theme of the first or second day and respond, with their interventions, to the themes of productive interaction between representation of the city and urban landscape design.

Notes

1. The representation of architecture and urban landscape as method of conceptual reading and transcription of visual perception linked to movement, for redevelopment purposes is the subject of the research agreement stipulated between the Department "Architettura e Design", dAD, Polytechnic School, University of Genova and the Laboratoire de recherche LéaV, École nationale supérieure d'architecture Versailles - responsible: ML Falcidieno and E. Bistagnino (dAD); G. Pierluisi and A. Viati Navone (LéaV). See "Le ragioni di una ricerca", in GUD, magazine about Architecture, Design and Cities - SGUARDI, special issue, Stefano Termanini Editore, May 2021, 20-27.

2. In the context of the large literature on the Anthropocene and its interpretation, the reference is to three essays by Bruno Latour: Latour, B., (2015). *Face à Gaïa. Huit conférences sur le nouveau régime climatique*, Paris: La découverte/Paris. Latour, B., (2017) *Où atterrir? Comme s'orienter en politique*, Paris: La découverte. Latour, B., *Où Suis-je? Leçon du confinement à l'usage des terrestres*, Paris: La découverte.

3. In this regard, see G. Clément's interpretation of the garden and landscape in which the limited space of the garden and its care by the gardener becomes a symbolic example of the whole earth as a planetary garden. Among his other texts, see: Clément, G., (2012). *Une brève Histoire du Jardin*, Paris: JC Béhar.

4. Particularly, we refer to Jaques Rancière's interpretation. Crf. Rancière, J., (2019). *Le travail des images. Conversations avec Andrea Soto Calderón*. Paris: Le presses du réel.

5. There are many possible definitions of space and landscape of the contemporary city, here the definition of Hyperville by André Corboz is used, because of it's inclusive of more concepts and because it's more general. Crf. Corboz, A., (2009). *Sorton enfin du labyrinthe!*, Collion: Infolio, 51-61.

6. See Gausa, M., Land-Links/Lands-In-Land/Lands/Xeno-Lands. *Le Paysage comme Infra-/Intra-/Trans-/Éco-, Socio-(Et Info) Structure Territoriale*, in GUD, A magazine about Architecture, Design and Cities - SGUARDI, numero speciale, Stefano Termanini Editore, maggio 2021, 94-102.

7. The reference is to the interpretation of the relationship between man and milieu, as a landscape attitude, by Augustin Berque, in particular see Berque, A., (2008). *La pensée paysagère*, Archibooks + Sautereau Éd.

A METÀ DEL GUADO

Maria Linda Falciديو, Enrica Bistagnino

Nel 2021, attraverso il numero speciale della rivista scientifica GUD – SGUARDI è stato pubblicato il risultato dei lavori del primo anno della ricerca di durata triennale, stipulata tra il dipartimento Architettura e Design - dAD di Genova e ENSAV di Versailles; oggi, con il numero speciale di GUD – FIGURAZIONI si fa il punto sul secondo anno di ricerca.

E come sappiamo accadere per esperienza nei percorsi triennali, ad esempio di laurea o di dottorato, l'anno di mezzo ha sempre un valore particolare; non si tratta di un momento "neutro", semplicemente legato ai risultati di quanto è stato fatto in precedenza e lancio per il successivo. Gli anni di mezzo sono ibridi, un po' ci legano agli inizi, ma subito e contemporaneamente ci obbligano a pensare alle conclusioni e così è anche per la nostra ricerca, giunta ora a metà del guado.

Senza riprendere quanto a suo tempo esplicitato pienamente sulle motivazioni e gli scopi della ricerca, si ritiene comunque imprescindibile riprendere alcuni punti nodali e sottolineare dove ci si trovi oggi e quali siano le prospettive di domani.

A grandi linee, la ricerca intende affrontare il quesito della riqualificazione e/o riconversione di spazi urbani degradati e/o abbandonati; in tali situazioni la mancanza di attività e di una 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 ha previsto 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, sottolineando quale sia il momento di lavoro attuale:

Prima fase, preparatoria (2021)

La trascrizione della percezione visiva del movimento degli spazi edificati urbani, attraverso la rappresentazione (disegni – schemi, mappe, figure, segni –, fotografie, audiovisivi, 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*.

La prima fase si conclude, quindi, con la definizione e la conseguente potenziale 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, esecutiva (2021)

La seconda fase della ricerca, in tal modo, ha messo in evidenza il valore della rappresentazione quale *medium* per operare – anche in termini progettuali – *sulla e nella* città. L'inevitabile rimando è andato 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, ha analizzato le possibili ipotesi di interventi derivati dalle esperienze della prima fase – rilette quali motori di mutamento percettivo – che portassero ad una visione rassicurante delle condizioni urbane, dovuta proprio al non immobilismo; nel contemporaneo, detto aspetto ha riguardato innanzitutto la trasformazione delle zone urbane degradate dall'abbandono e, quindi, soggette ad un arresto, preludio all'inevitabile fatiscenza delle zone urbane in rapida trasformazione in cerca di una nuova identità.

E proprio con questi primi risultati si è chiuso il convegno dello scorso anno; in fase di dibattito conclusivo, sono emerse alcune importanti sollecitazioni circa il valore del progetto “leggero”, non strutturale, centrato sulla visibilità e da lì si è partiti per affrontare il 2022, anno di mezzo.

Terza fase

La terza fase della ricerca si è dunque occupata di sperimentare concretamente, su episodi urbani, quanto emerso in sede di ricerca teorico-metodologica, per poter trarre

le conseguenti considerazioni nella successiva messa a punto della stesura definitiva del report conclusivo; momento di passaggio, dunque, ancorato all'esperienza pregressa, ma proiettato decisamente alla quarta fase di comunicazione e disseminazione, che avrà quale finalità la pubblicazione dei risultati e l'organizzazione di incontri seminariali conclusivi.

Il convegno organizzato da Genova, così come quello organizzato da ENSAV lo scorso anno, fonda le sue radici sull'esperienza pluriennale dei contributi offerti dal dottorato in Architettura e Design di Genova, anche attraverso lo svolgimento dei workshop “Visuality”, ideati da Enrica Bistagnino, nonché l'esperienza di ricerca attiva nell'ambito del centro interdipartimentale dell'università di Genova sulla visibilità (CI-vis).

Con riferimento a questa cornice teorico-metodologica, la ricerca, ad oggi, è stata svolta attraverso tre principali argomenti di riflessione, sviluppati, per quanto attiene l'aspetto sperimentale, nell'ambito delle attività “Visuality” (maggio 2020, maggio 2021, aprile 2022).

Sembra opportuno ricordare come il primo tema, relativo allo studio del binomio movimento-architettura, sia 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.

E questo è il punto di innesto del *Visuality 2022*, che ha come protagonista l'immagine, la sua elaborazione, interpretazione, formulazione; un'immagine che deriva dall'osservazione critica, ma anche dalla creatività e dall'interpretazione di segni, volute e/o casuali, ma sempre foriere di innovazione e potenzialità espressivo-significanti.

In questo modo, il quesito posto a conclusione dello scorso anno: “In altre parole, può un sistema di segni effimeri, di immagini, agire concretamente nel reale?” trova una sua base di ragionamento e di possibili risposte, sempre tenuto conto – come già espresso in apertura di ricerca – della necessità e del confronto con altre discipline e con tutte le tecnologie oggi a disposizione per la formulazione di apparati visivi.

IN THE MIDDLE OF THE FORD

Maria Linda Falcidieno, Enrica Bistagnino

In 2021, through the special issue of the scientific journal GUD - SGUARDI, the results of the works of the first year of the three-year research, stipulated between the Department of Architecture and Design - dAD of Genoa and ENSAV of Versailles, were published; today, with the special issue of GUD - FIGURAZIONI, the second year of research is taken stock. And as we know from experience in three-year activities, for example for a degree or a doctorate, the middle year always has a particular value; it is not a “neutral” moment, simply linked to the results of what has been done previously and launch for the next.

The middle years are hybrids, they bind us a little to the beginnings, but immediately and at the same time they force us to think about the conclusions and so it is also for our research, which has now reached the middle of the ford.

Without resuming what was fully explained at the time on research motivations and aims, it is nevertheless considered essential to take up some key points and underline where we are today and what are the prospects for tomorrow.

Broadly, 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 activities and of a 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 an activity.

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 has involved some phases, up to design concepts tested on case studies identified ad hoc; according to their temporal development, the contents of the research are summarized below, underlining what the current work phase is.

First phase, preparatory (2021)

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 is about all 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 first phase of the research ends, therefore, with the definition and the consequent potential 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, executive (2021)

The second phase of the research has highlighted the value of representation as medium for working on and in the city. The inevitable reference has also gone 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, has analyzed the possible design hypotheses derived from the experiences of the first phase – reread as activators of a perceptive change – that led to a reassuring vision of urban conditions; in the contemporary, this aspect has primarily concerned the transformation of urban areas degraded by commercial abandonment that's

a prelude to the inevitable dilapidation of urban areas in rapid transformation searching a new identity.

And it was with these first results that the conference of last year ended; during the final debate, some important solicitations emerged about the value of the “soft”, non-structural project, centered on visibility, and from there we started to face 2022, the middle year.

Third phase

The third phase of the research therefore dealt with concretely experimenting on urban areas, what emerged during the theoretical-methodological research, in order to draw considerations for the next development of the final report; transition moment, therefore, anchored to previous experience, but definitely projected to the fourth phase of communication and dissemination, that will consist in the publication of the results and the organization of final seminar meetings.

The conference organized by Genoa, as well as the one organized by ENSAV last year, sinks its roots in the experience the multi-year experience of the contributions offered by the PhD in Architettura e Design of Genova, also through the “Visibility” workshops conceived by Enrica Bistagnino, as well as the active research experience within the Centro interdipartimentale sulla visibilità (ciVIS) of the Università di Genova. With reference to this theoretical-methodological framework, until now the research has been carried out through three main topics of reflection, developed in the experimental context of the “Visibility” activities (May 2020, May 2021, April 2022).

It seems important to remind how, 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 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.

Referring to these levels of degradation, the image, understood in a broad sense and developed through different techniques and mediums (analogue and digital, physical and virtual, visual and multisensory) has assumed a central role as a form of “listening” reality which translates into largely objective signs, with documentary value, but also with an intrinsic and inalienable value of gaze bearing, therefore, macro orientations of a pre-design kind –, but also a form of interpretation – which translates in subjective signs thus outlining a real transformative vision: the project.

And this is the graft point of Visibility 2022, which has as its protagonist the image, its processing, interpretation, formulation; an image that derives from critical observation, but also from creativity and from interpretation of signs, researched and / or random, but always harbinger of innovation and expressive-significant potential.

In this way, the question posed at the end of last year: “In other words, can a system of ephemeral signs, of images, act concretely in reality?” finds its basis for reasoning and possible answers, always considering – as already expressed at the beginning of the research – the need and comparison with other disciplines and with all the technologies available today for the formulation of visual apparatuses.

CITAZIONE, REIMPIEGO, MONTAGGIO. APPUNTI E RIFLESSIONI

Mauro Bubbico

1. (quello che sappiamo da sempre)

I posti hanno un'anima. Noi lo sappiamo da tempo, da molto tempo... da sempre.

Lo sappiamo che dentro al cuore pulsante di un luogo, risuona la voce delle acque e il murmure ventoso.

Sappiamo che il respiro della terra produce messaggi, e lamenti, e rimproveri. Che i posti sono tavole imbandite, tavole senza padroni, dove gli affamati trovano cibo, basta raccoglierlo, basta piegarsi a seminarlo...

Sappiano che questo non è il mondo che volevamo, ma quello che abbiamo. La sua differenza la fa, altroché se la fa. Perché da qualche parte qualche cosa si è rotto: a quelle tavole mangiano in pochi.

E respira affannato questo posto. E la sua anima è un cristallo incrinato.

Questo lo sappiamo.

[M. Fois]

2. Gli *shuar* sono un popolo che si sposta frequentemente per far rigenerare il territorio in cui vivono, e su cui hanno stabilito un certo controllo. Quando viaggiano, portano con sé le ossa dei morti e poi le risistemano nel luogo più importante della capanna. Passano il giorno cantando, qualunque cosa stiano facendo, poi, al tramonto, si riuniscono tutti vicino al fiume e gli anziani riassumono ciò che è accaduto nella giornata e raccontano le storie del passato: una maniera di mantenere viva la memoria collettiva, di difendere la loro identità e la loro esistenza. Noi non siamo molto diversi dagli *shuar*: abbiamo bisogno di storie per vivere

[L. Sepulveda]

3.

La vita è un'attività e una passione in cerca di racconto.

P. Ricour



Appunti di viaggio (pag. 13)

Nel romanzo “La mia Africa” Karen Blixen racconta una storia che le raccontavano da bambina. Un uomo, che viveva presso uno stagno, una notte fu svegliato da un gran rumore. Uscì allora nel buio e si diresse verso lo stagno ma, nell’oscurità, correndo in su e giù, a destra e a manca, guidato solo dal rumore cadde e inciampò più volte. Finché trovò una falla sull’argine da cui uscivano acqua e pesci: si mise subito al lavoro per tapparla e, solo quando ebbe finito, se ne tornò a letto. La mattina dopo affacciandosi alla finestra l’uomo vide con sorpresa che le orme dei suoi passi avevano disegnato sul terreno la figura di una cicogna” (Blixen in Cavarero, 1997).

Alla delicatezza di questa metafora è affidato il compito di descrivere il senso profondo di ogni vita e di ogni storia. Un procedere per tutti confuso, saltellante, apparentemente incomprensibile, non riducibile al paradigma di una casualità lineare; un procedere fatto d’invenzioni, passi in

avanti, rotture, salti, lacerazioni che, pur tuttavia alla fine, nel loro interrelarsi, segnano un percorso, compongono un disegno, narrano una storia.

È nel racconto di questa storia che ciascuno di noi racchiude il segreto profondo della sua unicità, la sua identità irripetibile; ma questa identità non è stabile, non è data una volta per tutte. La vita ci costringe a ridescriverla continuamente. Come nel racconto del pescatore, il disegno che dà senso al nostro procedere saltellante e confuso non è impresso nel cemento, ma è fragilmente abbozzato sulla sabbia. Ogni notte il mare può distruggerlo, cancellarlo, costringendoci a ridisegnare le nostre mappe; a ritrovare i nostri confini. Il mare che avanza con la sua onda, tuttavia, non solo distrugge ma, portando nuova sabbia sulla riva, ci costringe a rintracciare/ritracciare continuamente la forma della nostra vita: ogni volta ci obbliga a rammentare, disgiungere e riannodare, ricombinare i pezzi e i frammenti secondo un nuovo disegno. E allora proprio in questi momenti – in cui le onde

sembrano distruggerci, in cui siamo obbligati per non farci annientare, a ricostruire ed a ritessere quella trama preziosa ed invisibile che dà forma alla nostra vita – che non solo quei passi che prima ci sembrano inconsulti acquistano significato, ma talvolta anche qualcosa di nuovo che “tuttavia abbiamo sempre conosciuto” (Gargani, 1999) riemerge in noi: ed ecco allora la cicogna comparire annunciandoci un tempo nuovo, un non ancora che forse verrà.

Con le prime due citazioni Lidia Decandia apre *Anime di luoghi* (FrancoAngeli, 2004), e costruisce l’aura, l’ambiente, l’atmosfera. Con la storia dell’uomo e la cicogna ripresa da “La mia Africa” di Karen Blixen cita in qualche modo la fonte d’ispirazione e parte interrogandosi sul significato del disegno della cicogna. Costruisce una narrazione che ha come centro il territorio e intorno

Figura 1
Museo di cultura contadina,
Montescaglioso, 2004.

un lavoro di ricerca e assemblaggio di frammenti sparsi fatti di memorie, letture, racconti, strategie, dati, a partire da una rilettura interpretativa dei caratteri fisici del territorio modificato e interpretato dai suoi abitanti nel corso del tempo. Il suo invito è a mettersi in ascolto, in cammino, a raccogliere frammenti di storie da tenere insieme da “un tessuto invisibile di corrispondenze e assonanze”, lavorare per frammenti, raccogliere microstorie per dar forma, ritessere, interrogarsi sul rapporto dell'uomo con il territorio per comporre un disegno più complesso della realtà e con l'ausilio della memoria imparare a “sentire l'anima” di un luogo.

Tuo padre è là nel fondo, a cinque tese:
già sono di corallo le sue ossa,
e i suoi occhi sono diventati perle.
Tutto di lui destinato a svanire
subisce ora dal mare un mutamento
in qualche cosa di ricco e di strano.

William Shakespeare, *La tempesta*

Il pescatore di perle

Il passato, se viene trasmesso come tradizione, possiede autorità; l'autorità, nella misura in cui si presenta storicamente, diventa tradizione. Walter Benjamin sapeva che la rottura della tradizione e la perdita di autorità verificatesi nel corso della sua vita erano irreparabili, e ne dedusse di dover cercare nuove forme di confronto con il passato. In questo divenne maestro quando scoprì che la trasmissibilità del passato era stata sostituita dalla sua citabilità, e la sua autorità dall'inconsueto potere di insediarsi, a brano a brano, nel presente privandolo della «tranquillità», del suo noncurante e compiaciuto appagamento. «Le citazioni, nel mio lavoro, sono come briganti ai bordi della strada, che balzano fuori armati e strappano l'assenso all'ozioso viandante». [...]

Non so quando Benjamin abbia scoperto la singolare coincidenza delle sue arcaiche inclinazioni con la situazione reale del tempo; deve essere stato a metà degli anni Venti, quando iniziò a occuparsi in modo approfondito di Kafka, per scoprire solo poco più tardi in Brecht il poeta più conforme a questo secolo. E non voglio affermare che Benjamin abbia trasferito il proprio maggiore interesse

dalla collezione di libri alla raccolta di citazioni (attività solo a lui propria) dall'oggi al domani e neppure nell'arco di un anno, sebbene le lettere forniscano le prove di un consapevole mutamento di interessi. In ogni caso, nulla lo contraddistinse maggiormente negli anni Trenta dei piccoli taccuini rilegati in nero che portava sempre con sé e nei quali annotava instancabilmente sotto forma di citazioni le «perle» e i «coralli» che la vita e le letture quotidiane gli offrivano. E all'occasione le leggeva e le mostrava ad altri come pezzi di una collezione rara e preziosa. E in questa collezione, che non aveva più nulla di eccentrico, accanto a una oscura poesia d'amore del XVIII secolo si poteva facilmente trovare l'ultima notizia giornalistica; accanto a *Der erste Schnee* di Goecking, l'articolo da Vienna dell'estate 1939 che informava come la locale società del gas avesse «sospeso la fornitura di gas agli ebrei. Il consumo di gas da parte della popolazione ebraica comportava perdite per l'azienda, poiché proprio i maggiori consumatori erano quelli che non pagavano il conto. Gli ebrei usavano il gas soprattutto a scopo di suicidio» (Briefe II, 820). Qui le ombre dei defunti venivano ormai evocate di fatto solo dalla fossa sacrificale del presente. Lo stretto rapporto tra la rottura della tradizione e la figura apparentemente eccentrica del collezionista che raccatta i suoi cocci e frammenti dal cumulo di rovine del passato risulta forse più chiaro se pensiamo, fatto questo che solo al primo momento sorprende, che non è esistita prima della nostra un'altra epoca in cui cose vecchie e antiche, molte già da lungo tempo dimenticate dalla tradizione, siano diventate parte di un comune bagaglio culturale, materiale didattico distribuito ovunque agli scolari in centinaia di migliaia di copie. Questa incredibile rinascita, soprattutto della cultura classica, che a partire dagli anni Quaranta si è manifestata con particolare evidenza in America, paese relativamente povero di tradizione, ebbe inizio in Europa negli anni Venti. Qui essa venne promossa da coloro che erano più lucidamente consapevoli dell'insanabilità della rottura della tradizione – in Germania, dunque, e non solo in Germania, innanzitutto da Martin Heidegger, il cui straordinario, e straordinariamente precoce, successo negli anni Venti fu dovuto per una buona parte anche alla capacità di «ascoltare la tradizione», un ascolto



CONOCCHIE CON FIGURE ANTROPOMORFA E ZOOMORFA legno (anno tra 1920 e 1950, Museo Ridola Matera). La conocchia o la rocca era fra gli oggetti che il pastore lavorava a punta di coltello con particolare predilezione, perché di regola, veniva da lui offerto in dono alla sposa. Dal punto di vista simbolico la conocchia è connessa al lavoro femminile, quale emblema di vita laboriosa e casta. Alle conocchia sonora può essere attribuita una fun-

zione di "controllo" sul lavoro: il movimento dei sassolini, pallini, legumi secchi o altro, contenuti nel rigonfiamento, determina una sorta di scansione ritmica che accompagna il lavoro e impedisce di tralasciarlo. È stato ipotizzato anche un originario scopo di carattere magico: il suono doveva servire per tenere lontani gli spiriti maligni per "tenere desta la donna che addormentandosi, potrebbe essere allestita dalle fate".

che «non è abbandono al passato ma riflessione sul presente». Benjamin in realtà aveva molto più in comune, pur senza saperlo, con il sorprendente istinto heideggeriano per quegli occhi e quelle ossa viventi che il mare aveva trasformato in perle e corallo, e che come tali possono essere salvati e innalzati nel presente solo facendo violenza al loro contesto, attraverso la violenza dell'interpretazione, la «forza d'urto mortale» dei nuovi pensieri, di quanto non avesse con le sottigliezze dialettiche dei suoi amici marxisti. [...]

Dal saggio su Goethe, le citazioni assumono un ruolo centrale in ogni opera di Benjamin. Proprio questo distingue i suoi scritti da ogni genere di trattazione erudita, in cui la funzione delle citazioni è di provare e di documentare un'opinione, motivo per cui esse possono tranquillamente venire inserite nelle note. Ma questo non è affatto il caso di Benjamin.

All'epoca in cui preparava il suo studio sul dramma barocco, si vantava di una raccolta di «oltre 600 citazioni, in bell'ordine e facilmente reperibili» (Briefe 1, 339); e al pari dei successivi taccuini, questa raccolta non era un accumulo di estratti intesi a facilitare la stesura del saggio, bensì rappresentava la parte più importante del lavoro, rispetto a cui la stesura vera e propria

veniva a trovarsi in secondo piano. Il lavoro principale consisteva nello strappare frammenti dal loro contesto e nel ridisporli secondo un ordine che permettesse loro di illuminarsi reciprocamente e di dimostrare la propria *raison d'être* in uno stato, per così dire, di libera sospensione. Si trattava senza dubbio di una sorta di montaggio surrealista. L'ideale di Benjamin, costruire un'opera che consistesse unicamente di citazioni, e dunque così sapientemente montata da poter rinunciare a qualsiasi testo di accompagnamento, può sembrare grottesca e autodistruttiva, ma non lo era più di quanto non lo fossero gli esperimenti surrealisti contemporanei nati da impulsi analoghi. Nella misura in cui un testo d'accompagnamento dell'autore risultava inevitabile, doveva configurarsi in modo tale che «le intenzioni di tali ricerche», ossia «trivellare, piuttosto che scavare [...] nella profondità di linguaggio e di pensiero», si conservassero e non andassero perdute per spiegazioni intese a creare nessi casuali o sistematici. Benjamin era perfettamente consapevole del fatto che questo nuovo metodo di «trivellazione» conduceva a una certa «impostazione forzata di cognizioni, la cui rozza pedanteria è certamente preferibile al gesto della loro falsificazione oggi quasi universalmente diffuso»; così come

gli era chiaro che sarebbe stato «causa di certe oscurità» (Briefe 1, 330). Soprattutto era importante per lui evitare una qualsivoglia forma di empatia, come se l'oggetto di una ricerca avesse pronto un messaggio che senz'altro si comunica, o può venir comunicato, al lettore o allo spettatore: «Nessuna poesia è rivolta al lettore, nessun quadro allo spettatore, nessuna sinfonia agli ascoltatori» (Hannah Arendt, *Walter Benjamin*. SE, 2004).

Sull'uso della citazione

Hanna Arendt aveva una volta ricordato Walter Benjamin, portava sempre con sé piccoli quadernetti di appunti rilegati in nero in cui trascriveva instancabilmente in citazioni ciò che la vita o il leggere quotidiano gli offriva. Egli era indifferente alla tipologia del frammento: tratto da qualunque pagina, sia essa di qualità o di consumo, di scrittore noto o di autore oscuro, ciò che importava a Benjamin era la funzione assunta dalla citazione secondo la personale necessità dello scrittore, in dialogo con i lettori suoi contemporanei. Per Theodor Adorno, Benjamin avrebbe voluto consegnare la propria opera più importante a un libro composto solo di citazioni, il libro fatto di citazioni rimase un ideale.

Sulla molteplicità della letteratura

Gesualdo Bufalino all'oscuro della passione di Benjamin, nel 1986 pubblica *L'uomo invaso* e altre invenzioni. Il desiderio di Robinson, il protagonista, borgesianamente l'ingegnere di Babele, è l'allestimento del grande Dizionario di citazioni, un «album in folio», del tipo di quelli nei quali «si conservano i progetti degli ingegneri». Un abbecedario supremo fatto di ritagli, un vademecum o scatola nera per mettere «in salvo per i posteri della post-storia una reliquia almeno di quel che l'uomo ha saputo pensare confusamente nei secoli». La citazione, dunque, come «sineddoche», il particolare in cambio del tutto.

Robinson, a suo tempo bibliotecario, era stato licenziato «per un oscuro affare di volumi, chi diceva rubati, chi mutilati con le forbici».

L'idea è quella di un libro di citazioni nel quale «ridurre in un sol tomo di mille pagine la quintessenza e il mistero, la verità e la bellezza d'ogni scrittura: Libro dei Libri, solitario alambiccico che converte in oro massiccio le infinite cascate d'inchiostro scorse nel mondo da quando qualcuno scrisse sulla sabbia con un dito la prima parola di spavento o d'amore...».

Fotomontaggio, John Heartfield

La tecnica del fotomontaggio viene descritta dal filosofo Günther Anders come “l'opera d'arte che esplora l'apparenza per far emergere l'altro dall'apparenza, rivelando qualcosa che non può essere colto dallo sguardo retinico”. Esso ha la capacità di ampliare l'orizzonte percettivo dell'individuo (isola, amplia, ingrandisce, riduce), e, tramite l'accostamento con la didascalia, riesce ad accrescere la sua efficacia politica. Anders parla in particolare di John Heartfield, per molti uno degli inventori dell'arte del fotomontaggio. Nato a Berlino nel 1891, cambia il suo vero nome Helmut Herzfelde per provocazione nei confronti del patriottismo tedesco durante gli anni della Prima guerra mondiale. Rimasto orfano a otto anni, viene cresciuto dal sindaco contadino del villaggio vicino alla foresta dove aveva vissuto con la famiglia in una capanna. Lavora in una libreria e studia nella scuola d'arte di

Monaco. Nel 1918 diventa un membro fondatore del Partito comunista tedesco, lavora come grafico di propaganda comunista tedesca, poi per il teatro e per il cinema. Nelle sue mani l'immaginazione e la tecnica diventano strumenti di educazione politica di massa. La sua scoperta in relazione all'arma del fotomontaggio è la capacità di questa di demistificare le cose, infatti una sincera immaginazione confuta la categoria dell'utilità e riesce a comunicare in maniera diretta. Dice Berger “solo le menzogne possono essere giudicate utili o inutili”, qui si tratta pertanto di un campo che si emancipa dalle nostre categorie abituali. In ogni immagine che abbia queste qualità, affiora qualcosa di “altro” da quello che è stato inquadrato; di fronte al reale, infatti, lo sguardo logico-razionale è impotente. La totalità come sguardo complesso non si ottiene con la somma dei frammenti di realtà, ma semmai nella loro deformante sovrapposizione, nelle immagini-montaggio.

Secondo Anders infatti occorre esagerare, deformare, per constatare, perché l'invisibilità si rivela solo nella deformazione del visibile. Il fotomontaggio, che in questa sede viene accostato concettualmente alla teoria dell'eterotopia, è un qualcosa che propone una potenziale nuova realtà, proprio a partire dall'accostamento di elementi inizialmente incompatibili.

Perpetual Inventory

Una volta Robert Rauschenberg in conversazione con Barbara Rose parlò di un progetto a cui aveva dato il nome di *Perpetual Inventory*, inoltre a confermare il suo interesse ossessivo per i depositi enciclopedici di immagini c'è una foto del 1979 che lo ritrae appoggiato a una cassetta dell'archivio del “Miami Herald”, siamo negli anni in cui l'informatica, con la sua memoria artificiale, comincia a definirsi come straordinaria protesi per suo potenziale conoscitivo della collettività. L'archivio planetario di Rauschenberg consisteva di illustrazioni fotografiche ritagliate da giornali che l'artista avrebbe fatto confluire in seguito nelle sue opere. “Non voglio riformare il mondo, voglio solo essere presente”. Per rappresentare il tempo e il mondo quindi, egli si limitò a “impaginarle” da pittore (graphic designer) e da fotografo, ma anche da manipolatore

di immagini e di tecniche di riproduzione, da inventore di installazioni e di performance, usò il racconto per sperimentare, conoscere, scoprire, stratificando immagini trasferite con la trielina sulla tela in modo randomico e casuale.

Automobile Tire Print opera del 1953 di Rauschenberg, consiste in un'impronta di pneumatico tracciata su una striscia di carta di sette metri. L'automobile che aveva "creato" l'opera era stata una *Ford Model A*, e a guidarla John Cage, il suo guru ai tempi del Black Mountain College.

Per spiegare l'opera Rauschenberg aveva citato Cage che un giorno gli aveva confessato «Il mio scopo non è di arrivare in un posto preciso. Mi basta il viaggio».

Bisognerebbe progettare una installazione come un lunghissimo leprello, una serie sconfinata di pagine senza interruzione, il libro dispiegato sul perimetro di una stanza, come l'opera di Sol LeWitt *Diecimila linee lunghe un pollice uniformemente intervallate su sei pareti ciascuna di area diversa*.

Dal 1992 Kathryn Miller realizza *Sed Bombs* con terra di semi; dispositivi di innesco per colonizzatori vegetali progettate per essere lanciate in aree degradate dove serve nuova vegetazione.

<http://www.kathrynamiller.com/seedbombs.html>

https://issuu.com/katarina_sevic/docs/rap_sow_web/84

Nell'ultimo decennio diversi gruppi di architetti paesaggisti hanno realizzato interventi in contesti marginali o degradati mettendo al lavoro l'idea di paesaggio incrementale come fattore di bonifica:

<http://www.hargreaves.com/>
<https://www.fieldoperations.net/home.html>

John Scanlan
Spazzatura

Le cose (e le idee) che scartiamo
<https://www.donzelli.it/libro/9788860360427>

Il recupero differenziato dei rottami ai fini di un riuso e la parallela valorizzazione dei detriti hanno mostrato una serie di convenienze economiche.

Il gruppo *Observatorium* ha realizzato nel sobborgo Nieuw Terbregge di Rotterdam una barriera acustica tra un'autostrada e un quartiere residenziale, utilizzando lastre di asfalto recuperate dallo smantellamento della strada di servizio del cantiere. Normalmente l'asfalto viene sbriciolato e reimpiegato per la realizzazione di altre strade; in questo caso è risultato più conveniente sollevarlo in scaglie e trasportarlo a breve distanza, includendolo nel disegno del nuovo paesaggio.

<http://www.observatorium.org>

Il giacimento di materiali recuperati potrebbe essere impiegato non soltanto alla stregua di materiali da riempimento, da occultare in terrapieni o colline artificiali, ma ampliando le possibilità creative offerte da questo «paesaggio di rifiuto» che non viene più semplicemente sbriciolato, ma decostruito, ridotto a elementi più semplici e maneggevoli, traducibili in configurazioni spaziali che mettono al lavoro le tecniche del collage, dell'assemblage e del patchwork alla scala urbana.

<https://www.moma.org/collection/works/91762>

<https://www.artforum.com/picks/gordon-matta-clark-6696>

<https://www.artribune.com/dal-mondo/2018/03/mostra-gordon-matta-clark-bronx-museum-new-york/>

<http://co2-art-sustainability.blogspot.com/2013/05/gordon-matta-clark.html>

Nel 1974 Gordon Matta-Clark seziona, servendosi di una piccola sega elettrica, la facciata di un cottage abbandonato a Niagara Falls in nove porzioni equivalenti – in nove cards. Riposizionandole, prolunga il gioco della costruzione dell'architettura, dà vita a nuovi episodi con i pezzi rimossi, introduce nuove forme di spazio nell'edificio così modificato.

Ci insegna a compiere un passo indietro – una parziale scomposizione della struttura esistente in parti elementari – per poterne fare uno in avanti verso una ricomposizione diversa; ci suggerisce un «super uso» della materia edilizia che scarta da oggetti degradati a forme rinnovate.

<https://www.doppiozero.com/materiali/ars/linforme>

Accettare il decadimento dell'architettura e mettere in atto un progetto di accelerazione del cambiamento entropico che le renda visibile con un progetto di de-architettura, trasponendo i manufatti scaduti verso un'ecologia evolutiva "ove l'architettura è il materiale, l'entropia lo strumento, e a noi spetta di accelerare il processo". L'incompletezza non solo dei manufatti ma anche degli stessi tessuti urbani, carenti di pavimentazioni e finiture, offre già le condizioni favorevoli per l'aggressione di agenti naturali, per la crescita di vegetazione, per la riformazione spontanea degli ecosistemi cancellati e ora riaffioranti.

<https://vimeo.com/152594002>

http://www.archiwik.org/index.php?title=Hotel_Palenuque

<https://holtsmithsonfoundation.org/robert-smithson-hotel-palenuque-1969-72>

<https://www.tate.org.uk/art/artists/robert-smithson-4541/lost-art-robert-smithson>

<https://www.kent.edu/magazine/shed>

<https://arthur.io/art/robert-smithson>

La Città analogica (di Aldo Rossi) ricorda con questo titolo la necessità che il progetto di architettura risponda a desideri, sogni e ragioni: città che si fa per addizioni, montaggi successivi e dissonanti. L'architetto è un collezionista di pezzi e i fossili nel caso sono progetti e immagini della propria memoria. Le parti che si sovrappongono nella città analogica restano integre: raccontano il proprio tempo e la propria logica, rimandano agli oggetti affastellati nella casa di Sir John Soane a disegnare un senso del pittoresco nel ventre dell'architettura.

https://monoskop.org/images/0/01/Rossi_Aldo_1976_The_Analogous_City_Panel.pdf

<https://sellerio.it/it/catalogo/Una-Storia-Mia-Casa/Soane/1493>

Montaggio

Nel 1937 Sergej Ejzenštejn descrive il montaggio come un procedimento compositivo transmediale, estendibile a tutte le arti, mirante alla

comparazione tra elementi eterogenei, da lui definiti «rappresentazioni», al fine di creare una nuova «immagine». Il prodotto di questa operazione non si riduce per il regista a una semplice somma delle componenti montate, ma a una loro sintesi tesa a incoraggiare e attivare il pensiero critico dell'osservatore. *Teoria generale del montaggio* chiude un quindicennio di riflessione di Ejzenštejn sul tema, iniziato nel 1923 con il «montaggio delle attrazioni» applicato al teatro, e si colloca in un ampio contesto di teorie e pratiche, nei primi quattro decenni del secolo, in cui l'opera d'arte perde la propria unità organica e si traduce, a partire dalle prime composizioni cubiste e futuriste, in un campo conflittuale percorso da tensioni e contrasti tra segni diversi.

Questo libro ha l'obiettivo di ricostruire il lento percorso attraverso cui il montaggio matura i propri principi organizzativi e le proprie tecniche nel campo della poesia e delle arti visive, rivendicando al procedimento, anche nelle sue forme embrionali dei primordi e dunque in una fase anteriore alla sua connotazione politica, un decisivo valore di ricerca e una legittimità storica. Nello specifico, lo studio analizza il periodo che vede il dadaismo ereditare e sviluppare gli assunti delle sperimentazioni tipografiche futuriste all'interno delle proprie composizioni montate, e quindi ideare e formalizzare progressivamente il procedimento del fotomontaggio.

La scomposizione dello «spazio illusorio» tradizionale viene riproposta nella grafica, la cui semplice funzione di dar forma a parole e serie di parole è superata da un nuovo compito, quello di creare una sintesi tra parola e immagine. Da qui ha origine non solo la grafica di copertine, ma anche un particolare elemento strutturale dei montaggi di Heartfield, che consiste nel lasciare alla parola scritta il compito di cambiare il significato dell'immagine. La grafica di «Neue Jugend» può quindi essere vista come negazione della dipendenza della parola dalla funzione commentaristica, premessa dialettica per quella integrazione della parola nel fotomontaggio che non si basa più sulla sua complementarità, ma sul suo inserimento semantico nella logica dell'immagine; sulla modificazione o addirittura sul ribaltamento del senso dell'immagine attraverso di essa.

Grafiche sperimentali e cultura popolare

C'erano in ogni casa dei mementi del servizio militare dei membri maschili della famiglia, che mostravano al centro di una litografia a colori – che rappresentava la caserma, la città dove il servizio aveva avuto luogo e l'effigie di un soldato (quasi sempre un granatiere) – la testa del proprietario di questa immagine marziale – una fotografia.

Fu come un'illuminazione: avremmo potuto – lo compresi istantaneamente – fare dei 'dipinti' interamente composti di ritagli fotografici. Di ritorno a Berlino, a settembre, cominciai a realizzare questa nuova visione servendomi di fotografie di stampa e di cinema.

Un artefatto e una pratica della cultura domestica, nati dall'inserimento di un ritratto fotografico in un contesto stereotipato, sotto un'oleografia dell'imperatore Guglielmo II attorniato da figure di antenati e da insegne tedesche – come specifica la Höch in una testimonianza a Richter del 1964 –, a *memento* del servizio militare prestato e del senso di appartenenza nazionale delle figure maschili della famiglia. (Caterina Toschi, Dalla pagina alla parete. Tipografia futurista e fotomontaggio dada).

Il Museo Guatelli o “museo dell'ovvio”

“Il Museo Guatelli è letteralmente all'opposto di quelle che sono le ‘regole’ (se così le possiamo chiamare) alle quali un operatore museale si attiene quando si accinge al non facile compito di allestire le sale espositive. Infatti i pavimenti, le pareti, i soffitti, i riquadri e le cornici delle finestre e delle porte sono totalmente ricoperti di oggetti raccolti con tanto interesse, con intelligenza e anche con infinito amore da Ettore Guatelli. Per terra sono sistemati gli oggetti voluminosi, alle pareti e al soffitto sono appesi gli oggetti di dimensioni più piccole: e allo sconcerato iniziale subentra immediatamente – anche se non si comprende subito il motivo per cui sia stato raccolto e messo in mostra tanto materiale – una gradevole sorpresa per il colpo d'occhio da cui si è investiti. Gli oggetti sono disposti con una ricercata e certamente studiata elaborazione, creando effetti plastici e figure geometriche varie formate da una lunga teoria di elementi

che si ripetono mettendo in evidenza le fogge e le dimensioni più svariate. Indubbiamente il tipo di esposizione scelto vuole stupire [...].

C'è un metodo ben chiaro, determinato, che il Guatelli spiega via via che ci conduce alle sale: il criterio dell'esposizione è basato sulla quantità.

È la quantità degli oggetti esposti che determina la loro importanza primaria: molte zappe, molti martelli, molti chiodi, ecc. ci danno la misura di quanto questi strumenti siano necessari in ogni attività dell'uomo [...] e Guatelli che, etnografo nel senso più puro e immediato del termine, è paradossalmente lui stesso parte integrante del museo. Infatti egli ha raccolto con il 'suo' criterio gli oggetti, conosce tutto di essi e li ha esposti con un suo metodo ben determinato e finalizzato, che funziona". (Clemente, 1996:267-268) oppure (Marano Francesco, 2013, L'etnografo come artista: intrecci tra arte e antropologia, Roma: CISU – Il mestiere dell'antropologo – p. 80-82)

L'archivio come luogo di sperimentazione artistica

“Documentare e archiviare sono operazioni che appartengono ad uno stesso processo di accumulazione dei dati per conservare la memoria delle conoscenze, dei saperi, delle azioni sociali, delle pratiche, delle vite umane affinché questi dati possano essere comparati, tirati fuori dai faldoni e dai cassetti, estratti da apparati che si offrono in forme concrete, che trasformano i documenti in monumenti. Così gli archivi hanno sedotto gli artisti per la loro monumentalità e per il loro contenuto nascosto, per i segreti che conservano e che potrebbero essere svelati, per l'estetica seriale che esibiscono, per essere in qualche modo in sé forme di display. [...]”. (Marano, Francesco, 2013, L'etnografo come artista: intrecci tra arte e antropologia, Roma: CISU (Il mestiere dell'antropologo) p. 45)

Nella sua possibilità metodica di catalogare ed esporre in modo ordinato

dei contenuti per poter essere consultati successivamente, l'archivio ha da sempre affascinato la figura dell'artista. In alcuni casi esso stesso diventa l'opera d'arte come nel caso di Flacher Abfall I Flat Waste (1975-76/1992) di Dieter Roth in cui l'artista colleziona e conserva ogni tipologia di rifiuto, in quanto oggetto trovato, di scarto, che non superi i 5 mm di spessore registrando, così, circa un anno della propria vita. Come accade per altri lavori di Roth anche quest'opera si può considerare una sorta di diario in cui l'artista assume il ruolo di collezionista, catalogatore e archivista. (Dieter Roth's 'Flacher Abfall / Flat Waste' (1975 – 1976 / 1992) is on display as part of Art Basel Unlimited 2016, in www.hauserwirth.com).

Mauro Bubbico

Progettista grafico e insegnante
bubbicomv@gmail.com

Figura 3
Riproduzione digitale e tridimensionale del *Bambino col gallo* di Adriano Cecioni. Giuseppe Serio, 2020.



UNA LUCERNA, UNA LANTERNA, UN'OLIERA, espressioni dialettali di standard. Per la utilità delle loro forme, affinate dalla lima delle generazioni, questi tre utensili fanno parte indispensabile delle abitudini di molte case meridionali. La loro bellezza deriva dalla loro necessità. — Civiltà delle macchine, 1953.

ALGORITHMES DU REGARD. LA CONSTRUCTION DU PAYSAGE DE L'HYPER-VILLE

Gabriele Pierluisi

Paysage urbain, représentation et urgences climatiques

Le présent texte se propose -dans la continuité de la recherche "Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet"¹ d'identifier les relations possibles entre la vision et la conception du paysage urbain. Ou plutôt entre la représentation du paysage et son projet.

La représentation du paysage urbain est une opération préalable et nécessaire à la réinvention de nos villes; une réinvention qui semble être décisive par rapport au rôle joué par les métropoles dans le contexte de l'urgente crise climatique-environnementale contemporaine.

L'avènement de l'ère dite de l'Anthropocène² impose de faire de la construction du paysage la construction d'un autre monde, dans lequel les priorités environnementales sont le moteur d'une remise en cause de tous les paradigmes politiques, économiques, sociaux et anthropologiques qui caractérisent la modernité.

Dans ce contexte, la catégorie esthétique du paysage semble également être la catégorie éthique d'un autre monde à venir.³



Or, ce paysage - c'est la première thèse que ce texte se propose d'investiguer - doit d'abord être vu pour être construit. En d'autres termes, la représentation du paysage peut être une pré-vision d'un monde différent. Nous partageons l'idée que les thèmes figuraux/figuratifs de la représentation ont souvent le pouvoir de faire émerger de la réalité certaines visibilités cachées, c'est-à-dire de faire émerger des thèmes de relation au monde qui étaient auparavant invisibles. C'est l'un des rôles - sinon le rôle - de l'expérience artistique. La représentation se voit donc attribuer une capacité politique⁴ dans le sens où elle visualise les questions du débat social.

Parler de paysage urbain est très différent de parler de paysage naturel ou rural, la différence réside dans la continuité de l'interaction entre la ville et les citoyens qui n'ont plus le sentiment de transition entre l'individu et l'environnement, générateur de nos paysages naturels.⁵

Comme on sait, le paysage est le résultat d'une interaction entre un lieu en tant que donnée physique et une culture qui l'interprète et le construit en même temps. C'est un système vital de relations entre les habitants et les territoires qui prend une dimension à la fois physique et symbolique.

Ce lien profond entre nature et culture ne se retrouve pas normalement dans les espaces de nos métropoles. Au contraire, les espaces urbains modernes repropotent le conflit et la distance entre l'individu et le monde, générés par la logique de la modernité tardive, caractérisée par la présence presque ubiquitaire du capitalisme avancé.

Représentation Versus paysage.

La question centrale de la vision du paysage proposée ici est sa relation avec la représentation. Le paysage existe après sa représentation, ou plutôt, c'est après sa représentation qu'il devient un patrimoine commun, comme si la représentation permettait à la réalité visuelle, donnée phénoménologique en soi, de devenir une véritable compréhension d'un paysage dans son ensemble, reconduisant la donnée visuelle à la dimension linguistique de l'homme.

Cette représentation peut être aussi bien liée aux arts visuels qu'à la poésie et à la littérature, et même, si l'on veut, à la musique.

Paradoxalement, mais pas trop, le monde nous parle quand il s'éloigne de nous par le langage et se reconstruit en lui, dans la formalisation linguistique a posteriori, c'est-à-dire quand il devient une matière qui

ressemble à notre dimension caractéristique: celle du langage justement. Il doit certainement s'agir du langage de l'art, puisque lui seul, en raison de sa condition poétique non possessive, ne domine pas la multiplicité et le mystère du vivant, mais agit plutôt dans le sens d'unir le logos et la réalité (6). La force de la représentation réside dans la possibilité de faire apparaître le monde, de le révéler.

L'image, notamment dans les représentations destinées au projet, qu'il s'agisse de paysage, d'architecture ou de design, se présente comme un paradoxe du monde; elle est le monde (elle est faite des mêmes matériaux que le monde, elle le représente) mais en même temps elle est une altérité du réel: un réel différent, qui interrompt le flux de la vie, le bloque dans une fixité critique. L'image, que nous regardons, nous regarde et nous interroge depuis le centre de son paradoxe.

L'image est donc un acte, elle construit des alternatives critiques au réel.⁷

En ce sens, dessiner un paysage, c'est faire un paysage, c'est-à-dire construire une altérité aux paysages perçus qui sont déformés dans un sens inventif, et donc la représentation du paysage est un projet.

Figure 1
Gabriele Pierluisi, *Dessins pour Massy. En situ*,
Montreuil, 2022, Peinture numérique.

Quelle représentation et quel paysage

La question est maintenant de savoir de quel type de représentation le projet a besoin: il a besoin d'une représentation qui puisse agir comme un modèle alternatif à la réalité, et donc mesurable et transportable, avec une procédure inverse à celle qui l'a produite, de l'image au monde physique. Donc une image qui peut être traduite en un système de figures, en plan, en coupe ou en perspective.

De plus, la représentation pour le projet est le résultat d'une expérience directe du monde, c'est-à-dire le résultat d'un "travail" dans le monde qui conduit à l'image (Rancière, 2019: 35).

Dans le cas du paysage, la représentation qui le définit est le résultat d'une expérience immersive dans la réalité du paysage: marcher, voir, vivre dans l'espace paysager, deviennent ses images.

Un dessin de paysage représente deux choses: la scène paysagère et l'auteur qui la représente et donc la relation entre ces deux réalités, la réalité visible et la manière personnelle (de l'auteur) de la voir, de la sentir et de l'interpréter.

L'image comme résultat d'un travail signifie que l'image est le résultat d'une action dans l'espace, d'une expérience dans les trois dimensions du monde. L'image réabsorbe l'expérience en elle-même, la préserve dans un système qui fait appel à la longue durée de l'interprétation herméneutique, et contient en elle-même l'expérience du monde qui l'a générée.⁸

C'est le type de représentation dont nous avons besoin pour les urgences contemporaines, c'est-à-dire une manière de faire des images qui s'étend entre l'observation et les théories interprétatives, entre la présence et la séquence: de l'image à la série d'images, comme expression d'un projet de paysage alternatif. Les images, comme une série de modèles alternatifs de développement de la scène paysagère actuelle, sont la recherche d'un nouveau paysage.

Mais quel genre de paysage? Un paysage alternatif, donc, qui pourrait être

une solution de projet aux paysages hybrides et incertains de nos métropoles.

Nous pouvons dire que la ville contemporaine moderne tardive n'a pas de paysage. C'est précisément dans cet état d'"absence" que le non-paysage de nos métropoles, sur la base de la nécessité de politiques environnementales urgentes, peut devenir un paysage urbain; en d'autres termes, il peut devenir un type de paysage "différent", une solution de projet pour les espaces métropolitains.

Dans les scénarios urbains actuels, qui expriment de plus en plus les thèmes de l'Anthropocène, les grands contextes urbains - plus semblables à des hypertextes qu'aux structures urbaines précédentes, régulés par des relations hiérarchiques entre le centre et la périphérie, des systèmes linéaires entre la ville et la non-ville - sont à la recherche d'un nouveau paysage, qui corresponde à leur statut d'Hyper-ville.⁹

L'Hyper-ville a précisément pour caractéristique, à l'instar de l'hypertexte, une perte des hiérarchies linéaires en fonction d'un système étendu et équivalent, une ville diffuse et poreuse dans laquelle apparaissent des conditions locales spécifiques mais qui, d'une certaine manière, ont leur propre généralisation possible en tant que systèmes urbains globaux (Causa, 2021:94-102).

Résoudre les problèmes paysagers de nos villes aujourd'hui signifie, compte tenu de leur impact environnemental global, résoudre en grande partie les problèmes climatiques de notre planète.

Mais quel genre de paysage? Eh bien, un paysage basé sur le double mouvement de l'espace urbain contemporain, c'est-à-dire la pulsation de la ville entre «l'urbanisation du territoire» et le mouvement inverse de la «territorialisation de la ville». Un paysage urbain dans lequel la "terre", comprise comme une profondeur épaisse, un humus vital, qui soutient la ville et la nature, redevient l'objet d'un projet complexe en fonction d'un enrichissement de la vie urbaine, de sa biodiversité. Une hyper-ville poreuse, définie à partir du vide urbain. Une architecture définie à partir du territoire. Une ville éponge capable



d'intégrer le vide et la densité de l'habitat (pas seulement humain). Et donc une ville qui place le vivant au centre de ses politiques, l'hospitalité, l'échange et les espaces communs comme horizon politique-projetuel.

Quelle idée de projet

La deuxième hypothèse avancée dans ce texte est l'enracinement du projet dans la vision paysagère: c'est-à-dire que le projet - qu'il s'agisse d'architecture, de design ou même de décoration intérieure - découle d'une relation constante avec l'idée de paysage urbain. Par conséquent, un projet généré par une "pensée paysagère".¹⁰

Nous pouvons dire que la lecture de la ville, de son paysage, définie comme ci-dessus, peut être un nouveau paradigme pour la culture du projet.

Cet argument n'est pas nouveau dans la culture architecturale européenne, et nous pourrions même dire qu'il est l'une de ses constantes sous-jacentes, mais ce qui change, c'est le type de paysage de référence.

En effet, la ville classique intra-muros et la ville moderne avec la fascination absurde de ses banlieues sont remplacées par la dimension extensive de

l'Hyperville, la ville-territoire dans laquelle les deux termes précédemment opposés de territorialisation et d'urbanisation, avec les implications conséquentes dans le rapport campagne-ville ou nature-culture, devraient trouver une nouvelle relation tendant à la symbiose de l'un dans l'autre.

Selon cette thèse, regarder le paysage urbain aujourd'hui pour faire le projet implique de regarder ces territoires en mutation et, donc, d'assumer la question environnement-paysage comme matrice du projet.

En termes plus spécifiques, il s'agit de passer de la stratégie typiquement moderne du montage ou du collage à la stratégie typiquement contemporaine du morphing. La modernité réactive l'image à travers l'esthétique du montage. Dans le collage moderne, en effet, les fragments sont présentés dans leurs différentes origines et génèrent "par contraste" une signification nouvelle et inattendue. Leur décontextualisation et leur re-contextualisation dans la nouvelle œuvre les définit comme porteurs de sens et de poésie. Même dans le développement urbain, la modernité a utilisé ce mécanisme de combinaison de fragments, redéfinissant la ville par l'utilisation d'objets architecturaux ready-made. Fragments

d'espaces, qui font de la discontinuité une stratégie esthétique.

La contemporanéité, en revanche, doit trouver une continuité entre le lieu, le contexte, le territoire et l'architecture, capable d'unir, pour ainsi dire, le «fond» et la «figure».

Le morphing, lui aussi, utilise des fragments ou des parties, mais leur assemblage fait disparaître les discontinuités et travaille plutôt sur le passage fusionnel entre une chose et une autre. Dans l'opération de morphing, les choses n'existent pas en elles-mêmes en tant qu'éléments isolés et juxtaposés, mais en se fusionnant elles construisent des figures complexes, qui sont basées sur les relations. Le morphing travaille en termes formels sur les "transitions" entre différents thèmes, objets, fonctions, espaces et domaines. Le morphing est la figure clé de la nouvelle intervention urbaine: sur l'idée du morphing, nous pouvons imaginer l'intégration entre le paysage et l'architecture qui générera le futur paysage urbain.

Figure 2
Gabriele Pierluisi, *Dessins pour Massy. En Atelier*,
Montreuil, 2022, Peinture numérique.

Algorithme de vision, recherche et production du projets

Le travail à faire, dans la recherche sur le paysage urbain, consiste à appliquer aux idées exprimées ci-dessus une méthodologie opérationnelle qui rapproche une pratique de type artistique à des critères de recherche. Cela se traduit notamment par la définition d'un algorithme opérationnel, qui peut être répété et vérifié par d'autres chercheurs ou étendu, en tant que méthodologie collective, à un groupe de travail.

Il s'agit d'une "séquence d'opérations" qui fait de la représentation le résultat d'une série d'"actions dans l'espace urbain" et, plus tard, dans l'espace de l'atelier.

Selon cette conception, le projet se définit en deux lieux distincts: le lieu réel où il se manifestera une fois construit (le site de la ville) et un autre lieu où le projet est produit: le laboratoire ou l'atelier. En ce sens, le lieu du projet est un espace dans lequel on agit à travers un langage spécifique. Un lieu est un espace dans lequel la parole est possible, le langage comme forme d'échange et d'invention. La ville d'abord, puis l'atelier pour un concepteur (qu'il soit physique ou virtuel) sont des espaces dans lesquels toutes les données représentant le lieu réel du projet sont traitées linguistiquement (la représentation architecturale) pour l'amener à une configuration alternative (Pierluisi, 2018).

Le "travail" du projet se fait d'abord sur le terrain et consiste à transformer la réalité en ses modèles représentatifs, puis, en atelier, à manipuler ces modèles pour arriver au résultat final. Cela signifie qu'il faut interpréter le projet comme un "processus formatif", dans lequel le matériel graphique permet la construction, dans sa qualité de modèle de la réalité, d'une réalité de conception alternative à celle existante (Pareyson, 1954).

La recherche graphique que nous conduisons sur la ville et son paysage est donc divisée en deux phases opérationnelles distinctes, elles-mêmes subdivisées en deux autres étapes:

La première est le prélèvement sur le vif, sur le terrain, la production "

in situ". Cette phase s'articule à son tour en deux moments: l'action de se promener et de voir la ville, et celle qui suit ce premier aperçu, de représentation, à travers la production d'images, de dessins, de notes écrites, etc.

La deuxième opération se fait " en atelier " et consiste à reconstruire un " lieu linguistique ", dans lequel la réalité est remplacée par un " modèle " composé du " montage " de toutes les images produites sur le site, qui sont ajoutées à d'autres images (images auxiliaires), comme les cartes, qui complètent les données recueillies sur le vif. Une post-production qui permet au concepteur de travailler sur le modèle (réduction linguistique du réel), une réalité seconde ou dérivée, plutôt que sur la réalité effective. Cette opération ouvre la voie à la manipulation des données et à leur remaniement en fonction des thèmes de conception, afin de déclencher un travail logique/formel qui aboutit à la solution de conception possible.

Ce processus est rendu possible par une double série d'interactions perceptives, la première sur et dans l'espace réel de la ville et la seconde sur les matériaux graphiques/photographiques produits lors des investigations sur le terrain. Il faut noter que l'acte de perception pour un architecte est substantiellement transformé en images ou en préceptes qui en découlent, c'est-à-dire que l'acte de perception est un acte productif.

Les deux moments de "création" sont soutenus par un travail constant d'inventions analogiques, entre le vu et le produit et entre toutes les images du processus.

L'objectif est de déclencher un processus de variations formelles, basé sur l'interaction de ces différentes images qui, comme dans une séquence de transformations alchimiques, permettent une traduction de ces prises sur le vif en une nouvelle figure. Ce dernier est compris comme une forme synthétique qui peut être déclinée dans une opération réelle du projet. Une sorte de matrice figurative du projet.

Certains architectes ont ouvert cette voie, je citerais avant tout la capacité formatrice d'Enric Miralles, mais nous

pourrions ajouter Alvaro Siza, Zaha Hadid, Franco Pierluisi, Alessandro Anselmi et Franco Purini.

La figure du projet découle essentiellement de la transformation, par un travail d'assemblage et de désassemblage, des images que produit un lieu urbain. Ce travail génère des différences, mais dans le processus, il laisse transparaître la tension d'une relation entre le designer et le lieu urbain.

La figure du projet est en quelque sorte une déformation hybride entre le "fond" de l'expérience urbaine, la production in situ et l'opération de ré-assemblage réalisée en atelier. La "figure" et le "fonds" ont une logique de morphing entre eux: l'un dérive de l'autre et vice versa.¹¹

Cette fusion de choses différentes est implicite dans la méthode de travail: les images assemblées, différentes mais issues de la même expérience de connaissance de la ville, se superposent et révèlent différentes couches de figuration dans leur montage, jusqu'à atteindre un équilibre possible entre le visible et l'invisible.

Évidemment, ces étapes varient selon le type de projet: en ce qui concerne le projet de paysage en phase de recherche, le résultat final est constitué d'images composites qui donnent à voir un "autre" espace urbain superposé à l'espace existant; souvent simplement décrit (selon la tradition de la représentation urbaine et paysagère) en plan et en perspective.

Il s'agit de définir une esthétique et une forme de montage et de traitement des images qui font ressortir le thème du projet comme une "solution" au vertige du regard que la ville actuelle nous impose, mais projeté dans la "vision" d'un monde futur.

Gabriele Pierluisi

*PhD, HDR, École Supérieure d'Architecture, Versailles. LéaV.
gabrielepierluisi@gmail.com*

Figure 3
Gabriele Pierluisi,
Dessins pour Massy. Terres_2/3/4,
Montreuil ,2022, Peinture numérique.



Notes

1.

La représentation de l'architecture et du paysage urbain comme méthode de lecture et de transcription conceptuelle de la perception visuelle liée au mouvement, à des fins de réaménagement, est le thème de la convention de recherche stipulée entre le Département d'architecture et de design, dAD, Scuola Politecnica, Université de Gênes et le Laboratoire de recherche LéaV, École nationale supérieure d'architecture Versailles - responsables : M.L. Falcidieno et E. Bistagnino (dAD) ; G. Pierluisi et A. Viati Navone (LéaV). Voir "Le ragioni di una ricerca", dans GUD, magazine sur l'architecture, le design et les villes - SGUARDI, numéro spécial, Stefano Termanini Editore, mai 2021, 20-27.

2.

Parmi les nombreux ouvrages consacrés à l'Anthropocène et à son interprétation, trois essais de Bruno Latour font l'objet d'une référence particulière. (Latour, 2015, 2017 et 2021).

3.

Voir l'interprétation du jardin et du paysage de Gilles Clément, dans laquelle l'espace limité du jardin et son entretien par le jardinier deviennent un exemple symbolique de la terre entière en tant que jardin planétaire. Cf., parmi ses autres textes : (Clément, 2012).

4.

Nous nous référons en particulier à l'interprétation de Jaques Rancière. Cf. (Rancière, 2019. Mais aussi: Rancière, 2000).

5.

Voir l'idée de trajection entre homme et milieu de Augustin Berque. En particulier: (Berque, 1987).

6.

Voir dans ce sens l'œuvre poétique d'Ives Bonnefoy, mais aussi Pasolini, Montale et Ungaretti.

7.

Pour la question de l'image, il est fait référence à au moins trois auteurs: (Belting, 2001. Bredekamp, 2010. Et Bailly, 2020).

8.

Voir pour cette interprétation de l'image : (Bailly, 2020: 30-31).

9.

Il existe de nombreuses définitions possibles de l'espace et du paysage de la ville contemporaine, nous adoptons ici, parce qu'elle est particulièrement inclusive de plus de concepts et plus générale, la définition d'Hyperville par André Corboz. Cf (Corboz, 2009: 51-61).

10.

Nous nous référons à l'interprétation d'Augustin Berque de la relation entre l'homme et le milieu, comme une attitude paysagère, notamment Cf. (Berque, 2008).

11.

Pour une lecture intéressante, dans ce sens, de la relation figure-fonds en peinture, voir: (Nancy, 2019: 69-81).

Référence bibliographique

Augustin, B. (1987). *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*. Paris, Belin.

Bailly, J-C. (2020). *L'imagement*. Paris: Seuil.

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].

Berque, A., (2008). *La pensée paysagère*, Archibooks + Sautereau Éd.

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].

Clément G. (2012). *Une brève Histoire du Jardin*, JC Béhar, Paris.

Corboz, A. (2009). *Sortons enfin du labyrinthe!* Gollion: Infolio.

Gausa, M. "Land-Links/Lands-In-Land/Lands/Xeno-Lands. Le Paysage comme Infra-/Intra-/ Trans- / Éco-, Socio- (Et Info) Structure Territoriale", in *GUD- SGUARDI*, numero speciale, maggio 2021.

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.

Nancy, J-L. (2019). *L'image: mimesis & methexis*. Dans Alloa E. (éd.). *Penser l'image*. Paris: Le presses du réel.

Pareyson, L. (1954). *Estetica. Teoria della formatività*, Torino, Edizioni di Filosofia.

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.

PAESAGGIO / TERRITORIO / PROGETTO 1

**DURANTE VS PRIMA, OVVERO: LETTURA DEL
TERRITORIO VS ANALISI URBANA / 30**

Federico Bilò

"SEGNI DI SPAZI"

PER L'AREA URBANA DI PICCAPIETRA A GENOVA / 38

Enrica Bistagnino

IMMAGINARE CURA IL PAESAGGIO / 44

Andrea Bosio

**DE/SIGN INSIDE THE CITY: SEGNI PER LA
VALORIZZAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO / 48**

Irene De Natale

**LA PERCEZIONE VISIVA QUALE MOTORE DI RECUPERO
URBANO. L'ESEMPIO DI VIA DEGLI ARCHI / 54**

Maria Linda Falcidieno

**REPRESENTATION OF URBAN SPACES:
HANDCRAFTS AND POSTCARDS / 60**

Gaia Leandri

**UNE SENSIBILITÉ LONDONIENNE: SERGISON BATES
ARCHITECTS ET CARUSO ST JOHN ARCHITECTS.
LE PAYSAGE URBAIN DE LA VILLE HISTORIQUE
COMME PROJET / 66**

Marta Lorenzi

**RAPPRESENTAZIONE COME PROGETTO:
UNA VISIONE POLICENTRICA / 74**

Valeria Piras

**ECONOMIA CIRCOLARE E GESTIONE DEI RIFIUTI:
LA PERCEZIONE DEI PAESAGGI URBANI
COME MOTORE PER IL CAMBIAMENTO / 80**

Michela Scaglione

**DIVERSI TIPI DI PAESAGGI
PER IL PAESAGGIO URBANO STORICO / 86**

Francesca Talevi

**SGUARDI E VISIONI DI PROSSIMITÀ,
IL *DIGITAL SIGNAGE* / 92**

Ruggero Torti

**RURAPOLIS, IMAGINAIRE(S) D'UNE URBANITÉ
RÉINVENTÉE. LES RUINES RURALES COMME
ALGORITHME DU PAYSAGE POST-URBAIN
SUR UN TERRITOIRE TRANSFRONTALIER EN ACTION / 98**

Salomè Wackernagel

**«STEPS» PER UNA RAPPRESENTAZIONE MULTIMODALE
DEL PAESAGGIO URBANO COME PRE-VISIONE DEL
REALE / 104**

Angela Zinno

DURANTE VS PRIMA, OVVERO: LETTURA DEL TERRITORIO VS ANALISI URBANA

Fedireico Bilò

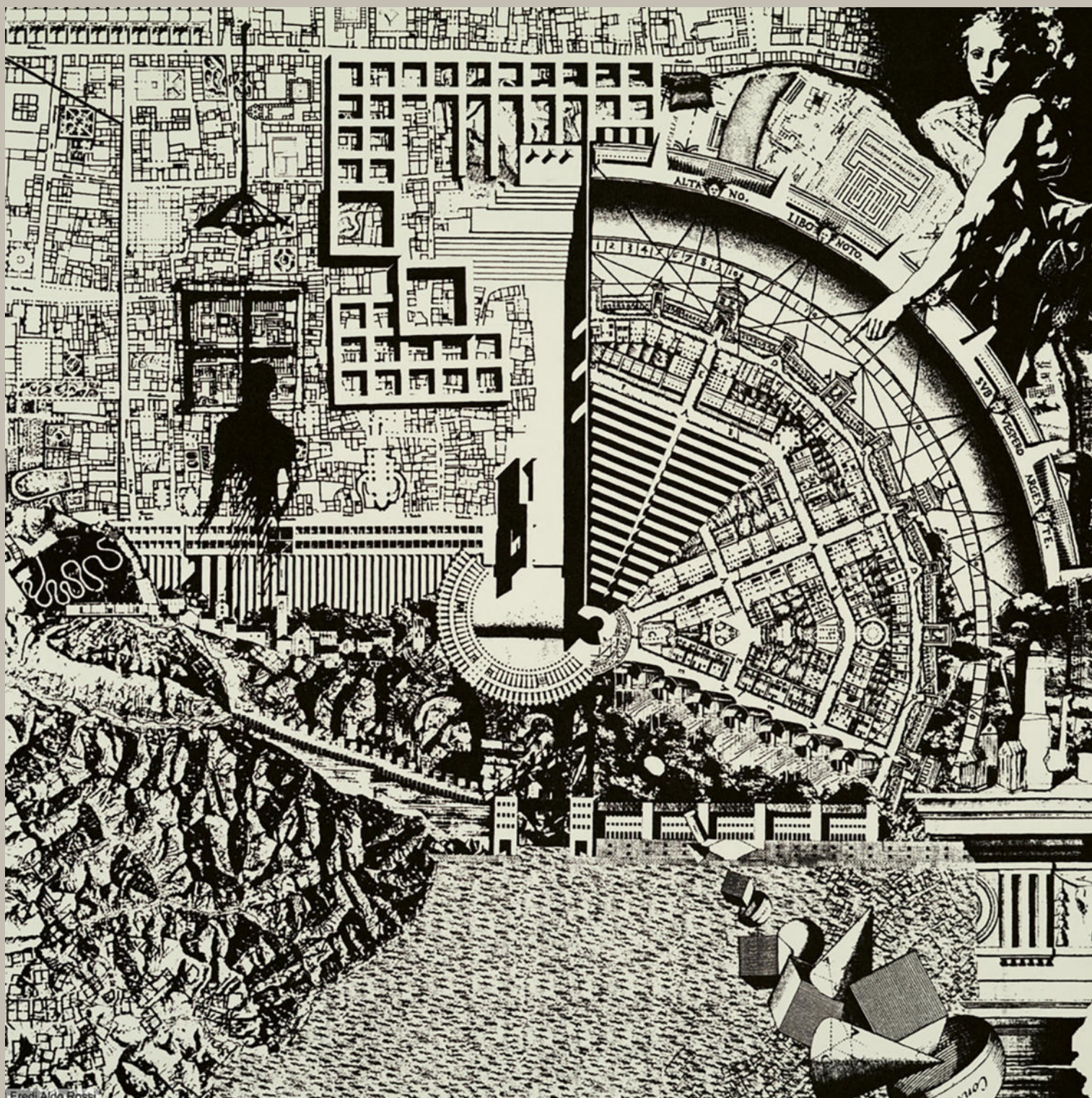
1. Nel 1991, quando era docente presso la facoltà di Architettura di Genova (dove era stato chiamato dall'allora preside Edoardo Benvenuto), Giancarlo De Carlo¹ aveva programmato di istituire un corso di perfezionamento post-lauream intitolato *Letture e progetto del territorio*. Questo titolo, concettualmente denso, avrebbe designato un corso certamente ambizioso e necessario; tuttavia, quel corso non trovò mai attuazione. Proviamo di seguito a definire i lineamenti dell'ipotesi decarliana e a valutarne l'eventuale attualità.

Cominciamo col dire che il sintagma *lettura e progetto* non era nuovo per GDC. Scritti con il medesimo titolo del corso furono però pubblicati solo successivamente alla citata proposta didattica: *Letture e progetto del territorio - Reading and design the territory*, è l'intervento tenuto dal maestro genovese nel 1995, in occasione del ventesimo anniversario dalla fondazione dell'ILAUD, e pubblicato l'anno successivo; *Reading and tentative design* è il titolo di uno scritto pubblicato nel n. 3 della rivista "Places", nel 1999.

Osservando le date, si comprende dunque quanto la questione stesse a cuore a GDC nell'ultima fase del suo magistero. A prescindere dalla continuità tra Team 10 e ILAUD e dal carattere internazionale di questo laboratorio, ben evidenziate da Mirko Zardini (Zardini, 1997) e dalla elaborazione di alcuni pensieri decarliani negli incontri con i Giovani Turchi del Team 10, dobbiamo chiederci: in che misura e

perché il sintagma decarliano delinea una modalità conoscitiva e operativa diversa dalla canonica analisi urbana, messa a punto proprio in Italia da Aldo Rossi, da Carlo Aymonino, da Giorgio Grassi e da vari esponenti del Gruppo Architettura? Perché GDC afferma, non senza intento polemico, che «l'analisi non connaturata al progetto mi sembra destinata a dare risultati insignificanti» (De Carlo, 1978)?

GDC distingue tra lettura e analisi: che non sono la stessa cosa. Intervistato da Alessandro D'Onofrio, afferma GDC: «a differenza dell'analisi, che per definizione avviene *prima*, la lettura avviene *durante*: è già progettazione. Si legge con mente progettante, e cioè avendo già in mente il senso della trasformazione che il progetto si propone di compiere; altrimenti, resta muta e anche sorda e comunque priva di significato. Il progetto segue la lettura, ma anche la precede. Si continua a leggere il luogo, infatti, mentre si progetta la trasformazione del luogo; e si procede per alternanze lungo un percorso itinerante che per oscillazioni successive si avvicina alla soluzione. Questo modo di progettare lo chiamo *tentativo*, non solo perché *tenta* soluzioni e le spinge dentro una sequenza di ipotesi finché non le raggiunge, ma anche perché *induce in tentazione* il luogo del progetto e il suo intorno territoriale» (D'Onofrio, 1996). E altrove: «La lettura non è *analisi* né *rilevamento*. Sia l'analisi che il rilevamento si svolgono in stato di neutralità.



Eredi Aldo Rossi

I loro risultati sono tanto più credibili quanto più la loro impostazione e il loro sviluppo avvengono in vuoto di valori: i giudizi di valore, se proprio occorrono, verranno in seguito, quando l'analisi e/o il rilevamento saranno stati compiuti. La lettura invece, implica impegno di idee, e questo a sua volta implica riferimento a valori» (De Carlo, 1999).

Questo *venire in seguito* implica, nuovamente, un *prima* e un *dopo*: due momenti distinti.

Per una piena comprensione delle affermazioni decarlianee, occorre ricordare almeno tre assunti. In primis, la concezione della città come organismo. Aveva scritto GDC nel 1989: «Una città è come un organismo. Ogni sua componente è strettamente - organicamente- connessa con tutte le altre. Se si agisce su una componente, si hanno reazioni su tutte le altre» (De Carlo, 1989). Il secondo assunto riguarda, per così dire, la densità dello spazio: «Tutto è registrato nello spazio fisico in forma di stratificazione di segni.

Alcuni strati sono evidenti, altri sepolti o consunti o così tenui da risultare quasi invisibili: altri sono nascosti o alterati o perfino falsificati, ma tutti sono presenti. Se si è in grado di scoprire o decodificare ognuno di questi strati, si può comprendere l'essenza dello spazio fisico che ci si propone di riprogettare; si può comprendere il suo passato e il suo presente, la sua forza e la sua debolezza, la sua attitudine o riluttanza

Figura 1
A. Rossi, E. Consolascio, B. Reichlin
e F. Reinhart, *La città analogica*, collage 1976

al cambiamento, le sue potenzialità e quindi il suo futuro» (De Carlo, 1999). Il terzo assunto è l'unitarietà del territorio stesso, evocata dall'immagine pirandelliana del rovesciamento del cannocchiale. Scrive GDC: «diventa necessario stabilire che l'ambiente è tutto e che il territorio, il paesaggio, la campagna, le periferie urbane, le città, i centri storici, gli edifici, le piazze, le strade ecc. sono casi particolari dell'universo ambientale» (De Carlo, 1991).

Non è chi non veda la stretta interdipendenza tra i tre assunti; anzi, si potrebbe quasi sostenere che si tratta sempre del medesimo concetto, veicolato in maniere diverse; ciascuna, però, capace di evidenziare un aspetto particolare.

Eppure, rimane da evidenziare ancora un nodo cruciale: per GDC, la lettura non riguarda soltanto aspetti morfologici, ma riguarda anche, e forse soprattutto, aspetti sociali. E questo perché l'architetto riconosce, e quindi manipola, «quel tortuoso gioco di retroazioni attraverso il quale la forma stabilisce relazioni dialettiche con la società» (De Carlo, 1972). Non solo: riferendosi ai Giovani Turchi del Team 10, afferma ancora: «Noi credevamo nell'*eteronomia* dell'architettura, nella sua necessaria dipendenza dalle circostanze che la producono, nel suo intrinseco bisogno di essere in sintonia con la storia, con le vicende e le aspettative degli individui e dei gruppi sociali, coi ritmi arcani della natura» (Bunçuga, 2000). Converrebbe tenere a mente la parola *eteronomia*, perché attraverso di essa si potrebbe rilevare una differenza cruciale con i fautori dell'analisi urbana; tuttavia, la questione è talmente complessa da richiedere di essere rinviata a una riflessione dedicata.

2. Contesti fisici e contesti sociali. O, per meglio dire, aspetti fisici e sociali dei contesti. Su questo terreno si misura un'altra delle differenze con quanto propugnato dai fautori dell'analisi urbana. Scrive Ignasi de Solà-Morales a proposito di quest'ultima: «Le caratteristiche fisiche della città sono il punto di partenza, la base materiale di ogni analisi, il luogo dove il ruolo dell'architettura va riconosciuto indipendentemente dalla scala o dalle considerazioni funzionali, figurative o stilistiche»; e poco oltre rileva come

non sia «necessario alcun riferimento alla vita dei suoi abitanti, alla società, agli stili o culture che non abbiano una traduzione materiale descrivibile attraverso gli strumenti del disegno topografico o cartografico» (Solà-Morales, 2001). Non è chi non veda l'abissale distanza dalle posizioni decartiane. L'esclusione dell'aspetto sociale dei contesti recide il legame tra *spazio* e *società* e, pertanto, risulta antipolare al pensiero del maestro genovese.

Ma le cose stanno davvero come le presenta Solà-Morales? Non esattamente. Un personaggio come Aldo Rossi è troppo accorto per assumere una posizione che escluda a priori, con imperdonabile ingenuità, gli aspetti sociali; o che presuma una sorta di oggettività analitica, un'impossibile neutralità. Scrive infatti Rossi: «Io non credo ad un'analisi obbiettiva e neutrale, come non credo a una costruzione fantastica e puramente autobiografica dell'architettura» (Rossi, 1970).

Ragionando di tipi edilizi, afferma ancora: «Le loro variazioni sono al contrario estremamente sensibili alla società, al luogo al tempo e alla cultura in cui si producono.

La tipologia edilizia è poi concretamente determinata da problemi di suddivisione del terreno, formazione dei lotti, dai regolamenti edilizi, dalle esigenze del vivere quotidiano» (Rossi, 1975a). Credo siano sufficienti queste due citazioni – e altre se ne potrebbero facilmente aggiungere – per dimostrare quanto Rossi non ritenesse affatto che l'analisi urbana potesse essere neutra, né che essa intendesse trascurare gli aspetti sociali dei contesti. Su quest'ultimo punto, si può aggiungere quest'altro passo: «Un sistema sociale è generalmente definito come una organizzazione di persone che agiscono reciprocamente per ottenere o raggiungere certe finalità. Il gruppo è la forma elementare, la più semplice del sistema sociale.

E le azioni del gruppo sono rese possibili da un insieme di norme. Un elemento del gruppo, che emerge dagli studi urbani, è la territorialità. Cioè il luogo e lo spazio senza il quale il gruppo considerato come sistema sociale non può esistere; generalmente i gruppi non possono esistere senza un luogo che acquista un carattere spaziale specifico. Quindi i gruppi generano lo spazio che è necessario per

la loro attività» (Rossi, 1975b: 316). Per quanto possa risultare sorprendente, Rossi dimostra un forte interesse per il legame tra *spazio* e *società*; ma si tratta del Rossi della metà degli anni Sessanta.

Nell'ambito di una ricerca dedicata al magistero di Carlo Aymonino, abbiamo provato a considerare l'analisi urbana nel suo insieme e nelle sue ragioni storiche e culturali. Alla domanda se essa fosse storicamente necessaria, abbiamo risposto affermativamente, delineando, per sommi capi, lo stato fisico dell'Italia di quegli anni e lo stato della cultura architettonica occidentale del periodo: derivandone le ragioni di quella necessità.

Abbiamo poi mostrato come l'analisi urbana sia stata uno specifico contributo italiano e romano in particolare (il lavoro teorico di Aymonino non è comprensibile senza quello di Saverio Muratori; a sua volta, quello di Muratori presuppone quello di Marcello Piacentini che, ancora, trova i suoi fondamenti nelle riflessioni precedenti di Gustavo Giovannoni);

ancora, come l'analisi urbana sia stata anche un artificio retorico per ricondurre Architettura e Città.

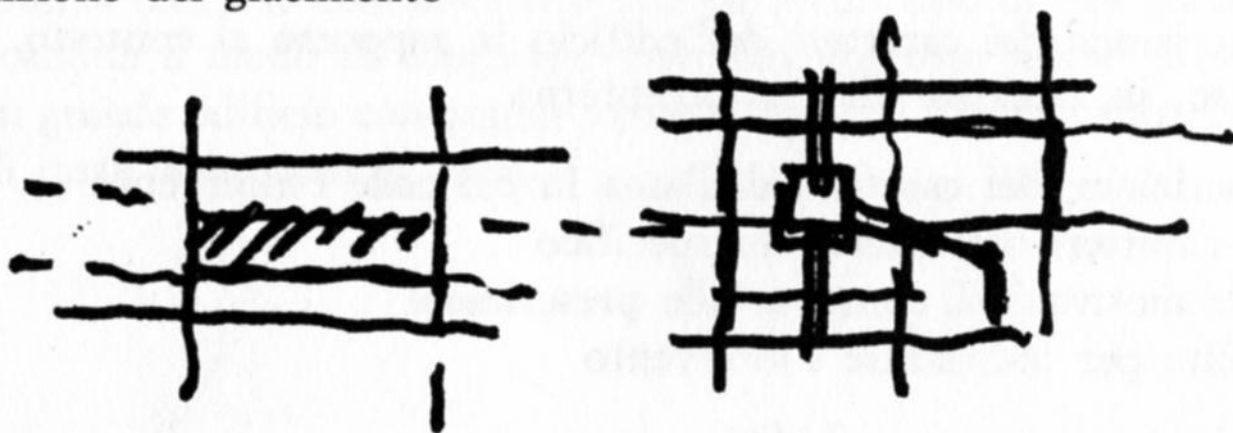
Ma abbiamo anche cercato di dimostrare come e perché l'analisi urbana sia stata una poetica contraffatta. Aymonino, ovviamente, fa un'affermazione di tutt'altro tenore, poiché evidenzia anche lui, come Rossi, la necessità di «superare l'impasse di una nozione di architettura basata soprattutto sull'autobiografia e sull'*invenzione* personale» (Aymonino, 2000).² Ma, a sostegno della nostra opinione, invochiamo due letture critiche.

La prima è di Manfredo Tafuri il quale, nei libri Aldo Rossi e Giorgio Grassi (e possiamo lecitamente estendere il ragionamento anche al più tardo libro di Carlo Aymonino), già nel 1968 contestava «la pretesa oggettività delle loro letture, che traducono in una forma letteraria nuova delle poetiche estremamente soggettive». Poetiche, appunto. La seconda è di Stefano Boeri il quale, accomunando le posizioni di Aymonino, Gregotti e Rossi, rileva come i loro tre libri «finiscono per

dare vita a un'indagine unitaria sulle strutture celate della città [... per] ricavarne infine indicazioni utili [...] sulla poetica dei tre autori progettisti» (Boeri, 2016:15). Ancora, la poetica. La presunta rifondazione disciplinare propugnata da questo gruppo di architetti mostra di essere, piuttosto, la fondazione di una poetica. Con un punto debole condiviso: la difficoltà nella transizione dall'analisi al progetto.

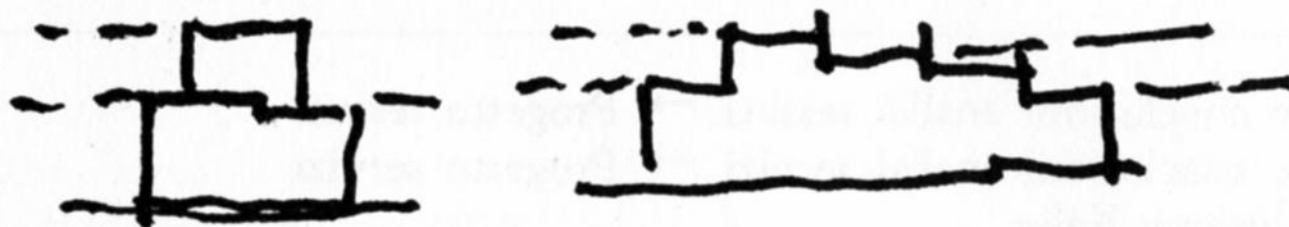
3. Una debolezza, peraltro, già evidenziata da fautori e fiancheggiatori dell'analisi urbana stessa. Già nel lontano 1973, Costantino Dardi evidenziava la necessità di affrontare «nei progetti e non a parole il problema nodale del passaggio dall'analisi alla progettazione». Problema a proposito del quale affermava: «l'analisi urbana attraverso il modificarsi del rapporto tra morfologia urbana e tipologia edilizia e la progettazione della città per parti formalmente compiute devono necessariamente misurarsi con il problema dell'*invenzione* architettonica» (Dardi, 1973:90): notiamo come

Definizione del giacimento



(allineamenti, spessore corpo, pieni e vuoti, allacciamento col sistema dei movimenti pedonali)

Definizione del volume



(altezze di gronda, sporti, colmi, deroghe ammesse)

Figura 2
Giancarlo De Carlo, piano programma per Palermo, area del Cassaro, studi morfologici, 1980

Dardi, all'opposto della convinzione di Aymonino, invochi l'imprescindibilità dell'*invenzione*. Similmente, in sede di valutazione critica retrospettiva, nel 1984 Solà-Morales si chiede «come è possibile ottenere, dai procedimenti analitici (...) qualcosa che vada oltre la conoscenza del luogo, della struttura urbana e dei possibili repertori formali» (Solà-Morales, 2001:118-119). Nel 1985, Massimo Scolari notava come «le lunghe operazioni di analisi urbana, premesse necessariamente ad ogni progettazione, non erano in grado per la loro stessa natura metodologica di fornire indicazioni formali certe» (Scolari, 1985:44).

Di fronte a tale difficoltà, i fautori più radicali dell'analisi urbana optano quasi automaticamente per il riduzionismo e, soprattutto, scartano l'*invenzione*, tipica delle avanguardie, a favore dell'*imitazione*: l'architettura imita l'architettura. «L'architettura non inventa nulla visto che i suoi repertori esistono da sempre» (Solà-Morales, 2001:120). Ma anche questa postura, scelta per evitare l'arbitrarietà della forma, si dimostra insufficiente. Tant'è che mentre Aldo Rossi si affida alla soggettività della memoria e della suggestione analogica, Giorgio Grassi si affida all'oggettività della costruzione e all'anonimato degli elementi architettonici basilari.

Di fronte alla medesima difficoltà, Carlo Aymonino si dimostra ben più lucido (anche perché, probabilmente, è l'architetto più dotato del gruppo). Afferma Aymonino: «L'analisi urbana [...] non la puoi confondere con l'architettura. L'architettura a mio parere è anche altro, è anche contraddire l'analisi [...] Ho sempre combattuto, anche negli scritti che ho pubblicato, la tendenza diffusa a stabilire rapporti meccanici tra analisi urbana e progettazione; ho sempre affermato che l'analisi urbana non è uno strumento di progettazione» (Aymonino, 1992). Viene spontaneamente da chiedersi, dopo tale dichiarazione, a cosa possa servire l'analisi urbana. Si può rispondere: nel caso di Carlo Aymonino, all'individuazione dei "materiali" giusti da manipolare. Come dimostrano i ragionamenti illustrativi di molti suoi progetti: valga, per tutti, quello magnifico redatto per il concorso per l'ampliamento della Camera dei Deputati a Roma (1966). Ma, nonostante la posizione particolare di Aymonino, la lapidaria affermazione di Solà-Morales: «il lavoro analitico manca di qualsiasi capacità propulsiva», trova ampie conferme; e richiede implicitamente di convocare, di nuovo, l'*invenzione*.

A tale riguardo, consideriamo di nuovo la posizione di GDC, del tutto diversa. L'integrazione e, in definitiva, l'indistinguibilità di *lettura* e *progetto*

(*tentativo*), consentono a GDC di saltare a piè pari questa debolezza dei fautori dell'analisi urbana. Proprio facendo forza sul *durante*, GDC si può permettere di operare entro un dominio che ammette l'*invenzione*. Perché? Perché il *durante* istituisce una sorta di circolarità tra *lettura* e *progetto*, come già detto; ma tale circolarità non è planare, bensì spaziale: di fatto, il movimento descritto dall'alternarsi delle due fasi assomiglia a una spirale, che si sposta nello spazio procedendo verso il disegno definitivo, e registrando la progressiva crescita di accuratezza e pertinenza: di specificità.

Una prima intenzione di progetto orienta una prima lettura; questa, forte dell'orientamento ricevuto, può operare una ricognizione generale e una prima selezione di "materiali" fisici e sociali congruenti con l'intenzione di progetto; ma la selezione effettuata retroagisce sulla prima intenzione di progetto, che si modifica, nell'interazione di interpretazioni e trasfigurazioni. Si elabora in tal modo una nuova e più definita proposizione progettuale che induce una nuova lettura, sempre più accurata e sempre più selettiva; che retroagisce ancora sul progetto, modificandolo. E così via, secondo un processo di continuo affinamento del progetto in ragione dei "materiali" selezionati, della loro manipolazione, entro sintesi originali che sono

vere e proprie *invenzioni*. Non arbitrarie, però, perché variamente legate alle caratteristiche fisiche e sociali del contesto. I "materiali" che GDC manipola in sede progettuale sono, in larga misura, desunti dal luogo che ha accuratamente letto: cioè specifici. Ma la specificità non è data in partenza e deriva solo ed esclusivamente da accurata comprensione. La specificità è dunque un risultato, un risultato da acquisire volta per volta, caso per caso. E, nei casi migliori, il processo che consente di pervenire a tale acquisizione, si configura come una vera e propria *pratica etnografica*, come andiamo dicendo da alcuni anni. Una *pratica etnografica* si svolge sul campo; il lavoro sul campo, però, non è né neutro né oggettivo, ma anzi fortemente soggettivo. Del resto, era stato proprio un grande antropologo come Claude Lévi-Strauss a evidenziare come l'antropologia sia una disciplina particolare perché, unica tra le scienze, ripone nella forte soggettività dell'etnografo la propria attendibilità (Lévi-Strauss, 2008:23).

E se si vuole indicare un esempio architettonico di tale *modus operandi*, basta pensare alla vicenda esemplare di Mazzorbo, tanto sottovalutata quanto invece paradigmatica, sulla quale ci siamo dilungati a più riprese (Bilò, 2020:84-91). Una vicenda che illustra egregiamente l'attualità operativa dell'unità duale costituita da *lettura del territorio* e *progetto tentativo*.

Note

1. D'ora in poi, GDC.
2. Il libro di Aymonino era però stato già pubblicato, quasi integralmente, in "Siprauno" nel 1966.

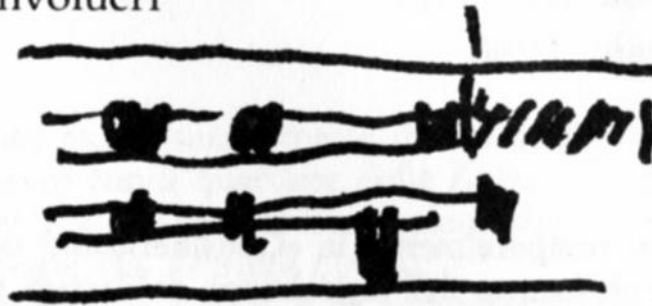
Federico Bilò

PhD Professore Associato
Università degli Studi "G. d'Annunzio"
Chieti - Pescara
federico.bilo@unich.it

Riferimenti bibliografici

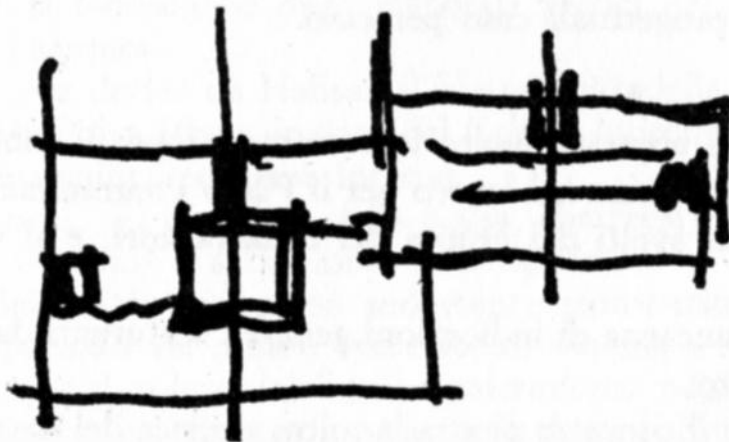
- Aymonino, C. (1992), intervistato da Vittorio Magnago Lampugnani e Nicola Di Battista, in "Domus" n. 739, giugno.
- Aymonino, C. (2000), *Il significato delle città* (1975), Venezia: Marsilio.
- Bilò, F. (2020), *Non specializzare l'ambiente umano*, in Lima, A. (a cura di), *Giancarlo De Carlo*. Visione e valori, Macerata: Quodlibet.
- Boeri, S. (2016), *La città scritta. Carlo Aymonino Vittorio Gregotti Aldo Rossi Bernardo Secchi Giancarlo De Carlo*, Macerata: Quodlibet.
- Bunčuga, F. (2000), *Conversazioni con Giancarlo De Carlo. Architettura e libertà*, Milano: Eleuthera.
- D'Onofrio, A. (1996), *Intervista a Giancarlo De Carlo*, in "Rassegna di Architettura e Urbanistica" 88.
- Dardi, C. (1973), *Discussione sulla Triennale*, in: "Controspazio" 6.
- De Carlo, G. (1978), *Conversazione su Urbino*. Giancarlo De Carlo intervistato da Nicolin P. In "Lotus international" 18.
- De Carlo, G. (1989), *L'interesse per la città fisica*, ora in Sichirolo, L. (a cura di) De Carlo, G. (1992), *Gli spiriti dell'architettura*, Roma: Editori Riuniti.
- De Carlo, G. (1991), *Lettura e progetto del territorio*, in De Carlo, G. (2019), *La città e il territorio. Quattro lezioni*, Macerata: Quodlibet.
- De Carlo, G. (1972), *Perché/come costruire edifici scolastici*, in Sichirolo, L. (a cura di) De Carlo, G. (1992), *Gli spiriti dell'architettura*, Roma: Editori Riuniti.
- De Carlo, G. (1999), *Reading and Tentative Design*, "Places", 3, 1999. Citato in Fuligna, T. (2001), *Una giornata a Urbino con Giancarlo De Carlo. Visitando le sue architetture*, Comune di Urbino.
- Levi-Strauss, C. (2008), *Elogio dell'antropologia* (1960), Torino: Einaudi.
- Rossi, A. (1975a), *Contributo al problema dei rapporti tra tipologia edilizia e morfologia urbana. Esame di un'area studio di Milano* (1964), ora in Rossi, A. (1975), *Scritti scelti sull'architettura e la città 1956-1972*, Milano: Clup.
- Rossi, A. (1970), *L'obiettivo della nostra ricerca. Lezione*. In – Gruppo di ricerca diretto da Aldo Rossi, *L'analisi urbana e la progettazione architettonica*, Milano: Clup.
- Rossi, A. (1975b), *La città come fondamento dello studio dei caratteri degli edifici* (1966), ora in Rossi, A. (1975), *Scritti scelti sull'architettura e la città 1956-1972*, Milano: Clup.
- Scolari, M. (1985), *L'impegno tipologico*, in "Casabella" n. 509-510, 1985, pag. 44. Fascicolo monografico dal titolo *I territori della tipologia*.
- Solà-Morales, I. de (2001), «Tendenza»: *neorazionalismo e figurazione*, in Solà-Morales, I. de (2001), *Decifrare l'architettura. «Inscripciones» del XX secolo*, Torino: Allemandi.
- Zardini, M. (1997), *Dal Team X al Team x*, in "Lotus international" 95.

Definizione degli involucri



(pieni e vuoti in termini di campi entro i quali i vuoti possono cadere, proporzioni dei vuoti)
balconi, logge, sporti, altane, ecc.

Organizzazione dello spazio interno



(destinazioni ai vari piani - collegamenti verticali e orizzontali)
residenza: spunti circa i tagli di alloggi e la loro organizzazione

Figura 3
Giancarlo De Carlo, piano programma per
Palermo, area del Cassaro, studi morfologici, 1980

“SEGNI DI SPAZI” PER L’AREA URBANA DI PICCAPIETRA A GENOVA

Enrica Bistagnino

Nel 1998 l’Unione Europea ha designato Genova “Capitale Europea della Cultura” per il 2004.

In quella che fu un’opportunità di rappresentazione della città in ambito nazionale e internazionale, vennero potenziati soprattutto tre caratteri tematici: Genova Città d’Arte; Genova Capitale del Mare; Genova Città Contemporanea. Fra le azioni: la valorizzazione del circuito dei Palazzi dei Rolli, la riqualificazione della palazzata del fronte-mare, interventi legati alle strutture museali, pedonalizzazione di aree del centro cittadino.

A distanza di quasi due decenni, la città, che indubbiamente ha aumentato la sua attrattività come meta d’arte e cultura, risente tuttavia di una generale crisi economica che alimenta un evidente calo demografico dal quale, poi, è a sua volta ulteriormente alimentata. Una situazione di crisi che appare particolarmente visibile nel degrado d’uso di molte aree urbane, spesso prive di attività; ne sono un esempio gli spazi commerciali che contribuiscono in larga misura a determinare l’immagine di abbandono e incuria di ampie porzioni del centro cittadino.

In relazione a questo scenario, desidero presentare alcuni fra gli esiti di un progetto, avviato negli ultimi anni tra ricerca e didattica, sul potenziale della rappresentazione per/nel contesto architettonico-urbano, con riferimento, in particolare, a quelle aree che hanno

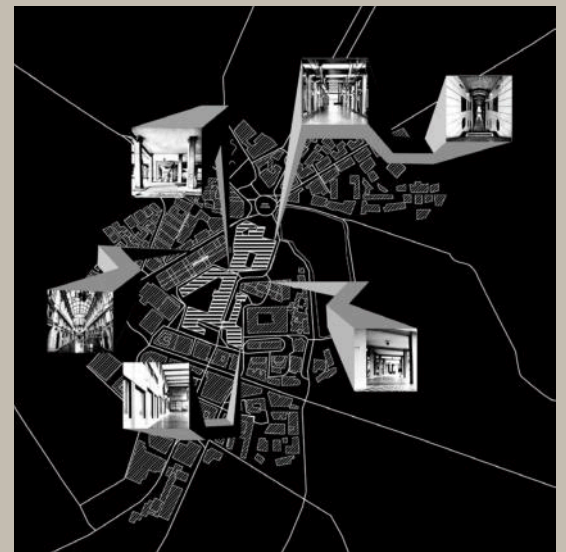
subito una disfunzione d’uso e un conseguente negativo mutamento di immagine e socialità.

Ricordando che la rappresentazione intrattiene un inalienabile rapporto conservativo con il reale, che si manifesta in segni somiglianti ai dati oggettivi, segni fondamentali per rendere un tracciato grafico leggibile e riconoscibile come immagine della realtà data, ma ricordando anche che l’elaborazione innovativa di questi segni permette di realizzare nuove configurazioni orientate alla variazione per attuare un morphing di forme con cui innescare processi di trasformazione anche profondi (Mitchell, 2018: 43), ci si domanda se la sola immagine possa essere funzionale alla riqualificazione dello spazio urbano.

In altri termini si vuole verificare se la rappresentazione, oltre a svelare i codici identitari dei luoghi, ovvero quelle conoscenze basilari per eventuali processi di riqualificazione, possa anche orientarne la visione elaborativa, e se l’allestimento, nei suddetti spazi, di segni di natura “leggera”, fruibili in termini prevalentemente visivi, possa contribuire ad avviare modificazioni d’uso, trasformazioni architettoniche, recuperi di socialità.

In altre parole, può un sistema di segni effimeri agire concretamente sul reale?

Le sperimentazioni di immagini che presento, realizzate nell’ambito di



In alto Figura 1_A
 "Segni di spazi", progetto elaborato nel Laboratorio di Grafica per il Prodotto, a.a. 2020-2021, Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Nautica _ dipartimento Architettura e Design _ Unige.
 Docenti: prof.ssa Enrica Bistagnino, prof. Alessandro Castellano
 Studenti: Alessia Orlandi, Matilda Salomone

A destra Figura 1_B
 "Segni di spazi", progetto sviluppato nel Laboratorio di Grafica per il Prodotto, a.a. 2020-2021, Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Nautica _ dipartimento Architettura e Design _ Unige.
 Docenti: prof.ssa Enrica Bistagnino, prof. Alessandro Castellano
 Studenti: Fedora Beelke, Arianna Camus, Vittorio Chersoni

insegnamenti laboratoriali da me tenuti nei Corsi di Laurea in Design e nell'ambito *Visuality_04*, attività formativa del Dottorato in Architettura e Design¹, riguardano l'area di Piccapietra² corrispondente all'antico Sestiere di Portoria a Genova.

Il quartiere attuale, contraddistinto da un ricco repertorio di interessanti architetture – per fare qualche esempio, il complesso per residenze e uffici di Franco Albini e Franca Helg costruito per l'Istituto Nazionale Assicurazioni (INA), il Palazzo degli Uffici Giudiziari di Giovanni Romano, l'edificio per residenze e uffici di Robaldo Moro della Rocca, la torre per uffici e negozi dello Studio Mor e Sibilla – sorte per ospitare e rappresentare la propulsione direzionale e commerciale della città, manifesta, oggi, diversi episodi di abbandono e degrado che si stanno sempre più diffondendo e aggravando.

La riflessione sul progetto di rappresentazione è stata sviluppata proprio a partire dalla constatazione della profonda perdita in termini di dinamiche sociali e del progressivo allontanamento di interesse sull'area, ovvero del venire meno di quelle condizioni che sembrano basilari per favorire eventuali processi di rigenerazione.

Con l'obiettivo, quindi, di contribuire a portare l'area all'attenzione della città, il progetto di rappresentazione di Piccapietra, è stato prioritariamente orientato a delineare la multiforme identità del luogo per provare a recuperare il senso e restituirlo, appunto, alla riflessione di chi lo fruisce.

Di conseguenza, la lettura attraverso le immagini, ha assunto, da un lato, una fondamentale valenza testimoniale, di messa in scena delle armonie e delle disarmonie degli spazi, dall'altro è stata processo preliminare a eventuali successivi concept progettuali di natura leggera, ovvero finalizzati all'elaborazione di segni lievi, non strutturali, virtuali e/o tangibili da allestire in modo temporaneo e non invasivo sull'interfaccia architettonica e/o negli spazi fra le architetture al fine di potenziarne il significato.

Il progetto è stato così anticipato da una fase di lettura e scrittura del luogo, finalizzata a rilevarne alcune fra le principali connotazioni

architettonico-urbane riferibili, ad esempio, ai rapporti tra spazi chiusi e aperti, agli elementi di connessione orizzontale e verticale, agli spazi stanziati e a quelli per la mobilità, alle mescolanze funzionali (direzionali, commerciali, residenziali), alle relazioni con le adiacenze storiche ecc.

Rispetto a questa finalità, sono stati fondamentali i preliminari attraversamenti dell'area, svolti in modo diretto, camminando attraverso gli spazi reali, o mediato, utilizzando i sistemi di visualizzazione del territorio accessibili on line.

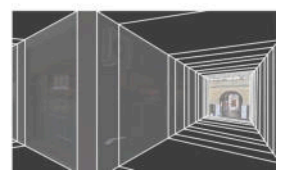
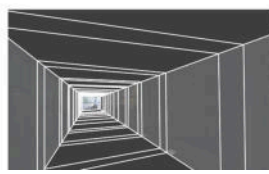
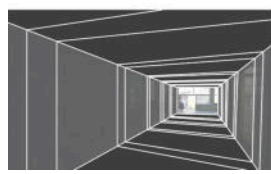
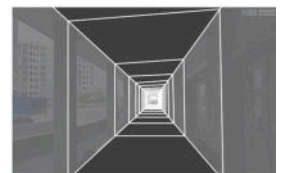
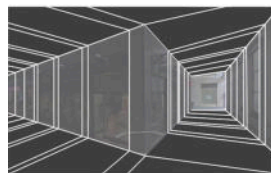
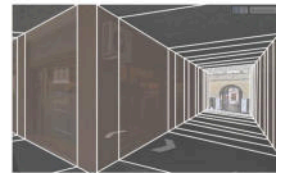
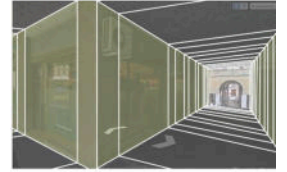
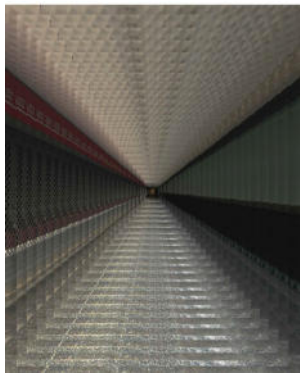
Finalità principale di queste “passeggiate urbane”, di memoria situazionista, l'attuazione di due processi elaborativi: un processo di astrazione e uno di determinazione causale rispetto a particolari eventi percettivi.

Il primo ha riguardato il trasferimento di quanto osservato relativamente agli spazi, alle superfici, ai percorsi, ovvero agli elementi tangibili e fruibili in modo corporeo, o comunque sensoriale, in segni e concetti razionali (geometrie, texture, assi e nodi) in modo da svelare le strutture formali, le articolazioni compositive, le linee direttrici, ovvero quei “materiali” disponibili, sul piano concettuale, a eventuali elaborazioni successive.

Una ricerca, potremmo dire, delle forme esistenziali oltre a quelle effettuali (Von Hildebrand, 1908), dedotte dalla visione plastica, da vicino, come successivo sviluppo dello sguardo, analisi dell'immagine ottica (lontana) preliminare.

Il secondo si è sviluppato intorno a riflessioni personali sulla percezione del luogo e sui relativi effetti di empatia/disagio. Processo, quindi, che ha messo in gioco il tema affascinante della psicogeografia cercando di risalire, seppur in una prospettiva individuale, ai fattori causa di una particolare esperienza sensoriale, fisica, ed emozionale e dei conseguenti comportamenti di risposta.

Processi espressi attraverso il linguaggio visuale e testuale, interpretati in tecniche e metodologie funzionali a meglio rappresentare il contesto e, al contempo, lo sguardo, ovvero il punto di vista autoriale.



Segni grafici, dunque, ma anche fotografie, audiovisivi, notazioni scritte; applicazioni convenzionali dei metodi di rappresentazione o, viceversa, manipolazione dei sistemi proiettivi in funzione di specifiche intenzioni ed espressività figurative preliminari all'eventuale inserimento di ulteriori segni con cui enfatizzare o modificare l'immagine di Piccapietra.

In generale rappresentazioni che hanno implicato la lentezza dello sguardo, un rallentamento necessario per vedere oltre il visibile, per comprendere la complessità.

Fra i molti temi emersi nelle immagini ricordo, a solo titolo d'esempio, l'interessante riflessione visiva sul sistema dei percorsi coperti (portici e gallerie), sulle loro caratteristiche formali, evidenziate nella rappresentazione di geometrie e ritmi prevalenti – talvolta sottolineati dall'inserimento di segni

grafici e luminosi – e sui loro effetti psichici evocati, soprattutto, attraverso la rappresentazione (fotografica) degli effetti di luce e ombra delle diverse tipologie di spazi. (TAV.1,2,3).

Nel complesso, quindi, un processo nel quale si è verificata quella relazione duale, di ascolto e interpretazione, che l'immagine intrattiene con la realtà.

Un ascolto che si è tradotto in segni dal valore documentale, rappresentativi di dati oggettivi, ma, al contempo, latori di un inalienabile valore di sguardo e, per questo, espressivi di visioni di natura pre-progettuale; un'interpretazione, che ha preso forma in segni soggettivi per provare ad attivare il riuso degli spazi e a dare senso al contesto.

In definitiva, una vitalità espressiva che si è misurata con la fattualità scenica della città, provando anche a dissolversi in essa (Celant, 2008: 177) per attualizzare il paesaggio urbano.

Enrica Bistagnino

Architetto, PhD, Professore ordinario
Università di Genova, Dipartimento
Architettura e Design - dAD
enrica.bistagnino@unige.it

A sinistra Figura 2_A
"Segni di spazi", progetto sviluppato nel Laboratorio di Grafica per il Prodotto, a.a. 2020-2021, Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Nautica _ dipartimento Architettura e Design _ Unige.
Docenti: prof.ssa Enrica Bistagnino, prof. Alessandro Castellano
Studente: Jia Xu

A destra Figura 2_B
"Segni di spazi", progetto sviluppato nel Laboratorio di Comunicazione Visiva, a.a. 2020-2021, Corso di Laurea in Design del Prodotto e dell'Evento _ dipartimento Architettura e Design _ Unige.
Docenti: prof.ssa Enrica Bistagnino, prof. Alessandro Castellano
Studenti: Cesare Amodeo, Giusy Neglia, Cristina Piccolo

Note

1.
Laboratorio di Grafica per il prodotto (Corso di Studi in Design del Prodotto e della Nautica, a.a. 2020-2021); Laboratorio di Comunicazione Visiva (Corso di Studi in Design del prodotto e dell'Evento, a.a. 2020-2021); *Visuality_04* (2021), attività formativa del Dottorato di Ricerca in Architettura e Design.

2.
Il quartiere Piccapietra venne realizzato dopo che, nel 1958, il colle omonimo fu spianato nella prospettiva di una ripianificazione urbana che prevedeva il collegamento di Via XX Settembre e Piazza Corvetto attraverso la realizzazione di un nuovo asse viario, Via XII Ottobre. Ciò in conformità a quanto previsto nel Piano Particolareggiato di esecuzione per l'area di Piccapietra, operativo dal 1953, redatto in aderenza con la visione urbanistica del secondo dopoguerra che si ispirava alla Carta di Atene del 1933).

Riferimenti bibliografici

Celant, G. (2008). *Artmix*. Milano: Feltrinelli.

Mitchell, W J T. (2018). *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*. Monza: Johan & Levi.

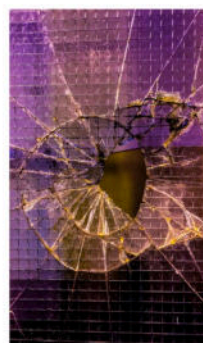
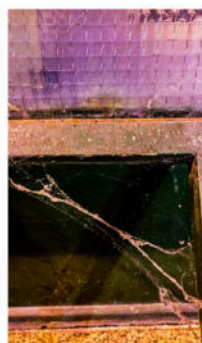
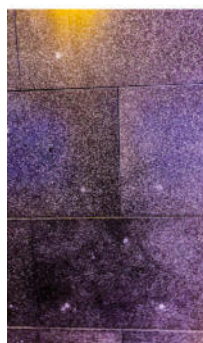
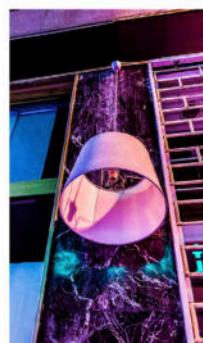
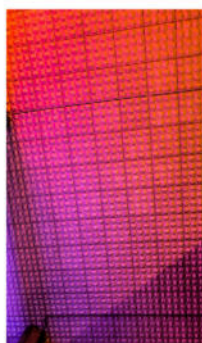
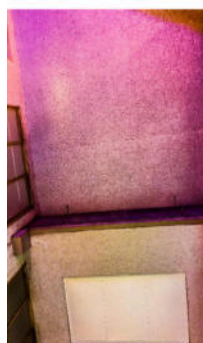
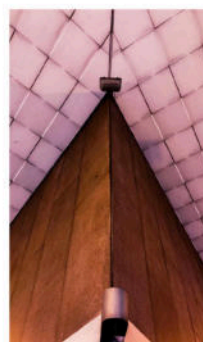
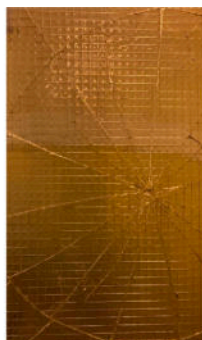
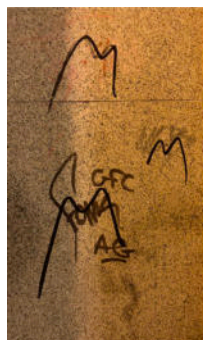
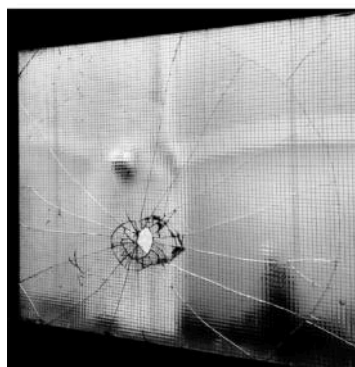
Von Hildebrand, A. (1908). *Das Problem der Form*. Strassburg: Heitz & Mündel.

A sinistra Figura 3_A

"Segni di spazi", progetto sviluppato nel Laboratorio di Grafica per il Prodotto, a.a. 2020-2021, Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Nautica _ dipartimento Architettura e Design _ Unige.
Docenti: prof.ssa Enrica Bistagnino, prof. Alessandro Castellano
Studente: Giovanni D'Erba

A destra Figura 3_B

"Segni di spazi", progetto sviluppato nel Laboratorio di Grafica per il Prodotto, a.a. 2020-2021, Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Nautica _ dipartimento Architettura e Design _ Unige.
Docenti: prof.ssa Enrica Bistagnino, prof. Alessandro Castellano
Studenti: Chiara Tempera Lippi, Roberta Toledo



IMMAGINARE CURA IL PAESAGGIO

Andrea Bosio

Quando si parla di immaginazione si fa riferimento il più delle volte a quell'atto più o meno volontario che permette, nello specifico all'essere umano, di evocare all'interno della propria mente e di osservare mediante lo sguardo interiore, immagini più o meno vivide, statiche o in movimento, di oggetti, persone o situazioni, caratterizzate da diversi gradi di complessità.

Ognuno di noi può infatti immaginare con facilità oggetti che conosce, fatti vissuti o che ci sono stati descritti.

Dal punto di vista etimologico, in realtà, "immaginare" esprime un significato ben più ampio e che può essere assimilato al concetto generale dell'imitare e che quindi include certamente anche proprio l'atto stesso di produrre immagini, che imitano appunto un oggetto, senza uno specifico riferimento a come e con che mezzo queste vengano prodotte.

Viene quindi spontaneo affiancare a quanto detto in prima battuta tutte quelle attività umane che si prefiggono

lo scopo di raccogliere e di tradurre appunto in immagini porzioni del reale – quando imitano la realtà concreta esperita dall'osservatore, all'esterno di egli stesso – o del non reale – quando imitano e trasferiscono nella dimensione reale quelle immagini generate invece dalla mente dell'osservatore.

Esiste poi il termine "Fantasia" che viene utilizzato invece per descrivere quell'insieme di immagini astratte, generate ed osservate dalla mente senza un necessario legame diretto con l'esperienza e con il reale. Quando si parla di "Fantasticare" si fa riferimento, infatti, a quel processo prettamente umano che ci consente di esplorare liberamente questo dominio virtuale impalpabile, popolato da immagini più o meno simili a ciò che conosciamo come reale e vero, di cui cioè si riconosce una definizione razionale.

Infine, vorrei introdurre il concetto di Creatività: con cui si fa riferimento a quella particolare abilità dell'essere

umano che gli permette appunto di creare nuova realtà a partire dalla realtà data.

Ma come si crea una nuova realtà?

Sicuramente quanto detto fin qui ci aiuta a definire un territorio abbastanza vasto – con tendenza per altro all’infinito – all’interno del quale viene stivato e letteralmente memorizzato il materiale raccolto nel tempo dall’individuo stesso, sotto forma di immagini, e che diventa disponibile quale materia prima per la definizione di nuove immagini possibili. Si tratta proprio di un complesso laboratorio alchemico dove gli elementi primari, le immagini raccolte e conservate in un vasto *data base*, possono essere trasformate attraverso meccanismi più o meno inconsci di fusione e di rielaborazione.

Siamo quindi davanti ad un meraviglioso processo silenzioso ed invisibile, del tutto biochimico, al 100% naturale e che da millenni permette all’essere umano di modificare la realtà in cui

vive utilizzando appunto la creatività attingendo proprio a questo suo bagaglio di immagini e alla fantasia stessa.

Facciamo un salto.

Nell’ambito della cura di una patologia mentale l’analista ricorre spesso all’ascolto del libero flusso di parole del paziente, non tanto per giudicarne il contenuto ma più che altro per dare la possibilità al malato di sentire con tutto sé stesso quanto da lui pronunciato.

Allo stesso modo si ricorre spesso anche alla scrittura come strumento per fare chiarezza e portare ordine tra i pensieri che affiorano in maniera incoerente e disordinata. Lo strumento in questo caso è un diario in cui il paziente può appuntare pensieri e riflessioni nel momento in cui sorgono alla mente. Sono due modi per attivare un grado di consapevolezza ulteriore e per rendere attenta la coscienza alla quale spesso e volentieri la nostra vita psichica sfugge (Pani: 2018).

Anche le pratiche meditative orientali o quelle a noi più prossime di *Mindfulness* si basano sull’idea di attivare ed allenare questa capacità umana di osservare ed ascoltare con un certo distacco le attività mentali.

Se da una parte l’intento di queste pratiche è quello di conoscere il contenuto dei nostri pensieri e della psiche, dall’altra parte lo scopo è quello di generare il giusto spazio mentale, spazio fertile dal quale far germogliare nuovi pattern di pensiero ed attivare quelle connessioni appunto legate all’ambito della creatività che, a livello personale, ci permettono di trasformare le nostre abitudini e quindi migliorare le nostre vite.

Ma introduciamo il concetto di paesaggio.

In particolare, parliamo di paesaggio antropico ed urbanizzato, riferendoci a quella porzione di territorio dove l’essere umano si è insediato trasformandolo e rendendolo abitabile.

Il paesaggio urbano in cui viviamo è quello che ci plasma: a seconda del paesaggio che abbiamo intorno diventiamo persone diverse. All'interno del paesaggio urbano impariamo ad orientarci e in questo ci abituiamo alla cultura che a sua volta lo ha generato, mixando con giusta misura gli elementi naturali del terrario e le necessità di chi lo ha occupato.

È però valido anche il processo inverso ossia quello che vede noi umani come i diretti artefici del paesaggio in cui viviamo, attraverso le nostre azioni e le nostre scelte in particolare dal punto di vista urbanistico e architettonico.

Analizzando alcune idee espresse da Georg Simmel, proprio nell'ambito dell'idea di paesaggio come luogo dell'esperienza dell'essere, si può affermare che il paesaggio è allo stesso tempo fuori e dentro di noi. L'ambiente urbano è ciò che ci circonda se inteso come quell'insieme di elementi in cui siamo immersi, al di fuori del perimetro fisico delineato dal nostro corpo fisico, ma la città diventa contemporaneamente esperienza interna nella misura in cui

questa muove emozioni al nostro interno più intimo. Veniamo a noi e incrociamo quanto fin qui esposto con il concetto di rappresentazione

Possiamo immaginare un percorso di cura del paesaggio e delle nostre città mediante un *iter* del tutto simile a quello proposto ad un paziente dal suo analista.

Sceghieremo invece del diario in cui si appuntano i pensieri che affiorano alla mente, lo strumento della rappresentazione proprio per registrare con acuta consapevolezza tutti quegli eventi generati dal paesaggio osservato. Una sorta di scansione territoriale che ci permette di immergerci totalmente in prima persona nel vissuto del costruito. Concentreremo l'attenzione sviluppando così una coscienza attenta all'oggetto della nostra speculazione.

A tal proposito ci vengono in aiuto diversi strumenti che ci consentono di rappresentare ciò che osserviamo e quindi di raccogliere con consapevolezza dati utili allo sviluppo del processo creativo che sarà capace di trasformare il paesaggio.

Sono molteplici, infatti, gli strumenti che l'essere umano ha messo a punto nel tempo per registrare in maniera sempre più fedele la realtà su supporti tangibili. Nella storia della rappresentazione si passa infatti da pochi primordiali disegni di memorabili scene di caccia su roccia realizzati con carbone o terra a fotografie impresse su carta, e oggi su pixel in formato digitale, che raccontano praticamente ogni istante delle nostre vite. Mediante la cartografia e il disegno lo spazio può essere misurato e riprodotto in maniera perfettamente accurata.

Questi strumenti sono stati essenziali proprio nella costruzione di un immaginario collettivo tangibile al quale attingere per la realizzazione di straordinarie opere: nuove forme e nuove strategie innovative vengono delineate a partire proprio dalle basi imposte da quelle più antiche e passate.

Nell'ambito del paesaggio antropizzato l'immaginazione è la capacità di scoprire nuovi scenari e di cogliere nel disordine-ordine del tessuto urbano determinati suggerimenti, fonte di ispirazione per un futuro possibile; Se da una parte l'osservare la realtà

esterna ci consente di immagazzinare le immagini che ne derivano, dall'altra parte ci è consentito osservare queste immagini raccolte dall'interno della nostra mente per produrne di nuove.

Nell'ambito dell'esplorazione della città e in particolare del paesaggio abitato, la cui immagine è strettamente legata ai tempi e ai modi d'uso che i cittadini ne fanno, risulta importante osservare come esso viene vissuto.

La fotografia, in particolare, può essere considerata come strumento in grado di configurare ipotesi per ricostruire "la visione spaziale che l'attore sociale ha del suo territorio urbano, del suo frammento lavorativo, del suo parziale geografico, del suo riorganizzare l'immagine della città" (Leotta: 2000).

"La veggenza del Fotografo - sostiene Barthes in "Camera chiara" - non consiste tanto nel "vedere" quanto nel trovarsi là". Nel superamento dei limiti dei sistemi di analisi propri dell'approccio moderno è di fondamentale importanza dunque creare un legame fisico con i luoghi e le persone. Diventa necessario un nuovo sguardo sulla città dello spazio collettivo.

Uno spazio pubblico di una città, per esempio, può essere verificato ed analizzato attraverso immagini che considerino soprattutto le azioni sociali che tale spazio permette all'utenza.

È noto come alcuni spazi acquistino il ruolo di luogo di incontro al di là della loro conformazione. In questi casi è l'uso - spesso da parte di specifici gruppi sociali, etnici, di età - che conferisce senso e qualità allo spazio.

Lo spazio fisico in una città, se considerato esclusivamente come l'insieme degli elementi che lo costituiscono, risulterà continuamente identico a sé stesso: solo rivolgendo l'attenzione a ciò che lo anima, e a chi lo vive, cominceremo a inquadrare una città in continuo cambiamento.

In questo complesso meccanismo l'immagine raccolta diventa supporto ausiliario al processo di immaginazione, inteso come rilettura di ciò che è stato esperito, proprio in vista di una fase successiva creativa ossia quella della progettazione.

Andrea Bosio

Architetto

info@andreabosio.com

Riferimenti bibliografici

Pani, D. (2018) La funzione psicologica del diario [Online]. Disponibile in: <https://www.robertopani.com/2018/04/01/la-funzione-psicologica-del-diario/> [1 aprile 2018].

Mori, L. Paesaggi utopici. Allenare l'immaginazione per la gestione dei paesaggi esistenti e per il loro futuro [Online]. Disponibile in: <https://www.montagneinrete.it/casi-di-studio/paesaggi-utopici-allenare-l-immaginazione-per-la-gestione-dei-paesaggi-esistenti-e-per-il-loro-futu> [24 gennaio 2022].

Barthes, R. (1980). *Camera Chiara*. Torino: Einaudi.

Simmel, G. (2006). *Saggi sul paesaggio*. Roma: Armando Editore.

DE/SIGN INSIDE THE CITY: SEGNI PER LA VALORIZZAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO

Irene De Natale

Valorizzare il paesaggio urbano: una necessità odierna

Considerando la crescente esigenza dell'uomo di riconoscersi in un'identità individuale ma soprattutto sociale – motivata dal bisogno del singolo di identificarsi in valori comuni – e considerando che la città rispecchia la società che la vive, influenzandola a sua volta, sembra sempre più rilevante sviluppare processi di analisi, rappresentazione e valorizzazione dell'identità complessa dei paesaggi urbani contemporanei, provando a declinarne la molteplicità in una visione unitaria.

Nell'ampio e discusso scenario che riguarda gli studi sul paesaggio urbano, il concetto di morfogenesi, ovvero di una forma che si attua in un'evoluzione continua, generativa di fisionomie mutevoli che si sviluppano attraverso eventi irreversibili, sembra particolarmente calzante (Soddu, 1989). La città contemporanea, in quanto esito di una sovrapposizione di piani urbani che sono stati realizzati in diverse

epoche storiche (Zevi, 2000), alimenta un paesaggio urbano che sembra conservare la sua riconoscibilità grazie, soprattutto, alla sua storia, quasi come si trattasse di un'entità viventi.¹ Infatti, in alcuni luoghi si può leggere la cultura e la storia attraverso le architetture, il paesaggio e gli oggetti.

Si tratta, quindi, di un paesaggio urbano denso di connotazioni e valori che appare importante raccontare per evidenziare gli elementi che, nel tempo, hanno conformato la fisionomia concreta e l'idea stessa di città. Semplificando molto, si tratta di esaltare quelle qualità che, come suggerisce Kevin Lynch con una rassegna di aggettivi da attribuire alla forma della struttura urbana che possono

Nella pagina a fronte Figura 1
Christo e Jeanne-Claude (2021)
L'Arc de Triomphe Wrapped, Parigi,
Benjamin Loyseau © 2021
Fondazione Christo e Jeanne-Claude



enfaticamente già di per sé l'identità che la contraddistingue (Lynch, 1960), fanno parte del paesaggio urbano. Compito del progettista grafico sarebbe, dunque, quello di provare a valorizzare questi elementi interni alla città, espliciti e/o latenti, per poterla comunicare e, soprattutto, per affermarne l'identità. Si tratta, in altri termini di comunicazione "nella città" e non "della città" (Bonini Lessing, 2010), rappresentando le "aggettivazioni" della città, sottolineandole, tracciandole, evidenziandole con segni che si sviluppano nella città stessa.

Segni e dimensioni del paesaggio urbano

Proseguendo la riflessione, i paesaggi urbani e le loro architetture risultano portatori non solo di valenze funzionali ma soprattutto comunicative e simboliche. Lo sottolinea Renato De Fusco che riconosce ad alcuni edifici ruolo mass mediatico, quasi fossero dei canali di comunicazione come altri (Bonini Lessing, 2010). Questa interpretazione fa ancora riflettere sul potere comunicativo che hanno alcune parti, frammenti, sezioni del paesaggio urbano e sul fatto che possano effettivamente costituire degli elementi di decodificazione, di orientamento, attraverso i quali scoprire la reale struttura di una città, e identificarne alcune fra le principali caratteristiche. Il concetto non è molto lontano dall'espressione "figurabilità" utilizzata da Lynch, la qualità che conferisce ad una città un'elevata probabilità di essere ricordata diventando una sorta di mappa mentale e dal concetto di "singolarità" come elemento di distinzione tra le molte forme del paesaggio urbano che conferisce carattere ed eccezione (Lynch, 1960). Ma, da un'altra prospettiva, è importante riconoscere anche il ruolo attivo degli spazi "inutilizzati o inutilizzabili" ricordati da Georges Perec, i quali sono rilevanti per delineare la struttura del paesaggio urbano, funzionando da connessioni, elementi attraverso cui la città si sviluppa.

In questo scenario complesso, come è noto, la figura dell'uomo è centrale in quanto attore e spettatore, soggetto costruttore di comunicazioni e allo stesso tempo destinatario delle stesse; fruitore attivo dello spazio di cui mette in gioco la quarta dimensione,

attestando, così ulteriormente, l'indissolubile rapporto tra spazio e tempo esperibile nelle stratificazioni urbane, nell'evoluzione della forma della città soggetta a continue modificazioni nell'aspetto dell'architettura modellata dalla luce (Holl, 2000:31).

Si potrebbe dire che per poter interpretare e comprendere a fondo il fenomeno urbano vi sia una necessità insostituibile: l'esplorazione fisica. Solo in questo modo si può cogliere lo spirito e la reale essenza degli elementi che compongono il paesaggio urbano.²

Progettare segni per enfatizzare il paesaggio urbano

In questa prospettiva di fruizione attiva all'interno del paesaggio urbano, dello spazio e degli oggetti che lo costituiscono, l'esperienza multisensoriale e diretta può essere anche favorita dall'inserimento di segni che, volta per volta, possono connotare, enfatizzare, mimetizzare, in generale possono modificare la città stessa.

Sarebbe opportuno compito del progettista occuparsi dell'enfasi del paesaggio urbano, mostrando, eventualmente, gli elementi che ne fanno già parte in maniera diversa. In fondo il paesaggio urbano è da sempre caratterizzato dall'influenza dell'individuo, di conseguenza il suo carattere è alimentato dalla società che lo vive. Sembra esserci il bisogno di realizzare interventi utili e progettati al momento opportuno e adatti al contesto: "l'arte consiste nel far bene ciò che si deve fare" (Unwin, 1909: 22).

Segni dunque multiformi, stabili o temporanei, materiali o virtuali, visivi o multisensoriali, che possano contribuire a caratterizzare e valorizzare il paesaggio urbano e che accompagnino lo sguardo verso nuove prospettive. Segni che, pur in una dimensione effimera, riescano a lasciare un messaggio, una traccia nella memoria, una modificazione permanente dell'immagine della città.

Possono essere segni che vengono aggiunti al paesaggio urbano, intesi quindi come immissioni temporanee che cambiano l'assetto e creano connessioni prima invisibili, come nel caso di Christo e Jeanne Claude con *Floating Piers*³; possono essere segni che sottraggono un elemento architettonico, come nel caso della copertura temporanea dell'Arco di Trionfo a



Parigi (Fig.1), lasciando solo intravedere le forme e facendo intendere che solo sottolineandone la mancanza, paradossalmente, si riesce a percepire la possente presenza di quel monumento, in quel preciso luogo, con tutta la sua imponenza.

Possono essere segni grafici come quelli della *Street Art* che, attraverso elementi puramente visivi, incide sulle geometrie degli spazi, sulla loro percezione e sulle loro valenze simbolico-culturali. Penso, ad esempio, alle sorprendenti anamorfofi⁴ interpretate in numerosi progetti di Felice Varini - ad esempio i centri concentrici sul Castello Carcassonne (Fig.2) - o nei lavori del gruppo di progettisti spagnoli Boa Mistura con il sensazionale progetto *Luz Nas Vieiras*⁵. Penso alle opere di light art, alla loro potenza trasformativa del paesaggio urbano e

guidare l'utente come nel progetto per il *Quartier des Spectacles* di Montreal che ha trasformato il quartiere della città con la segnaletica luminosa notturna. La più semplice arte di strada poi, che ci fa pensare a nomi come Banksy (fig.3) che hanno cambiato il modo di vedere l'arte applicata al paesaggio urbano come un'arte a cui è concesso di esistere in quanto valore artistico aggiunto.

Oggi la tendenza è quella di armonizzare arte, design e architettura per alimentare gli spazi urbani di segni "in dialogo", che riescano a rivelare o a disegnare l'anima della città, le loro contraddizioni, le loro complesse metamorfosi, la loro "bellezza" e la loro "bruttezza", il nuovo e il passato, anche quello popolare e anonimo caro a Pasolini.

"Ma cos'è l'anima di una città? Perché si dice che una città è bella o che una città è brutta? Come si conosce una città? Come si conosce la propria città?" (Perec, 2013: 75).

Le domande di Georges Perec sollevano questioni stimolanti nel continuare ad indagare possibili soluzioni per rappresentare la città, ragionando per immagini attraverso "segni".

Irene De Natale

PhD's Dipartimento Architettura e Design - dAD Università di Genova
irene.denatale@edu.unige.it

Figura 2
 Felice Varini (2018) *Cercles Concentriques Excentriques*, Carcassonne © www.varini.org

Note

1.

“La città infatti, nonostante sia l’artificialità per eccellenza, da questo punto di vista non è poi molto dissimile dal mondo naturale, anzi, secondo una linea di tendenza presente nel dibattito scientifico contemporaneo, può essere considerata un’entità vivente”. (Soddu 1989:25). *Città Aleatorie*. Milano: Masson

2.

“l’esperienza spaziale propria dell’architettura si prolunga nella città, nelle strade e nelle piazze, nei vicoli e nei parchi, negli stadi e nei giardini, dovunque l’opera dell’uomo ha limitato dei “vuoti”, ha cioè creato degli spazi racchiusi.” (Zevi 2000:29) *Saper vedere l’architettura: saggio sull’interpretazione spaziale dell’architettura*. Torino: Ed. di comunità, 29.

3.

The Floating Piers è stata un’installazione temporanea sul Lago d’Iseo, dal 18 giugno al 3 luglio 2016, progettata da Christo e Jeanne Claude. Il progetto consisteva nella realizzazione di 100.000 metri quadrati di tessuto giallo posato su un sistema modulare di pontili galleggianti appena sopra la superficie dell’acqua, creando così delle passerelle temporanee che collegavano la terra ferma alle isole. Christo and Jeanne Claude Foundation. (n.d.). *The Floating Piers*. [Online]. Consultabile in: <https://christojeanneclaude.net/artworks/the-floating-piers/> [20 gennaio 2022].

4.

Anamorfosi – dal gr. αναμορφωσιΩ “riformazione” [...] – 2. “In geometria, corrispondenza ottenuta proiettando da un centro di proiezione i punti di una figura, appartenente a un dato piano, su una porzione di superficie piana o curva, sulla quale si ottiene una figura corrispondente punto per punto a quella proiettata, ma deformata rispetto a questa.” “Anamorfosi.” Def. 2. Treccani. [Online]. <https://www.treccani.it/vocabolario/anamorfosi/> [20 gennaio 2022].

5.

Luz Nas Vielas, progetto di riqualificazione dei vicoli e aree urbane della favella Vila Brasilândia realizzato da Boa Mistura, Boa Mistura. (n.d.). *Luz Nas Vielas*. [Online]. Consultabile in: <https://www.boamistura.com/en/proyecto/luz-nas-vielas-en/> [20 gennaio 2022].

Nella pagina a fronte Figura 3
Banksy, *Ragazza con il timpano trafitto con l’aggiunta della mascherina* (autore ignoto), Bristol, @ Anth0ny_Ward Twitter



Riferimenti bibliografici

Bonini Lessing, E. (2010) *Interfacce Metropolitane: frammenti di corporate identity*. Milano: Et al Edizioni.

Holl, S. (2000). *Parallax*. Berlino: Birkhäuser.

Lynch, K. (2006). *L'immagine della città*. Venezia: Marsilio.

Perec, G. (2013). *Specie di Spazi*. Torino: Bollati Boringhieri.

Soddu, C. (1989). *Città Aleatorie*. Milano: Masson.

Unwin, R. (1995). *La pratica della progettazione urbana*. (ristampa) Milano: il saggiatore.

Zevi, B. (2000) *Saper vedere l'architettura: saggio sull'interpretazione spaziale dell'architettura*. Torino: Ed. di comunità.

Rai Teche (1974). *Pasolini e la forma della città*. Teche.Rai.it. [Online video]. disponibile in: <https://www.teche.rai.it/2015/01/pasolini-e-la-forma-della-citta-1974/> [20 gennaio 2022].

ElleDecor.com (2018) Marzorati, E. *Gli eccentrici cerchi concentrici di un artista svizzero sulla Fortezza medievale di Carcassone*. [Online]. Disponibile in: <https://www.elledecor.com/it/viaggi/a22046713/gli-eccentrici-cerchi-concentrici-di-un-artista-svizzero-sulla-fortezza-medievale-di-carcassone/> [20 gennaio 2022].

RunDesign.it (2021) Mennoia, A. *City Branding di Montreal: turismo tra arte e spettacolo*. [Online]. Disponibile in: <https://www.rundesign.it/city-branding-montreal/> [20 gennaio 2022].

LA PERCEZIONE VISIVA QUALE MOTORE DI RECUPERO URBANO. L'ESEMPIO DI VIA DEGLI ARCHI.

Maria Linda Falcidieno

Occuparsi di immagine significa occuparsi di una molteplicità di aspetti, che riguardano l'ambito della visione e che sono oggetto delle innumerevoli sfaccettature della disciplina del disegno; in sede universitaria, ciò si è concretizzato nel ragionare essenzialmente su due ambiti, differenti, ma non di rado complementari, che sono quello della rappresentazione tecnico-strumentale e quello della rappresentazione umanistico-comunicativa.

Già da queste primissime considerazioni emerge con chiarezza come da un lato si sia vicini al mondo della trascrizione e interpretazione di ciò che ci circonda – realizzato o progettato che sia –, mentre dall'altro si confina con gli interessi dell'arte, della formazione e dell'*advertising*.

Naturalmente in entrambi i settori è presente, anche se spesso implicito e non percepito o considerato dagli osservatori, il concetto di "progetto": progettare, infatti, non è soltanto ideare e trascrivere il concreto (elementi,

oggetti, edifici, quartieri, città, territori), bensì ideare e trascrivere anche il trascendente, il pensiero che si tramuta in informazione o suggestione. Senza poter entrare nell'interessante – ma complesso – mondo dell'arte, è sufficiente qui evidenziare come la realizzazione di un pittogramma o di una icona o ancora di un segno connotativo di identità sia senza dubbio atto progettuale, forse persino più totalizzante di altri, poiché non prevede il filtro vincolante della realizzazione materica, che tanto spesso comporta cambiamenti e trasformazioni dell'idea tracciata e "fissata su carta".

Si tratta, dunque, di rappresentazione come progetto.

In questa direzione da ormai parecchi anni vanno gli studi, le ricerche e le convenzioni – nonché le imprescindibili e proficue riflessioni didattiche, che ne derivano e al tempo stesso li alimentano – di un gruppo di docenti del dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova



**INQUADRAMENTO
AREA**

prevalentemente impegnati nella didattica dei corsi di Design¹; il contatto continuo e diretto con le problematiche connesse alla comunicazione, tuttavia, ha dato modo di comprendere e avvicinare anche gli aspetti della visualità che possono contribuire alla risoluzione di problematiche collegate al costruito, indipendentemente dalla scala dimensionale e dalla destinazione d'uso.

Il caso che si presenta oggi in questa sede è proprio una delle sperimentazioni più recenti, che è derivata da una richiesta contrattuale con S.P.Im., società pubblica del Comune di Genova per la promozione del suo patrimonio immobiliare; S.P.Im. persegue obiettivi di sostenibilità, digitalizzazione e innovazione e affronta tematiche diversificate, che vanno da operazioni di recupero, a ristrutturazioni, fino a nuove edificazioni, sia in ambito di centro urbano, sia di zone periferiche.

L'oggetto è una particolare porzione della città, situata lungo una delle

arterie di principale collegamento di polarità urbane centrali: precisamente si trova in via XX Settembre, asse che attraversa Genova, unendo la zona della stazione Brignole e del percorso ortogonale originato dalla copertura del torrente Bisagno a piazza de Ferrari. A loro volta, i due estremi della via si diramano in collegamenti trasversali con i quartieri di espansione novecentesca, da un lato, e con il centro storico, dall'altro (Fig. 1).

Ulteriore caratteristica importante per inquadrare la zona, è quella di essere via degli Archi una sorta di cerniera tra la città ottocentesca e quella novecentesca e di essere pressoché sconosciuta e pochissimo utilizzata dagli stessi genovesi.

Il primo passo della ricerca, a questo punto, è stato quello di comprendere le ragioni di tale abbandono o più precisamente di verificare i presupposti della nascita e dello sviluppo di via degli Archi, per poi trarne indicazioni metodologiche prima ancora che operative.

La ricerca pre-progettuale si è sviluppata secondo tre filoni:

1. attento esame delle fonti storiche (cartografie, iconografie, testi letterari...) al fine di comprendere la vocazione del luogo prima dello stato di emarginazione e parziale abbandono contemporanei;
2. attenta lettura della porzione di città sulla quale gravita via degli Archi;
3. analisi degli elementi che impediscono una fruizione continua e quindi una vitalità del percorso, primo elemento di dequalificazione dello spazio.
4. analisi dei linguaggi comunicativi mirati al fine della comunicazione, informazione e riqualificazione della strada.

Figura 1
Vista dall'alto del percorso degli Archi, da cui si evince la sua funzione di collegamento tra polarità urbane e zone con differente caratteristica (commerciale e residenziale)

Ciascuna ricerca si è svolta sotto la diretta responsabilità di un componente del gruppo di ricerca² e ha portato a interessanti considerazioni, compresa anche l'individuazione di una situazione urbana finora mai sottolineata, ovvero la presenza di un accesso per nulla secondario dell'ottocentesco Nuovo Teatro Andrea Doria, poi divenuto Teatro Margherita ed infine attuale sede dei Magazzini COIN, proprio sullo slargo che – a quota inferiore – è confinante con la via degli Archi ed è a questa collegato mediante una scala; ulteriore considerazione quella che il percorso ricalca nella prima parte un antico sedime pre-ottocentesco, che attraversava la zona marginale della piana del Bisagno successivamente insediata e che ha subito una variazione in occasione dell'apertura della carrabile via Frugoni, collegamento diretto con la collina di Carignano.

Dunque, vocazione di spazio infrastrutturale centrale – da un lato – e collegamento con la *promenade* del superiore corso Podestà – dall'altro –, che giunge al parco dell'Acquasola, conclusione del quartiere residenziale; non ultima per interesse, la recente trasformazione che si sta compiendo con il recupero degli archi delle antiche mura, tamponate e divenute residenze o attività legate al terziario, dai quali la via trae il suo nome.

Lo studio ha quindi avuto lo scopo di proporre alcune idee per completare l'operazione di recupero e riqualificazione di via degli Archi ad opera di S.P.Im., intervenendo sulle zone di accesso al percorso e sul percorso stesso, soprattutto dal punto di vista della realizzazione di un progetto vivo, a corredo di quello strutturale già avvenuto; accessi che sono gli estremi del percorso, innestati rispettivamente su via XX Settembre e su via Frugoni, in una sorta di "deviazione", parallela alla strada carrabile.

In sintesi, il fondamento del lavoro è dato dall'aver inizialmente identificato la vocazione di via degli Archi a seguito di alcuni confronti tra la città cosiddetta storica e quella contemporanea, dai quali emerge come la strada sia potenzialmente un prezioso collegamento tra il centro commerciale e direzionale (via XX Settembre) e la passeggiata sopra le mura (corso

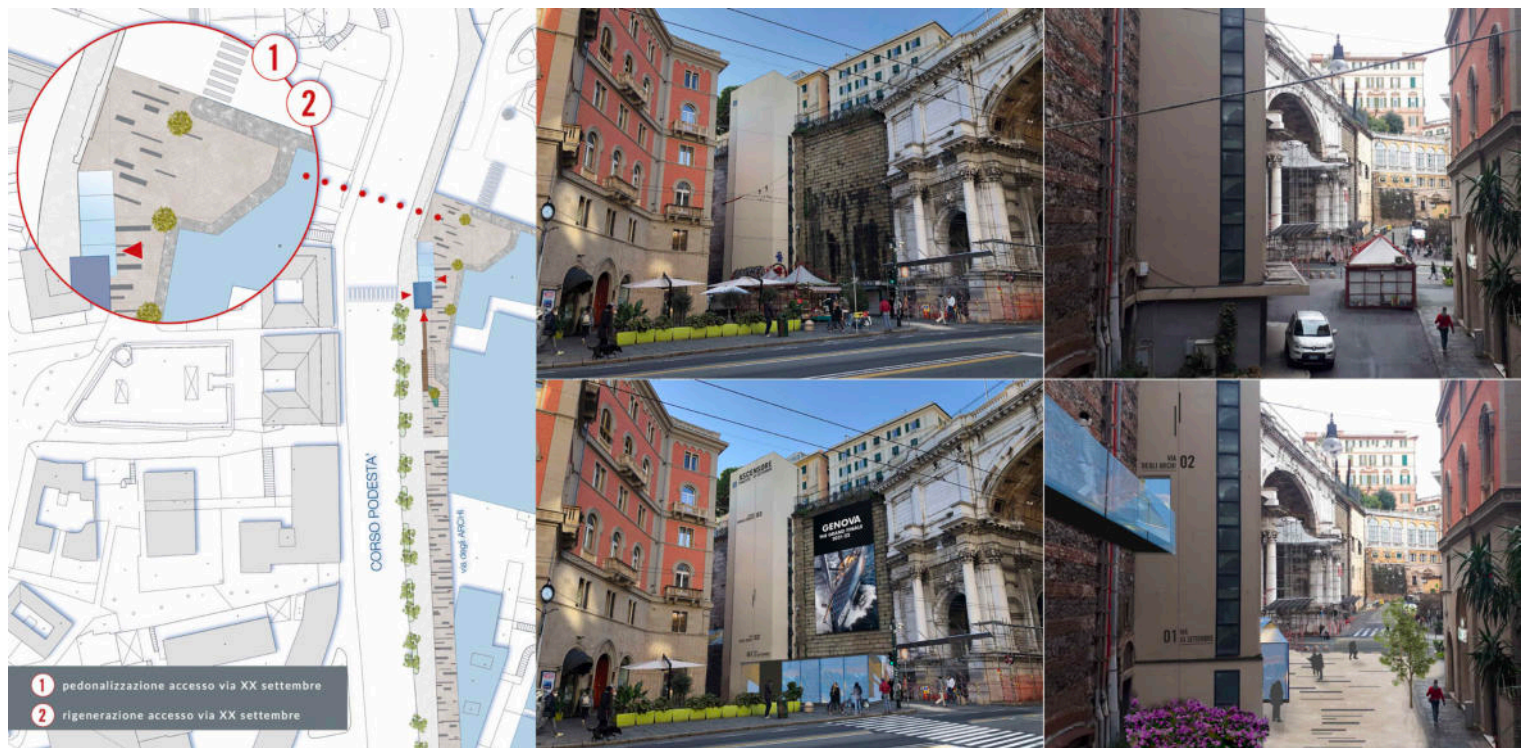
Andrea Podestà), finora trascurato e poco utilizzato: collegamento parallelo all'asse carrabile di via Frugoni e, pertanto, a vocazione pedonale, complemento e contraltare per chi non si muove con l'auto e per chi ha necessità di un rapido passaggio dal quartiere collinare residenziale (ancorché sede dell'ospedale Galliera), al centro.

Le idee proposte vogliono da un lato comunicare visivamente l'identità di via degli Archi sopra descritta e dall'altro intervenire su alcune carenze e alcuni limiti della sistemazione urbana attuale; in particolare:

- rendere immediatamente evidenti gli accessi alla strada, sia da via Frugoni, sia da via XX Settembre;
- a tal fine, riqualificare gli spazi-filtro: l'ingresso semi-nascosto da via Frugoni e quello eccessivamente articolato da via XX Settembre a causa della presenza di alcune attività commerciali;
- rendere visibile anche a distanza la presenza dell'ascensore, che collega corso Podestà e via XX Settembre;
- rendere evidente la funzione di "cerniera" di via degli Archi tra i due ambiti (la "passeggiata" e il "centro");
- per ciò, rendere raggiungibile via degli Archi attraverso una sosta intermedia dell'ascensore;
- pedonalizzare l'intero percorso.

Ulteriore intervento proposto è quello di utilizzare la superficie libera data dal fabbricato dell'ascensore, e/o del muro adiacente come un segnale a scala urbana, che comunichi di volta in volta informazioni, manifestazioni, visioni della città attraverso video-proiezioni; ciò significa ideare un progetto che sia al tempo stesso analogico e digitale, composto da segnaletiche, pavimentazioni, illuminazioni tradizionali, consolidati elementi di trattamento della percezione visiva urbana, ma altresì da elementi interattivi e/o multimediali.

In questo caso, si è ritenuto fondamentale indirizzare lo sguardo dell'osservatore su alcuni nodi, direttamente conseguenti alle criticità lette.



Per gli elementi analogici:

- percezione della continuità progettuale originaria dello spazio prospiciente l'attuale ascensore con l'analogo spazio prospiciente l'accesso a via San Vincenzo, situata simmetricamente all'altro lato del ponte Monumentale sul quale insiste corso Podestà (Fig. 2), attraverso il disegno della pavimentazione e la riorganizzazione degli arredi, oltreché mediante la segnalazione della scala di collegamento diretto con via deli Archi;
- percezione del bivio che conduce pedonalmente all'ingresso della via degli Archi da via Frugoni (Fig. 3), attraverso la presenza di un macro-segnale direzionale, la continuità della pavimentazione del marciapiedi e lo slittamento dell'attraversamento pedonale fino a renderlo in linea con l'accesso, oltreché mediante un'illuminazione che renda percepibile la via anche nelle ore notturne.

Per gli elementi digitali:

- realizzazione di un sistema di *ledwall* che indichi sulla superficie dell'ascensore la nuova sosta intermedia che elimina il superamento del dislivello solo attraverso la scala;

- realizzazione di un ulteriore sistema di *ledwall* da collocare in posizione da definire, a seconda delle indicazioni degli Uffici della Soprintendenza e del Comune, che proponga info differenziate, legate ai messaggi che via via il Comune vorrà trasmettere a scopo informativo, prescrittivo, promozionale ecc.

In conclusione, il caso studio di via degli Archi ha messo ulteriormente in luce l'intrinseco valore progettuale della rappresentazione, disciplina ancor oggi intesa troppo spesso come strumentale e tecnica, a servizio o a complemento del progetto; al contrario, la rappresentazione in tutte le sue possibili accezioni ha grandi potenzialità anche per interventi di recupero, riqualificazione e rivitalizzazione di spazi, interventi "leggeri", non strutturali e pur tuttavia risolutivi di alcune criticità diffuse.³

Maria Linda Falcidieno
 Professore ordinario
 Università di Genova - dAD
marialinda.falcidieno@unige.it

Figura 2
 R. Torti, immagini di progetto e confronto con lo stato di fatto della zona adiacente a via XX Settembre

Note

1.

In particolare, si fa riferimento al gruppo di ricerca per via degli Archi, composto da Maria Linda Falcidieno, Maria Elisabetta Ruggiero e Ruggero Torti.

2.

Per la fase di ricerca storico-archivistica e la lettura critica dell'iconografia, si rimanda all'accurato studio a cura di Maria Elisabetta Ruggiero; per la ricerca di nuove tecnologie di comunicazione visiva e delle possibili applicazioni progettuali, si rimanda a questa e ad altre ricerche in atto da parte di Ruggero Torti.

3.

per ulteriori approfondimenti teorico-metodologici, si rimanda ai testi citati in bibliografia.



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 MI, Visone M (eds) *Delli Aspetti de Paesi-Vecchi e nuovi Media per l'Immagine del Paesaggio*. Napoli: Cirice, II, 29-33.

Empler, T., (2017). *Dynamic Urban Projection Mapping*, in *Atti del Convegno internazionale e interdisciplinare IMMAGINI?* Brixen: IMG.

Falcidieno, M. L. (2009). *Comunicazione e rappresentazione*. Firenze: Alinea.

Falcidieno, M.L. (2006). *Parola disegno segno. Comunicare per immagini. Segno significato metodo*. Firenze: Alinea.

Fatta, F., (2014). *Town Files. Tra desiderio e bisogno, la rappresentazione del paesaggio urbano nell'era del pensiero digitale*. In «DISEGNARECON», 13, 1-8. L'Aquila: UNIVAQ.

Bianconi, F., Filippucci, M. (2018). *Representing Complexity, finding, imagining, drawing and composing landscape*. Bologna: Maggioli Editore.

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*. In «DISEGNARECON», 5, 217-226.

Torti, R. (2019). *BEING POSITIVE, 02 Smart & Slow Travel - New Responsive Landscapes*. Milano: Franco Angeli.

Figura 3
R. Torti, immagini di progetto e confronto con lo stato di fatto della zona adiacente a via XX Settembre

REPRESENTATION OF URBAN SPACES: HANDCRAFTS AND POSTCARDS

Gaia Leandri

Urban project and visual representation

Drawing has always played an essential role in designing urban spaces and single buildings. Images of reality or fantasy could only be made through human made signs on a flat surface, be it stone, clay, papyrus, parchment or paper.

The hand, guided by the brain, where ideas are formulated and perception elaborated, traced signs which materialised the ephemeral inner process of neurological activity and fixed it for an

indefinite time on a medium. The resulting craft was meant to be communicated to others, but also helped the author to store in a safe memory his/her mental work, to be retrieved and thought over. In the course of the 20th century visual representation changed radically. After the first daguerreotypes, at the dawn of the century photography was perfected enough to be used in many instances. Of course reproduction of already built townscapes was one of the main professional applications. Along with that, the possibility of



manipulating the photographic images with photomontage was exploited by illustrators and designers.

In this process, two or more images were combined or overlapped with the aim of making a single new image looking as if taken from a single real scene. The technique, though troublesome, was effective and seemed ideal to create the illusion of urbanscapes or landscapes that actually did not exist. But the real revolution was yet to come, with the advent of computers in the mid-1960s.

With ever improving hardware and software the burden of difficult calculations has been much eased, allowing realistic visual representation of projects spanning from the single building to entire town districts.

At university courses students are taught to use CADs and virtual reality applications. They have learned to appreciate speed, ease of use, precision, stunning special effects but they are walking on a wide straight road which compels addiction and numbs the brain (Guney, 2015).

Handcrafts and postcards

The representation of a project, particularly in the case of a townscape, needs realism to be properly understood by the lay public, but still has to convey the spirit of the project author, and to this end too detailed are not required (Farey, Edwards, 1949).

Figure 1
130 William Street, NYC, 2017
Project by Adjaye Associates
Drawing by Gaia Leandri

This point of view has prompted some authors to avoid the excessive, cold realism of photographic renders in favour of a handmade artwork (Richards, 2013). Representation, on any medium, is the product by the crafter who visualises his/her perceptions of the outside or inside world to be communicated to beholders.

The draw maker can only represent his/her perceptions in a way that both external and internal worlds are mingled together in the handcraft. Ambiguity and incompleteness are essential qualities of representation because they are the hallmarks of the divergent thinking that is behind creativity. As much as perception is the one's mind idea of reality formed through the biological channels of the body, so the drawing is a representation materialized through the work of the hands, the final product of an embodied experience (Pallasmaa, 2009). Simulation, nowadays very popular, is a novel creation where everything is known and completely under control. It is «an artificial environment that creates an artificial experience that is felt to be reality» (Scheer, 2014). Anything can be done but on condition that it stays within the constraints of the provided frame, be it software, hardware or, as in theme parks, buildings. There is no ambiguity, there is no incompleteness, there are no divergent ideas. The rules are set by the authors of the simulation application, so no user can develop ideas outside it.

In modern design, digitally made 3D renderings of photographic quality are extremely popular and easy to make. These are the «blue skyed [...] lush leafed [...] populated by groomed and grinning clip-art figures [...] postcards from the future» originated by “Cartesian given” projects (Jacob, 2017). Most authors praise such products of simulation even on grounds of creativity, because various solutions can be simulated and tested in just few moments (Lawson, 2002; Ivarsson, 2010; Khan, 2018).

But the asserted creativity only lies inside the application world created by developers; it is a limited creativity, an oxymoron in itself, against which several warnings have been issued (Lawson, 2002; Bernath, 2007).

Summing up, we are now in an age where handcrafted representation is often considered outdated and uselessly time consuming, whilst

simulation is easy to produce and as realistic as a postcard. Little thought is given to the fact that postcards and creativity have not much to share.

But postcards also have other drawbacks. Can they be considered a graphic language, can they communicate the author's ideas? Perhaps not as well as handcrafts.

Communication

In the implementation of the urban project, representation is an integral part of it, to the benefit of its crafter and the public. If the graphic visualization is an anticipation of what doesn't exist yet, it plays an even more important key role in the design of a city project, where the visual image alone has to deal with manifold features on different perceptual levels. The purely abstract act of creation becomes a project in the mind and hands of the creator but it ought to be communicated in the right way, not just to deliver a message but also to make the abstract creation real to the beholders.

The urban landscape belongs to everyone, with its historical and social heritage that has settled over the years and become part of the collective imagination, constituting a reflection of the city itself mediated by the vision of individuals. The image of the project becomes a project of the image where invention and analysis of the existing must establish a dialogue between the designer and the final user. Therefore, it is essential to define what is the best means of communication.

A simple test was set up and published on the web to answer the question about communication. The platform used was *Typeform*[®], which combines figures and text, and performs some descriptive statistics of the results.

Two townscape images with the project of a new building were presented: the first one was a handdrawn representation (Fig.1) and the second one a simulation render of photographic quality (Fig. 2). In order to provide an answer, the test taker had to choose one among four possible figures where a building was pre-marked as the new one. Only one choice was permitted. Both the question-image and the possible solutions were presented in randomized order to avoid sequence bias.

In the preliminary stage of investigation, the test was submitted to



professionals in the architectural field. Fifty-five subjects took the test. In the category of handcraft there were 34 (61%) correct answers and 21 (38%) errors; in the category of photographic render there were 18 (32%) correct answers and 37 (67%) errors. Statistical analysis with Chi square calculation confirmed that both differences between correct and wrong answers were significant ($p < 0.01$). Summing up, in the handcrafted figure the new building was identified definitely better than in the photographic render. The message that the building had something special that characterized it from the others was clear in the hand drawn figure but much less clear in the render. Why was that? The hand drawn figure did not have peculiar characteristics that could suggest which building was the new one; nevertheless it could be spotted in many of cases. Of course the experiment will have to be repeated several times with different styles of drawing and rendering, but this first attempt is a strong suggestion that there are differences that the conscious eye may not catch, but the unconscious might.

Visual perception, communication and the hidden features

Of the classic Aristotelic five senses, the test takers only used vision to choose their answers. So it is the neuroscience of vision that has to be investigated to get some reasonable clue as to possible mechanisms underlying the choices. The visual cortex is situated at the back of the brain, in the occipital lobe (Fig. 3). Approximately at the centre of this lobe is the “primary” visual area, where the nervous afferents from the retina, after one intermediate relay, connect for the first time with cortical neurons. The latter are spatially arranged in a faithful map of the retina, called “retinotopy”. This part of the visual system is devoted to analyze some physical constituents of the image, called “visual primitives” (contrast, line orientation, brightness, colour, movement and depth) (Gilbert, 2013), which are essential to recognition of objects. It is at this stage that most of the image characteristics aimed at social “communication” play their role.

For example, definite angles of line orientation are better identified by

cortical neurons. Drawing lines at such angles may catch the eye of the drafter, even unconsciously, who will use them most than other lines. The observer’s eye will also be caught by the same lines, and the object will stand up from the background, with little apparent reason. There are several of such hidden hallmarks that a handmade drawing might include unknowingly to drafter and beholder, but that will make the end product more communicative.

Other cortical areas receive visual information for further analysis and comprehension, for example recognition of faces and complex objects. It is hypothesized that such more subtle analysis is based upon details of the image that are of intermediate size (Ullman et al., 2002).

This could be another feature that easily escapes the conscious acts of drawing or observation, but that *the thinking hand* (Pallasmaa, 2009) may well fit in on its own.

Figure 2
3 Hudson Boulevard, New York
Render by Notriangle Studio

Conclusion

By their representations, projects live in the collective imagination before than in the real world, often becoming «important cultural reference points, forms of social anticipation and paradigmatic representation of possible or desirable futures» (Deserti, 2013). Their perception conveys a message that is not fixed but changes according to the onlooker, reshaping the project in a continuous dialogue that takes place on a visual level.

Handcrafted representation is thought to be aesthetically more pleasant and meaningful than photographic render (Richards, 2013), and the results of the reported Web test support its superiority in communication too. Neuroscience provides some definite clues as to the involved mechanisms. Broadly speaking, these could be of three types.

Firstly, the brain functions leading to a handmade drawing are the same that are used by the onlookers to watch and judge the drawing. Secondly, such mechanisms may not reach the conscious level neither on the part of the drawer nor on the part of the observer. Thirdly, the communicative property of the image is probably stronger if it happens at subconscious rather than at conscious level. Summing up, the properties of handcrafted images should be taken into due account both at educational and professional level, so that they can be used with proficiency alongside the photographic renders. Renders ought to be considered as something unavoidable to present projects at competitions and government agencies, but should never be used without the support of the more communicative and convincing handmade images.

Gaia Leandri

PhD's Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica. Universitat Politècnica de Valencia, Spain.

Dipartimento Architettura e Design, Università di Genova - Italy.

Dipartimento di Neuroscienze, Riabilitazione, Oftalmologia, Genetica e Scienze Materno-Infantili, Università di Genova, Italy.

gaia.leandri@edu.unige.it

gleandr@doctor.upv.es

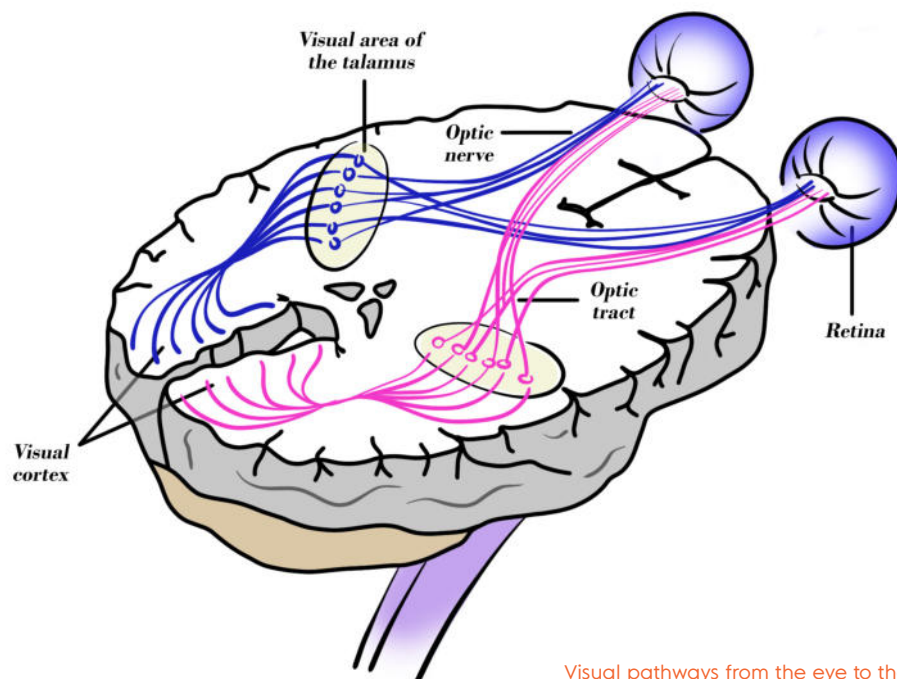


Figure 3
Visual pathways from the eye to the cerebral occipital cortex. Drawing by Gaia Leandri

Bibliographical references

Bernath, D. (2007). *The intrusive rendering: dictation of stereotypes and the extra-ordinary*, “Taiwan in Comparative Perspective”, 1 [Online]. Available at: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Intrusive-Rendering%3A-Dictation-of-Stereotypes-Bernath/aab91f60a2f281eed453f4aaacef66280cec2d7a0> [January 24th, 2022].

Deserti, A. (2013). *I Design Phenomena dal racconto sul prodotto al racconto sul design*. In Penati, A. (ed) *È il design una narrazione? Design e narrazioni*. Milano: Mimesis.

Farey, C.A., Edwards, A.T. (1949). *Architectural drawing. Perspective & Rendering: a handbook for students and draughtsmen*. London, New York: Battsford B.T.

Gilbert, C.D. (2013). *Intermediate-level visual processing and visual primitives*. In Kandel, E.R. et al. (eds) *Principles of neural science*. 5th ed. New York: McGraw-Hill.

Ivarsson, J. (2010). *Developing the construction sight: Architectural education and technological change*, “Visual Communication”, 9 (2) [Online]. Available at: https://www.researchgate.net/publication/236177325_Developing_the_Construction_Sight_Architectural_Education_and_Technological_Change [January, 24th, 2022].

Jacob, S. (2017). *Architecture enters the age of post-digital drawing*, “Metropolis” [Online]. Available at: <https://www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing> [January 24th, 2022].

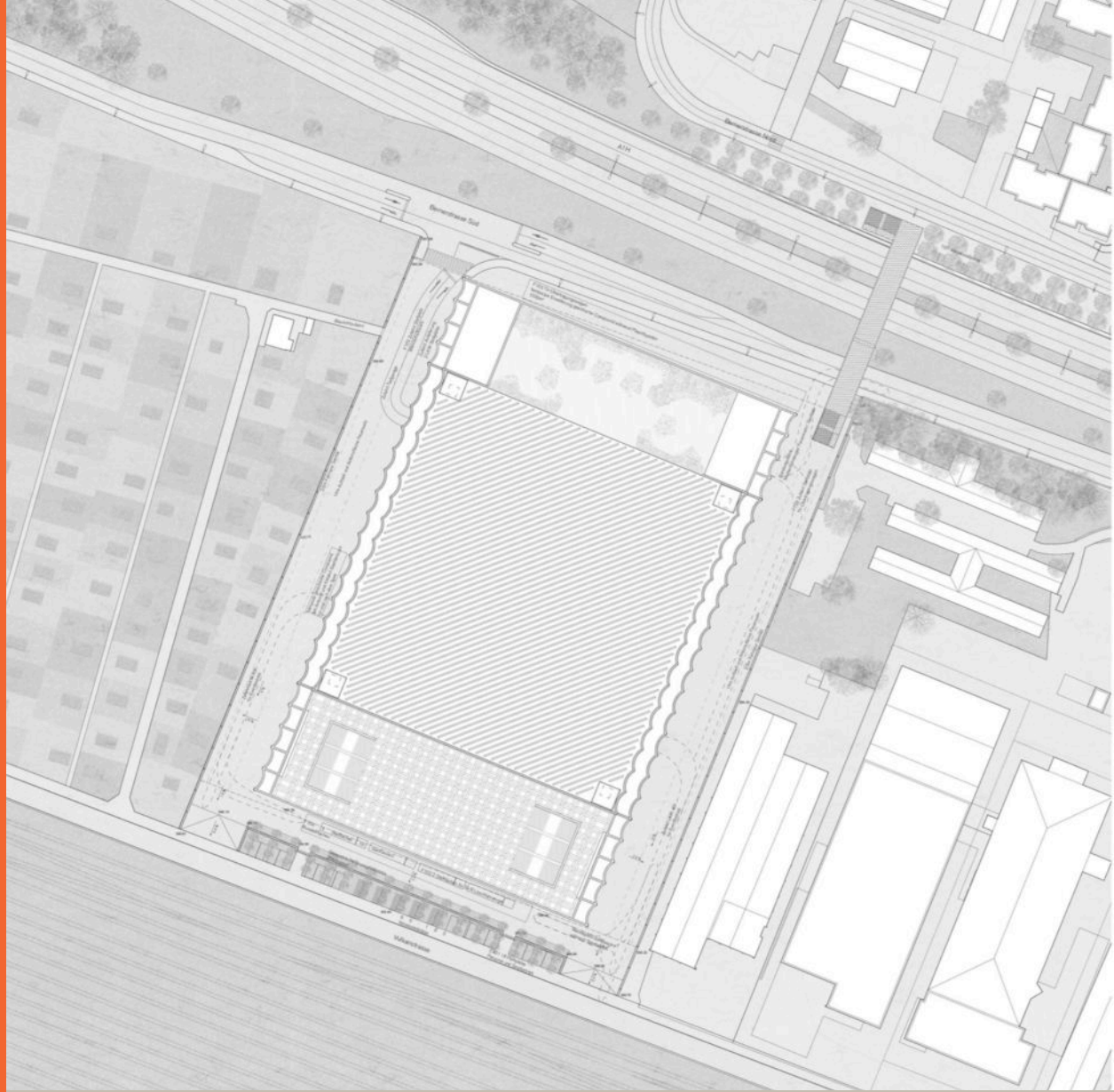
Khan, Ar. M. R. (2018). *Role of Computers Technology: Architectural Design*, “International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology”, 6 (5).

Lawson, B. (2002). *CAD and Creativity: Does the Computer Really Help?*, “Leonardo”, 35 (3) [Online]. Available at: <https://eprints.whiterose.ac.uk/1427/1/lawson.bl.pdf> [January 24th, 2022].
Pallasmaa, J. (2009). *The thinking hand: existential and embodied wisdom in architecture*. Chichester, U.K: Wiley (AD primers).

Richards, J. (2013). *Freehand Renaissance: concept sketching for a digital age*, Landscape Research Record”, 1, 11–16 [Online]. Available at: <https://thecela.org/landscape-research-record> [January 24th, 2022].

Scheer, D.R. (2014). *The death of drawing: architecture in the age of simulation*. London; New York: Routledge.

Ullman, S., Vidal-Naquet, M. Sali, E., (2002). *Visual features of intermediate complexity and their use in classification*, “Nature Neuroscience”, 5 (7) [Online]. Available at: https://www.researchgate.net/publication/11317460_Visual_features_of_intermediate_complexity_and_their_use_in_classification [January 24th, 2022].



UNE SENSIBILITÉ LONDONIENNE: SERGISON BATES ARCHITECTS ET CARUSO ST JOHN ARCHITECTS. LE PAYSAGE URBAIN DE LA VILLE HISTORIQUE COMME PROJET

Marta Lorenzi



En donnant un aperçu de l'approche architecturale de deux agences londoniennes contemporaines, Sergison Bates Architects et Caruso St John Architects, nous voulons offrir un exemple de la manière dont la conception architecturale peut découler d'une lecture phénoménologique et matérielle du paysage urbain.

Les deux cabinets, bien qu'à des degrés différents, sont fascinés par l'atmosphère urbaine de la ville historique européenne, qui devient une source de réflexion pour leurs recherches contemporaines: "Empathie avec le lieu, conscience culturelle, histoire civique, confiance dans le subjectif et dans l'expérience, compréhension conceptuelle de la construction, confiance dans la continuité",¹ tels sont les éléments de perception et de connaissance personnelle du contexte qui alimentent leurs projets.

Comme réponse à une société de plus en plus frénétique, à laquelle

correspondent des formes urbaines de plus en plus raréfiées et individualistes, ils proposent une recherche architecturale presque chirurgicale, en cristallisant dans le bâtiment des réflexions concernant la continuité avec la tradition, la matérialité et une atmosphère de monumentalité et de permanence. Cette approche architecturale se cristallise également dans la représentation de leurs projets: l'esthétique figurative qu'ils privilégient fait déjà émerger dans l'image la présence matérielle que le bâtiment aura dans le contexte urbain. En ce sens, la dimension esthétique exprimée dans la représentation peut devenir une figure spécifique du projet.

Londres dans les années 1990: l'émergence d'une nouvelle sensibilité

"Au sein du domaine éclectique de l'architecture britannique contemporaine, qui oscille entre le sensationnalisme formel et une reprise apprivoisée du modernisme, une niche

particulière et très différente a été créée par une poignée d'agences au cours des quinze dernières années [...] un penchant pour l'austérité, une conscience sensuelle de la matérialité, des détails discrets, mais conscients de leur importance".²

Sergison Bates et Caruso St John appartiennent à cette génération londonienne qui, au début des années 1990, était en train de développer une sensibilité particulière à la conception architecturale et à sa relation avec le contexte: quelles ont été les conditions académiques et de travail pour l'émergence d'une véritable niche?

Dans les années 1990, Londres est le théâtre de tendances hétérogènes, de la High Tech à l'avant-garde d'Archigram, qui encouragent des positions formelles et individualistes, affirmées également dans les écoles d'architecture et en particulier

Figure 1
Caruso St John. *Swiss Life Arena*, Zurich

à l'Architectural Association, où Peter Cook est une figure de proue. Paradoxalement, c'est autour de cette école que se sont formés et ont gravité les principaux protagonistes de la niche dont nous allons parler: parmi eux, Tony Fretton, Irene Scalbert, David Chipperfield, Florian Beigel, Peter St John et Jonathan Sergison. Ils étaient fascinés par la persistance d'autres expériences qui plaçaient l'importance du contexte et la présence matérielle du projet au centre du débat architectural. Les plus remarquables ont sûrement été les théories tardives d'Alison et Peter Smithson³ et la célèbre définition du "régionalisme critique"⁴ que Kenneth Frampton avait formulée en 1983, en parlant de certaines expériences modernistes tardives. La même année, David Chipperfield avait fondé sa propre agence, devenant une figure très d'union entre les théories des années 1970 et la génération des années 1990: le centre de sa recherche architecturale était l'importance qui donnait à la perception expérientielle de l'espace, focalisant l'attention à la relation entre les volumes, la lumière et les matériaux. Les intérêts de cette nouvelle génération se sont cristallisés dans deux expériences fondamentales: la revue 9H, éditée par Nadir Tharani dans le contexte universitaire de la Bartlett School entre 1980 et 1995, et l'activité de la galerie du même nom, fondée par David Chipperfield, Richard Burdett, Rosamund Diamond et Wilfried Wang.

"La revue, et par la suite la galerie, sont nées d'une demande de recherche de voies architecturales alternatives résultant des critiques du modernisme international et de ses produits globaux, tant en termes de résultats urbains qu'architecturaux".⁵

Ces deux expériences ont promu les projets et les écrits de certains architectes européens jusqu'alors inconnus sur la scène londonienne, dont les recherches se sont concentrées sur une attention au contexte "non seulement en termes de ce qui l'entoure littéralement, mais aussi de ce qui le conditionne d'un point de vue social, émotionnel ou technologique".⁶

Sergison Bates et Caruso St John se sont formés et ont activement gravité autour de ceux deux expériences. Jonathan Sergison a travaillé dans

l'agence de David Chipperfield et, au cours des dernières années de sa formation, également comme assistant à la galerie 9H. Peter St John a travaillé dans l'agence de Florian Beigel. Ces relations ont été fondamentales dans le développement de leur sensibilité.

Sergison Bates Architects: permanence, continuité et responsabilité.

L'agence Sergison Bates Architects a été fondée à Londres en 1996 par Jonathan Sergison et Stephen Bates, et elle possède désormais des bureaux à Londres, Zurich et Bruxelles. Les deux fondateurs sont également impliqués dans l'enseignement à l'Université d'Architecture TU de Munich et à l'Accademia di Architettura de Mendrisio: l'enseignement est un aspect fondamental de leur recherche théorique et conceptuelle.

Une fascination pour le modèle de la ville européenne sous-tend les réflexions de l'agence. La densité spatiale du tissu consolidé, la relation entre l'espace construit et le vide urbain, la présence matérielle des bâtiments dans leur singularité et dans leur relation avec l'ensemble, l'atmosphère de durabilité et de permanence typique des villes européennes: il s'agit des qualités que l'agence cherche à reproduire dans le projet contemporain, car elle les reconnaît comme des conditions qui permettent l'apparition d'une unité entre l'individu et la ville. L'atmosphère du paysage urbain de la ville historique devient un moteur créatif pour le projet. En même temps, l'agence cherche à recréer cette atmosphère comme hypothèse de réponse à la frénésie de la société et à la raréfaction de la métropole contemporaine:

"La culture architecturale a historiquement considéré la permanence comme l'une de ses qualités fondamentales, offrant une atmosphère de confort, de sécurité et de protection. Cependant, dans le monde consumériste moderne, ce n'est pas le cas [...] Dans un nouveau siècle où le monde semble de plus en plus instable, une architecture de la permanence peut offrir rigueur et discipline, une reconnaissance de la continuité architecturale et artistique, en réponse aux besoins humains universels. La permanence, en tant qu'état physique atteint par la construction, en tant qu'atmosphère créée à la suite de celle-ci et en tant qu'idée sur la fabrication de la forme, reste une stratégie efficace pour l'architecture dans l'exercice de sa responsabilité de médiation entre l'individu et la ville contemporaine".⁷



Cette position révèle une posture engagée envers la société contemporaine qui s'exprime dans la responsabilité de l'architecte de créer une relation entre le bâtiment et le paysage urbain dans sa globalité: pour Sergison Bates, la continuité avec le contexte existant dans lequel le projet s'insère est un aspect fondamental à rechercher.

“Nous nous demandons très consciemment “à quel point un bâtiment doit-il être bruyant?” parce que j'ai le sentiment qu'il y a un malaise convenu avec nos conditions contemporaines en architecture, qui est que ces programmes normatifs que je décris deviennent beaucoup trop bruyants. Lorsque nous regardons ce qui s'est passé à Londres au cours des 20 dernières années, c'est assez déchirant! Dans le sens où c'est tellement fort que ça ne peut pas se maintenir! Et pourtant, tant de villes dans le monde fonctionnent de cette manière. Donc je pense que la question au fond de lui repose sur “où est notre responsabilité en tant qu'architectes?”. [...] Le poids et la permanence peuvent aussi être considérés comme une idée forte, une thématique dans notre travail. Ce bâtiment doit donner l'impression qu'il va durer longtemps”.⁸

Ils répondent à la métropole hétérogène et raréfiée par des bâtiments qui tentent de recréer l'atmosphère de la ville historique, cet à dire une perception de permanence et d'unité entre le tout et ses parties. Cette approche de la conception est devenue une posture culturelle valable tant pour les projets urbains que pour les projets situés dans des zones plus périphériques: Sergison Bates cherche à créer cette atmosphère, quel que soit le lieu du projet.

Caruso St John Architects: la ville émotionnelle et la tradition.

L'agence Caruso St John Architects a été fondée à Londres en 1990 par Adam Caruso et Peter St John. Il possède aujourd'hui un bureau à Londres et un autre à Zurich. Les deux fondateurs sont également impliqués dans l'enseignement à la London Metropolitan University de Londres et à l'ETH de Zurich: là encore, l'enseignement est un aspect fondamental de leur recherche théorique et conceptuelle. Pour Caruso St John, “l'environnement urbain est un état émotionnel précis”⁹ dont les ingrédients sont une série de facteurs qui ne peuvent être contrôlés dans leur ensemble par l'architecte contemporain: l'interaction entre les bâtiments, l'hétérogénéité causée par les dynamiques politiques et économiques qui animent la société, la stratification historique et culturelle, la matérialité. Caruso St John se place face à la réalité de la ville historique et contemporaine, avec une posture d'admiration, pour saisir le potentiel existant et pouvoir le transformer en énergie créative pour la définition du projet.

“L'architecture doit être sensible aux qualités émotionnelles qui définissent la ville: mélancolie, attente, pathos, espoir. Si l'on admet que la tâche de l'architecture est de modifier et d'améliorer ce qui existe déjà, on ne peut que prendre comme point de départ le pouvoir puissant du réel, afin d'étendre et d'amplifier son aura d'urbanité”.¹⁰

En plaçant cette posture personnelle dans le contexte de la ville européenne, l'est facile de comprendre l'intérêt de Caruso St John pour l'histoire et la tradition, qui deviennent une source d'inspiration pour le projet contemporain. De manière provocatrice, ils opposent cette approche à l'urbanisme contemporain:

“Je préférerais qu'au lieu de discuter de théories sur l'avenir de la ville, nous discussions de la manière dont la forme de la ville réelle a vu le jour et pourquoi, en Europe du moins, la ville continue d'être pertinente, s'adaptant à des centaines d'années de changements politiques et économiques”.

De même pour Sergison Bates, Caruso St John propose la continuité avec la tradition et l'histoire comme une réponse possible à une société de plus en plus incertaine et volatile:

“Nous nous intéressons à la manière dont les bâtiments ont été construits dans le passé et à la façon dont une nouvelle construction peut aspirer à une présence formelle et matérielle comparable à ceux-ci. Nous sommes déroutés par le laxisme de l'architecture contemporaine. Dans ce monde de l'excès, nous nous intéressons aux ambitions artistiques plus privées qui caractérisent les traditions architecturales du passé [...] Tout ce qui peut contribuer à une continuité, bien que fragile, entre la condition contemporaine et les architectures du passé semble digne d'intérêt. Ce n'est qu'en comprenant et en réfléchissant sur le passé que l'architecture peut continuer à être une discipline pertinente sur le plan social et artistique”.¹²

Figure 2
Sergison Bates,
Quartiere residenziale Harrow, Londra

Forme figurative et présence matérielle.

Nous avons vu comment la réflexion sur la conception des deux agences repose sur une fascination pour une image précise du paysage urbain. Leur posture de conception se reflète dans l'esthétique figurative avec laquelle ils représentent leurs projets. La présence matérielle du projet prend forme dans le contexte urbain déjà dans sa figure représentative: les images mettent le bâtiment en perspective dans son contexte, avec des couleurs et des textures qui donnent au projet une atmosphère de permanence, de tradition, de monumentalité qui nous font percevoir le bâtiment comme s'il avait toujours existé à cet endroit précis. Les choix esthétiques dans la composition de l'image renforcent ainsi l'idée de l'insertion du projet dans le paysage urbain. Les éléments de la vie sociale ne manquent pas, mais le bâtiment lui-même est représenté dans un goût presque métaphysique, comme pour souligner son caractère permanent et le lien avec l'histoire qu'il veut créer dans sa relation avec la ville. Le nouveau paysage urbain créé par l'inclusion du projet n'est pas représenté en mouvement, (Riegl, 2014) vision naturelle et typique de l'individu dans la ville : une image statique est préférée, renforçant le désir de continuité, de permanence et de monumentalité recherché par les deux agences.

“The house and the city” (Diener, Steinmann, 1995)

“Plutôt que d'essayer de conceptualiser l'urbanisme dans son ensemble, une architecture critique devrait ignorer le grand et le général et se concentrer sur le petit et le spécifique”.¹³ Cette affirmation résume la posture des deux agences vis-à-vis de l'aménagement de la ville et de son paysage urbain. Nous avons vu comment le paysage urbain et la fascination pour la ville européenne historique et la tradition sont le moteur de la réflexion théorique et conceptuelle des deux cabinets basés à Londres. Face aux contradictions de la société et à la non-structure de l'Hyperville contemporaine, Sergison Bates et Caruso St John adoptent une posture presque chirurgicale, fondée sur la volonté de recréer une certaine qualité urbaine à partir du bâtiment individuel. Leur approche révèle une position similaire à celle des architectes suisses Diener et Diener dans leur livre “The house and the city”, affirmant que la ville peut être refaite à partir d'une seule maison: “L'urbanisme atteint son essence dans les situations où il peut mettre de l'ordre dans un endroit avec une seule maison”.¹⁴

Marta Lorenzi

Architetto

martalorenzi.arch@gmail.com



Références Bibliographiques

Aureli, P. V. (2013), «Form of resistance: a conversation with Caruso St John», *El Croquis*, 166.

Aureli, P. V. (2013), «The thickness of the façade: notes on the work of Caruso St John», *El Croquis*, 166.

Bates, S., Sergison, J. (2021), *On and around architecture. Ten conversations*, Zurich: Park Books.

Bates, S., Sergison, J. (2016), *Papers 3*, Lucerna: Quart Verlag.

Bates, S., Sergison, J., (2014), *On continuity*, Lecture at Cambridge: Harvard University.

Caruso, A., (2016), *In sintonia con le cose*, Milano: Christian Marinotti Edizioni.

Davidovici, I. (2005), «Otherness and Tradition. A genealogy of difference in British modern architecture in Werk», *Sergison Bates Bauen + Wohnen*, 92.

Diamond, R. (2005), «Insight», *Tracing 9H*, Architectural Research Quarterly, (9).

Diener, R., Steinmann, M. (1995), *The house and the city*, Lucerna: Edition Architekturgalerie Luzern.

Farrah, S. (2015), *ON 9H- The relationship between institutional artefacts and discursive formations*, *Atti del Convegno «The Site of Discourse: Thinking Architecture Through Publication»*. Lisbon: Portugal.

Frampton, K. (1983). «Critical regionalism. Perspecta». *The Yale Architectural Journal*, 20, 147-162.

Riegl, A. (2014), *L'industrie d'art romaine tardive*, Paris, Edition Macula.

Scalbert, I. (2018), *A real living contact with the things themselves*, Zurich: Park Books.

Smithson, A., Smithson P. (1973), *Without rhetoric: an architectural aesthetic 1955-1972*, Cambridge: M.I.T. Press.

Tharani, N. (1980), «Editorial», *9H*, 1.

Van Den Heuveld, D. (2008), «Another sensibility: the discovery of context», *Oase: Specificity*, 76.

Van Den Heuvel, D., Van Gameren, D., Van Gameren, H., Hilde, M.C., Smithson, A., Smithson, P. (2013), *A Brutalist Story involving the house, the city and the everyday (plus a couple of other things)*, TU Delft.

Notes

1.

Notre traduction de: "Empathy with the place, culture awareness, civic history, a trust in the subjective and in the experience, a conceptual understanding of construction, a trust in continuity"

Bates, S., Sergison, J., (2014). *On continuity*, Lecture at Cambridge: Harvard University.

2.

Notre traduction de: "Within the eclectic realm of contemporary British architecture, ranging between formal sensationalism and a tame reworking of modernism, a particular and very different niche has been carved by a handful of practices over the last fifteen years [...] a penchant for austerity, a sensual awareness of materiality, quiet but self-conscious detailing".

Davidovici, I. (2005), «Otherness and Tradition. A genealogy of difference in British modern architecture in Werk», Sergison Bates Bauen + Wohnen, 92, 56.

3.

Lire plus: Van Den Heuvel, D. (2008), «Another sensibility: the discovery of context», Oase: Specificity, 76 et Van Den Heuvel, D., Van Gameren, D., Van Gameren, H., Hilde, M.C., Smithson, A., Smithson, P. (2013), A Brutalist Story involving the house, the city and the everyday (plus a couple of other things), TU Delft.

4.

Lire plus: Frampton, K. (1983). Critical regionalism. *Perspecta: The Yale Architectural Journal*, 20, 147-162.

5.

Notre traduction de "The journal, and subsequently the gallery, emerged from a demand to seek alternative architectural paths resulting from the criticisms of international Modernism and its global products both in urban and architectural outcomes".

Diamond, R. (2005), «Insight», *Tracing 9H, Architectural Research Quarterly*, (9) 306.

6.

Notre traduction de: "[...] not just in terms of what literally lies around it, but what conditions it from a social, emotional or technological standpoint".

Diamond, R. (2005), «Insight», *Tracing 9H, Architectural Research Quarterly*, (9) 306.

7.

Notre traduction de: "Architectural culture has historically regarded permanence as one of its underlying qualities, providing an atmosphere of comfort, security and protection. However, in the modern consumerist world this is not the case [...] In a new century in which the world seems increasingly unstable, an architecture of permanence can offer rigour and discipline, a recognition of architectural and artistic continuity, in response to universal human needs. Permanence, as a physical state achieved through construction, as an atmosphere created as a consequence of it, and as an idea about the making of form, remains an effective strategy for architecture in exercising its responsibility to mediate between the individual and the contemporary city". Bates, S., Sergison, J. (2016), "Permanence". *Papers 3*, Lucerna: Quart Verlag.

8.

Notre traduction de: “We ask ourselves quite consciously “How loud a building should be?” because I feel there is an agreed discomfort with our contemporary conditions in architecture, which is: these normative programs which I am describing are becoming far too loud. When we look at what has been happening in London in the last 20 years it is sort of heart-breaking! In a sense that it is so loud it can’t sustain itself! And yet so many cities in the world are working in this way. So I think that the question at his core rests with “where is our responsibility as architects?” [...] Weight and permanence can also be considered a strong idea, a thematic in our work. This building should look like it’s going to last for long time”.

Bates, S., Sergison, J., (2014), *On continuity*, Lecture at Cambridge: Harvard University

9.

Notre traduction de: “L’ambiente urbano è una precisa condizione emotiva”.

Caruso, A., (2016), *La città emozionale in In sintonia con le cose*, Milano: Christian Marinotti Edizioni.

10.

Notre traduction de: “L’architettura dovrebbe essere sensibile alle qualità emozionali che definiscono la città: malinconia, aspettative, pathos, speranza. Se si accetta che compito dell’architettura siano l’alterazione e il potenziamento di ciò che già esiste, non si può che assumere come punto di partenza la potente potenza del reale, così da estenderne ed amplificarne l’aura di urbanità” Caruso, A., (2016), *La città emozionale in In sintonia con le cose*, Milano: Christian Marinotti Edizioni, 61.

11.

Notre traduction de: “Preferirei che, invece di discutere di teorie sul futuro della città, si discutesse di come la forma della città reale sia nata e del perché, in Europa almeno, la città continui ad essere rilevante, adattandosi a centinaia di anni di cambiamenti politici ed economici”.

Caruso, A., (2016), *La città emozionale in In sintonia con le cose*, Milano: Christian Marinotti Edizioni, 59.

12.

Notre traduction de: “Siamo interessati a come gli edifici sono stati costruiti nel passato e a come una nuova costruzione possa ambire ad una presenza formale e materiale ad essi paragonabile. Siamo confusi dal lassismo dell’architettura contemporanea. In questo mondo di eccessi, ci scopriamo interessati alle ambizioni artistiche più private che caratterizzano le tradizioni dell’architettura del passato (...) Qualsiasi cosa possa contribuire ad una seppur fragile continuità tra la condizione contemporanea e le architetture del passato, sembra valere la pena. E solo nella comprensione e nella riflessione sul passato che l’architettura può continuare ad essere una disciplina socialmente e artisticamente rilevante”.

Caruso, A., (2016), *La città emozionale in In sintonia con le cose*, Milano: Christian Marinotti Edizioni, 43.

13.

Notre traduction de: “Piuttosto che cercare di concettualizzare l’urbanistica come un tutto, un’architettura critica dovrebbe ignorare il grande e il generale per focalizzarsi su ciò che è piccolo e specifico”.

Caruso, A., (2016), *La città emozionale in In sintonia con le cose*, Milano: Christian Marinotti Edizioni, 61.

14.

Notre traduction de: “Town planning attains its essence in those situations when it can Bring a place into order with one house”. Diener, R., Steinmann, M. (1995), *The house and the city*, Lucerna: Edition Architekturgalerie Luzern, 10.

RAPPRESENTAZIONE COME PROGETTO: UNA VISIONE POLICENTRICA

Valeria Piras



L'atto comunicativo e rappresentativo, come afferma Bruno Munari nel suo celebre *Design e comunicazione visiva* deve essere sempre frutto di un processo progettuale che mette a confronto differenti importanti fattori, che ne garantiscono la funzionalità e comprensibilità. Ogni scelta progettuale, però, soprattutto quando si lavora su una comunicazione che pretende di arrivare ed essere comprensibile a diverse comunità, porta con sé l'influenza della cultura, del luogo e del tempo nel quale essa nasce (Pater, 2020). Diventa quindi interessante, come progettisti della comunicazione, attivare in questo senso uno sguardo più critico, consapevole e meno autoriale.

Parlando in generale di progettazione 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 e delle costruzioni visive di innescare azioni e reazioni nell'osservatore; e si evolve nella letteratura più recente nel riconoscere ogni atto di comunicazione visuale come pregno delle strutture culturali proprie del luogo e del tempo in cui questo viene costruito, con tutte le conseguenze che ne possono scaturire. Interessante è la raccolta di casi studio che realizza Ruben Pater nel suo testo *The Politics of Design. A (Not So) Global Manual for Visual Communication* per dimostrare che ogni scelta di comunicazione, portando con sé pregiudizi e costrutti culturali e sociali, non potrà mai pretendere di essere globale.

Tutto questo diventa interessante in relazione al crescente ruolo dell'immagine e della visualità nell'epoca attuale, dove la comunicazione non solo traghetta messaggi e viene costruita seguendo determinati processi che ne garantiscano la funzionalità, ma diventa essa stessa progetto complesso e sfaccettato.

In questo senso si vuole qui procedere attraverso un racconto autoetnografico di un progetto di comunicazione, realizzato nel 2019, che, per accompagnare la nascita e la crescita di un'associazione senza scopo di lucro in Senegal, ha dovuto dialogare tra due culture differenti, quella italiana e quella africana, attivando un processo progettuale comunitario e trasformando l'atto comunicativo stesso in un progetto a sé stante in continuo divenire.

Fase zero: la storia di Pape

Pape Gueye è un uomo senegalese che da anni vive con la sua famiglia nella città di Genova. In seguito ad un incidente sul lavoro, perde entrambe le gambe da sotto le ginocchia. Negli anni seguenti all'incidente, entra a contatto con realtà di associazionismo nazionali che lavorano per i diritti e l'inclusione sociale delle persone disabili.

Figura 1
Donna incontrata nel percorso divulgativo
foto di Valeria Piras

Queste realtà gli permettono non solo di conoscere altre persone con problematiche simili alle sue, ma lo aiutano anche ad affrontare con maggiore forza quello che è, senza alcun dubbio, uno dei periodi più difficili della sua vita.

In particolare, si avvicina a Disability Pride Italia, un format associativo nato a New York e poi replicato a Brighton, in Francia, in Italia e in altri paesi del mondo, con il fine di creare una rete mondiale di realtà che lottano per i diritti delle persone con disabilità. Entrato in questa interessante rete, a Pape viene l'idea di portare questo format nella sua terra d'origine, il Senegal, luogo in cui la disabilità è un fattore socialmente e politicamente non considerato e quindi una problematica concreta e presente.

Il progetto che si vuole qui raccontare nasce quindi dall'incontro con Pape Gueye, il quale, dopo aver raccontato la propria storia e aver condiviso la propria missione, ha voluto attivare una co-progettazione con un gruppo di lavoro genovese, che gli permettesse di dare risonanza alla propria storia e di portare a compimento il proprio obiettivo: quello di portare il format Disability Pride in Senegal.

L'esperienza di progettazione si è svolta, quindi, nell'arco di un anno, spostandosi su due territori: dapprima una parte progettuale di ricerca e brainstorming presso la città di Genova, e poi una fase di indagine, raccolta dati e sviluppo in loco, nella città di Dakar, capitale del Senegal.

Prima fase: progettare per comunicare. Durante il 2019, a Genova, una volta incontrato Pape e comprese le necessità e gli obiettivi della sua visione, si è iniziato ad immaginare un'identità del progetto, una traduzione comunicativa e visuale per mediare e permettere ad un eventuale pubblico di comprendere ed accedere al contenuto del progetto (Baule, Caratti, 2016: 88).

Partendo dal presupposto che l'atto comunicativo, affinché funzioni, debba essere il risultato di un processo progettuale, si sono svolti una serie di incontri di brainstorming, coinvolgendo non solo gli addetti ai lavori, ma anche il diretto interessato, Pape, seguendo degli step precisi per definire gli aspetti principali del progetto:

missione, obiettivi, target di riferimento, stakeholders, analisi swot, tono di voce, immaginario.

Questi step laboratoriali di co-progettazione, svolti attraverso l'utilizzo di toolkit stampati sui quali sono stati affissi post-it o aggiunte scritte o schizzi, hanno permesso non solo di gettare le basi per una comunicazione efficace, ma anche di consolidare, affinare e definire l'idea stessa del progetto.

Questo processo ha dato vita ad alcuni contenuti comunicativi che sono stati fondamentali per comunicare il progetto stesso. Inizialmente è stata realizzata un'immagine coordinata, rispettando il format internazionale obbligato di Disability Pride, dove vi è un logo preciso da utilizzare, personalizzabile con i colori; ed è stato quindi scelto di utilizzare i colori rappresentativi del Senegal.

Da qui è stato realizzato tutto il materiale per la comunicazione istituzionale: la carta intestata e il biglietto visita. Essendo che la prima necessità inizialmente era riuscire a raccontare il progetto ad una comunità lontana, con abitudini e con mezzi di comunicazione completamente differenti da quelle proprie della comunità occidentale europea, si è pensato di realizzare del materiale comunicativo semplice, stampabile, che aiutasse Pape a divulgare e raccontare il progetto attraverso la propria voce. È stata quindi realizzata una presentazione a slide (Fig. 1), con i contenuti salienti usciti dai diversi incontri di progettazione, che raccontasse il progetto in modo semplice e conciso, utilizzando immagini ed icone che aiutassero a comprendere facilmente il messaggio.

La presentazione, scritta in francese, insieme alla carta intestata ed i biglietti da visita, sono stati stampati e forniti a Pape per la sua discesa a Dakar, durante la quale si sarebbe dato come missione non solo il tentativo di dialogare con più persone possibile, in particolare con persone disabili, società civile ed istituzioni, ma anche e soprattutto, di fondare un'associazione in loco a nome Disability Pride Senegal, insieme ad un gruppo di lavoro locale, e di chiedere i permessi per organizzare la prima marcia per i diritti delle persone disabili a Dakar.

Seconda fase: comunicare il progetto

Nel marzo 2019 Pape Gueye scende nella sua città natale, Dakar, dove porta avanti la costruzione del progetto, e inizia parallelamente anche a comunicarlo, utilizzando il materiale realizzato a Genova. Nell'aprile 2019 il gruppo di lavoro genovese lo raggiunge in Senegal e per dieci giorni inizia un lavoro di divulgazione e dialogo con popolazione, società civile ed istituzioni e, parallelamente, un lavoro di raccolta materiale audiovisivo e fotografico per documentare la missione. Durante questo periodo di lavoro la risposta da parte delle persone è quasi sempre positiva ed inizia a formarsi un gruppo di lavoro locale sostanzioso, che accompagna Pape nel proprio percorso e lo aiuta a divulgare il proprio racconto. In particolare, essendoci la necessità di iniziare a gettare le basi di una campagna più "pubblicitaria" per far arrivare a più persone possibili la notizia dell'organizzazione della marcia per i diritti delle persone disabili, si crea un équipe di comunicazione

locale che, affiancandosi al gruppo di lavoro genovese, inizia a lavorare su contenuti comunicativi, come l'ideazione di un claim di comunicazione e l'ideazione e costruzione di possibili immagini da utilizzare in una eventuale campagna. Il fatto che questa fase di progettazione sia stata realizzata a più mani, (Fig. 2) da persone del luogo, ha aiutato a costruire un messaggio funzionale, che arrivasse in maniera sincera alla popolazione senegalese. È stato quindi scelto il claim "Ma situation est ma force", che in italiano significa 'la mia condizione è la mia forza', claim tradotto poi anche in wolof, lingua locale parlata, oltre al francese. Queste parole sono state scelte per essere associate ad immagini reali di persone con disabilità incontrate nel percorso divulgativo di Pape in Senegal (Fig. 3).

Parallelamente a ciò Pape riesce a fondare l'associazione Disability Pride Senegal con base a Dakar, insieme a persone del luogo ed in dialogo con altre associazioni locali che si occupano di disabilità. Inoltre, grazie al

processo progettuale svolto nei mesi precedenti e al materiale comunicativo realizzato, riesce ad entrare a contatto con le istituzioni senegalesi, incontrando il Prefetto e altre cariche istituzionali che gli concedono i permessi per realizzare la manifestazione per i diritti delle persone disabili da svolgersi nelle strade di Dakar, che viene fissata il 14 luglio 2019.

Vengono quindi creati i canali social del progetto, Facebook e Instagram, che vengono dati in gestione ad alcune delle persone del nuovo gruppo di lavoro formatosi; vengono stampati volantini e viene realizzato, dal gruppo di lavoro genovese, un brevissimo spot, da fornire a Pape per le comparse televisive, sempre più assidue.

Si entra quindi in un'ulteriore fase finale di comunicazione, finalizzata ad invitare le persone a partecipare alla marcia e a conoscere il Disability Pride Senegal.

Figura 2
Uomo incontrato nel percorso divulgativo
foto di Valeria Piras



Terza fase: comunicazione come progetto

Il 14 luglio 2019 viene realizzata a Dakar la prima marcia per i diritti delle persone disabili della storia del Senegal, organizzata dall'associazione Disability Pride Senegal.

Il raggiungimento di questi obiettivi, insieme a tutta la storia che li precede, partendo dall'aneddoto intimo e personale vissuto da Pape Gueye, che ha innescato il tutto, viene racchiuso in un racconto audiovisivo. Un cortometraggio documentario che, attraverso il racconto della storia di un singolo individuo, vuole portare un messaggio di speranza ad altre persone che vivono problematiche simili a quella del protagonista. Il cortometraggio, scritto e montato in seguito a questa esperienza dal gruppo di lavoro genovese insieme a Pape Gueye, si struttura su un racconto del protagonista in lingua italiana della propria storia, in modo da poterlo divulgare in Italia per poter attivare campagne di beneficenza verso l'associazione senegalese, e, attraverso l'aggiunta di sottotitoli in francese, per parlare alla diaspora senegalese in Italia.

È stato poi attivato un processo di doppiaggio in francese, per rendere il prodotto comunicativo un nuovo medium da portare in Africa, per provare ad esportare il format Disability Pride in altri paesi oltre al Senegal, essendo la tematica della disabilità urgente da trattare anche altrove.

Il cortometraggio racconta la storia di Pape Gueye attraverso un dialogo in prima persona del protagonista, il quale, inquadrato in un contesto di quotidianità, seduto sulla sedia a rotelle nel salotto del proprio appartamento genovese con la tv accesa,

mentre racconta la propria storia, tra l'alternarsi di inquadrature girate durante il soggiorno in Senegal, si toglie le protesi alle gambe e tutti gli strati protettivi, fino a lasciarle scoperte, mostrando la propria disabilità, con coraggio, pronunciando infine la frase "ma situation est ma force".

Conclusioni

L'esperienza raccontata vuole mettere in evidenza come la comunicazione, per essere efficace, debba seguire dei processi progettuali e, parallelamente, come essa stessa nelle sue varie esplicazioni e rappresentazioni, possa divenire progetto concreto. Inoltre, in questo caso, il processo progettuale è stato fondamentale per dare forma ad una rappresentazione della disabilità non stereotipata, che parlasse in maniera rispettosa ad una comunità come quella senegalese, distante dal contesto culturale nel quale il format Disability Pride è nato. Il "brand" si è quindi modellato ad una rappresentazione della disabilità che fosse adatta alla realtà sociale e politica del Senegal, un contesto ben preciso, dove le persone con disabilità non ricevono aiuti o sostegni dalle istituzioni, non vi è ancora un dialogo attivo sui diritti delle persone disabili, e, soprattutto, il contesto sanitario non fornisce supporti e protesi adatte alla vita quotidiana. Per poterlo fare è stato indispensabile attivare una co-progettazione con le persone del luogo che, mettendo la loro cultura e il loro punto di vista nell'atto comunicativo, hanno reso non solo il progetto più credibile, ma anche più etico, sia in relazione alla tematica della disabilità, sia al dialogo con una comunità diversa rispetto a quella alla quale apparteneva il gruppo di lavoro di partenza.



Riferimenti bibliografici

Pinotti, A., Somani, A. (2016) *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino: Einaudi.

Baule, G., Caratti, E. (2016) *Design è traduzione. Il paradigma traduttivo per la cultura del progetto. 'Design e traduzione': un manifesto*, Milano: Franco Angeli.

Munari, B., (2018) *Design e comunicazione visiva*, Roma; Laterza.

Pater, R., (2020) *The Politics of Design. A (Not So) Global Manual for Visual Communication*, Amsterdam; BIS Publishers.

Valeria Piras

PhD's Università di Genova, Dipartimento Architettura e Design - dAD
valeria.piras@edu.unige.it

Figura 3
Pape Gueye (a destra) ottiene i permessi per la data della manifestazione
foto di Valeria Piras

ECONOMIA CIRCOLARE E GESTIONE DEI RIFIUTI: LA PERCEZIONE DEI PAESAGGI URBANI COME MOTORE PER IL CAMBIAMENTO

Michela Scaglione

Introduzione

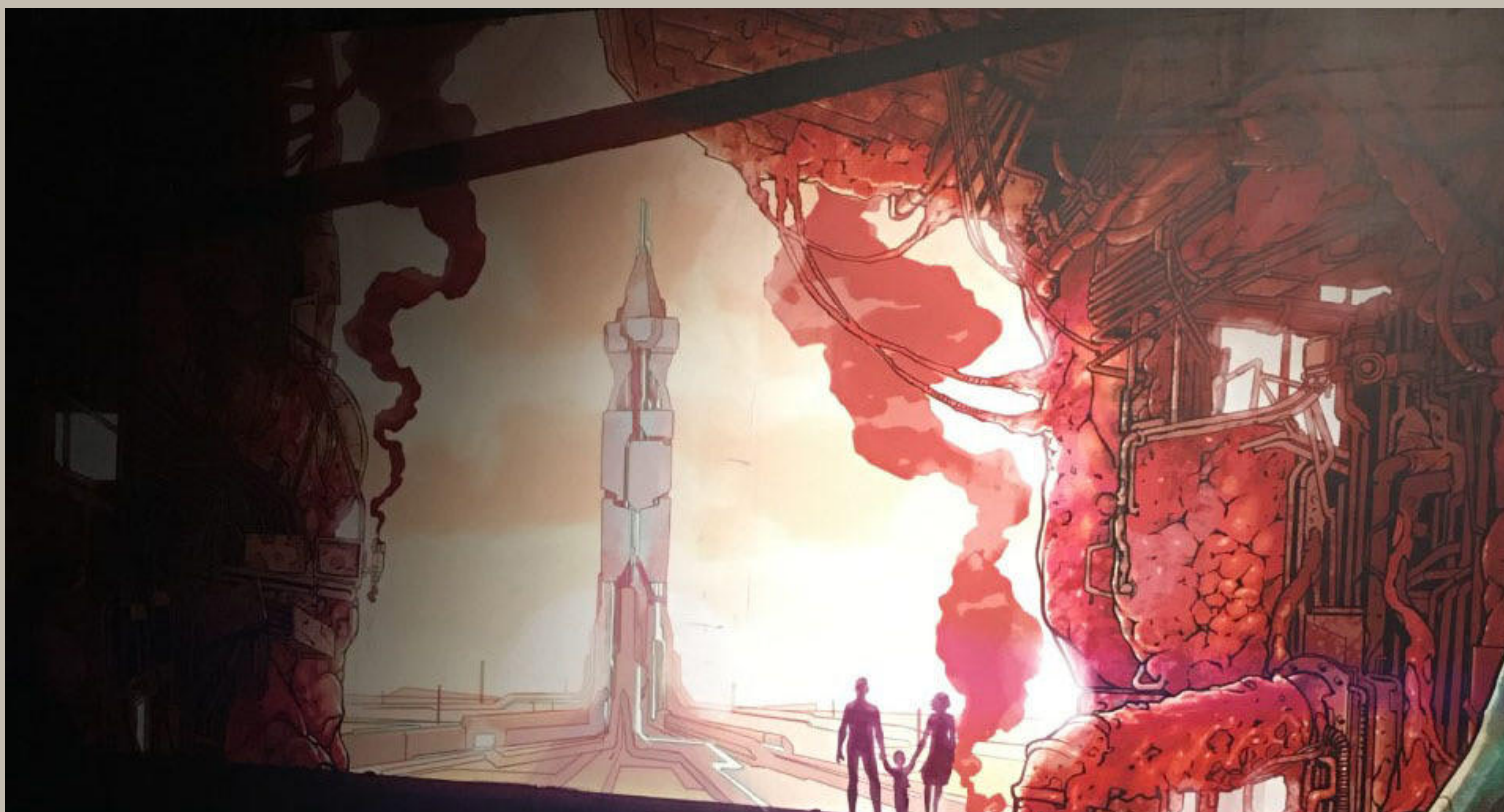
La crisi globale legata alla pandemia ha posto drammaticamente l'attenzione sull'urgenza di trovare nuove soluzioni, in grado di agire in tempi brevi, per invertire i processi di cambiamento climatico in corso. Per la prima volta nella storia del nostro pianeta, le azioni dell'uomo stanno direttamente agendo sulle dinamiche geologiche e sul clima, tanto da poter definire l'epoca in cui viviamo come Antropocene¹ (dal greco anthropos e kainos, ovvero essere umano e recente). Tra i vari fattori che influenzano l'emergenza climatica sicuramente la produzione e la gestione dei rifiuti sono tematiche rilevanti su cui l'intero mondo accademico è tenuto a confrontarsi in un dibattito multidisciplinare, in grado di cogliere la complessità e le difficoltà del cambiamento. In questo contesto, l'importanza della percezione in ambito urbano-paesaggistico, sia del problema stesso che delle possibili soluzioni, è un aspetto rilevante per gestire e stimolare quelle trasformazioni imminenti e necessarie. Urgente, soprattutto, è superare la retorica buonista legata al tema dell'eredità della terra da lasciare alle generazioni future che favorisce la creazione di un inutile scontro tra giovani (buoni e attivi) contro anziani (avidisti ed egoisti), che altro non fa che spostare l'attenzione dal problema cercando di individuare possibili colpevoli.

È invece più opportuno parlare e agire sulle comunità per ottenere risposte immediate: il Padiglione Italia della XVII Biennale di Architettura curato dall'Architetto e Professore Alessandro Melis ha colto ed accolto queste tematiche, tanto aver intitolato l'esposizione *Comunità Resilient*² e ad aver riciclato l'allestimento della precedente edizione. Le architetture sono resilienti, infatti, se le comunità ne abbracciano e riconoscono i valori innescando quei processi di identificazione che solo la presa di coscienza e la conoscenza del problema possono generare.

Come poter favorire, quindi, la comprensione delle problematiche legate alla produzione e gestione del rifiuto e come contribuire al superamento ed alla percezione del rischio che le pratiche di smaltimento portano con sé?

Rifiuti ed arte: percorsi emotivi per smuovere le coscienze

L'arte è da sempre veicolo di riflessione, comunicazione e, anche in questo caso, si è dimostrata profetica nell'individuare e descrivere i problemi della nostra contemporaneità. In alcune opere di Marcel Duchamp (*La ruota di bicicletta*, 1913 e *Fontana*, 1917) possiamo vedere un'anticipazione di quella che poi sarà una tematica ampiamente



sviluppata dagli anni Sessanta in poi: ovvero l'uso del rifiuto nell'arte come critica sociale e politica all'economia dei consumi. Cesar Baldaccini nel 1960 scandalizzò il pubblico con la sua opera *Compression*: se la macchina è l'emblema del progresso, inteso come percorso costante verso un futuro certo e felice, l'artista propose un allestimento di macchine ed elettrodomestici compressi da una pressa idraulica che riduceva tutto a blocchi di materiale più o meno simili tra loro. La riduzione del volume e la serialità delle forme ottenute mettono drammaticamente di fronte alla vera consistenza degli oggetti in una forte critica al consumismo.

Il pieno è un'installazione progettata da Arman nel 1960: l'artista ha completamente saturato uno spazio espositivo con vari oggetti di diversa natura tanto da rendere inaccessibile l'esposizione stessa.

Oltre ad essere una lucida visione alternativa alla narrativa dei consumi tipica di quel periodo storico, questa installazione è incredibilmente profetica sulla situazione attuale, se letta nell'ottica dei problemi legati alla sovrapproduzione e gestione di rifiuti dei paesi sviluppati.

Michelangelo Pistoletto nel 1967 sommerse di vestiti usati un calco in cemento di una statua femminile in stile classico: il messaggio dell'opera

la *Venere degli Stracci* è estremamente attuale. L'accostamento tra arte classica e disordine/degrado della civiltà attuale genera un contrasto stridente in grado di portare l'osservatore a riflettere sui ritmi frenetici del consumo che ci impediscono di vedere la vera bellezza: parte della statua, infatti, non è visibile a causa del cumulo di stracci.

Numerosi sono gli artisti che si sono cimentati con le tematiche del rifiuto e della spazzatura fino ad arrivare ai giorni nostri, dove Bordalo II, *street artist* di origine portoghese, realizza una serie di installazioni in spazi pubblici dove rappresenta diversi animali accostando elementi di scarto e rifiuto, gli stessi che ne stanno causando l'estinzione. Se l'arte è un potente linguaggio in grado di veicolare messaggi e risvegliare le coscienze, può aiutare la comprensione delle tematiche e favorire a superare i pregiudizi verso il cambiamento e la transizione ecologica utilizzata all'interno dei processi per trovare soluzioni in grado di mettere un freno alla crisi climatica in corso. Il caso emblematico della discarica di Peccioli è la dimostrazione di come la corretta comunicazione dell'immagine di un sito per la gestione dei rifiuti non solo possa aiutare la popolazione locale ad accettarne la presenza nel proprio territorio, ma anche essere in grado di innescare

meccanismi di valorizzazione del territorio stesso. Il sito "al servizio dell'arte, della cultura e della conoscenza" come recita Belvedere Spa, società per azioni nata dalla volontà del Comune di Peccioli con partecipazione della cittadinanza locale, annovera la presenza di installazioni artistiche e di un anfiteatro che permette un uso alternativo del sito modificandone sensibilmente la percezione ed annullando di fatto i processi di conflitto sociale che generalmente si innescano in queste situazioni. Gli utili derivati dei proventi della discarica, inoltre, vengono in parte investiti su progetti di innovazione del borgo storico.

In questo caso, l'arte riveste un ruolo di catalizzatore-attrattore, crea un'immagine diversa del sito lontana dalla narrazione tradizionale dei detrattori di questi luoghi: la discarica non è più così percepita come un luogo ostile, inospitale ma, grazie anche alle moderne strategie di gestione del rifiuto, diventa un luogo in grado di accogliere eventi, opere d'arte aperto al pubblico che così può apprendere come una gestione accorata del rifiuto possa trasformarsi in una risorsa economica e territoriale.

Figura 1
Immagini del Padiglione Italia,
XVII Biennale di Architettura,
Venezia, Maggio 2021

Rifiuti ed architettura: cambiare la percezione dei processi di gestione del rifiuto per allontanare la paura del rischio

L'urgenza delle problematiche legate alla crisi climatica, però, ci impone di trovare soluzioni complete che non si limitino alla sola denuncia sociale.

Secondo Alessandro Melis, la situazione globale attuale richiede di sostituire la progettazione architettonica urbana attuale, alla quale corrisponde un'unica statica visione del futuro, con processi progettuali flessibili in grado di rispondere a differenti necessità.

La complessità del dibattito sui problemi legati alla gestione e smaltimento dei rifiuti richiede un approccio multidisciplinare dove artisti, architetti e ingegneri sono chiamati a dialogare per trovare nuove soluzioni in grado di abbracciarne la complessità.

Nel dibattito attuale sul cambiamento climatico e sulle operazioni necessarie a contrastarlo, credo sia necessario superare quell'etichetta che vuole l'architetto occuparsi solo degli aspetti estetici del costruito e riaffermare, invece, la capacità di questa professione di gestire processi dinamici multidisciplinari in grado di affrontare situazioni estreme. In questo ambito è interessante il lavoro svolto dallo studio di progettazione danese BIG (Bjarke Ingels Group) per il termovalorizzatore Amager Bakke di Copenaghen: il progetto sorge non distante dal centro e combina all'interno della struttura le più moderne tecnologie nell'ambito della combustione dei rifiuti con infrastrutture sportive all'esterno (una pista da sci con impianto di risalita e la parete da arrampicata più alta del mondo).

Il risultato è una struttura ibrida, dalla forma che ricorda una piccola collina e perciò soprannominata *Copenhill*, percepita come una struttura sicura e salubre anche grazie alla combinazione con le attività sportive: in generale la città di Copenaghen viene vissuta come una città pulita dai suoi abitanti, tanto che questi sono soliti fare il bagno nelle acque dei canali del centro.

L'impianto di smaltimento dei rifiuti progettato da Abalos & Herreros nei pressi di Madrid è un sito complesso che ospita oltre agli uffici, officine ed i siti per la lavorazione dei rifiuti: la struttura leggera realizzata in

policarbonato riciclato ha un ciclo di vita stimato in 25 anni, trascorsi i quali la struttura potrà essere riutilizzata o smantellata e completamente riciclata. La forma della struttura riprende le inclinazioni naturali del terreno circostante ed è ricoperta da un tetto verde realizzato con il compost prodotto dallo stesso impianto: il sito ospita anche un'ampia area museale con un'esposizione finalizzata a sensibilizzare la popolazione verso le tematiche ambientali.

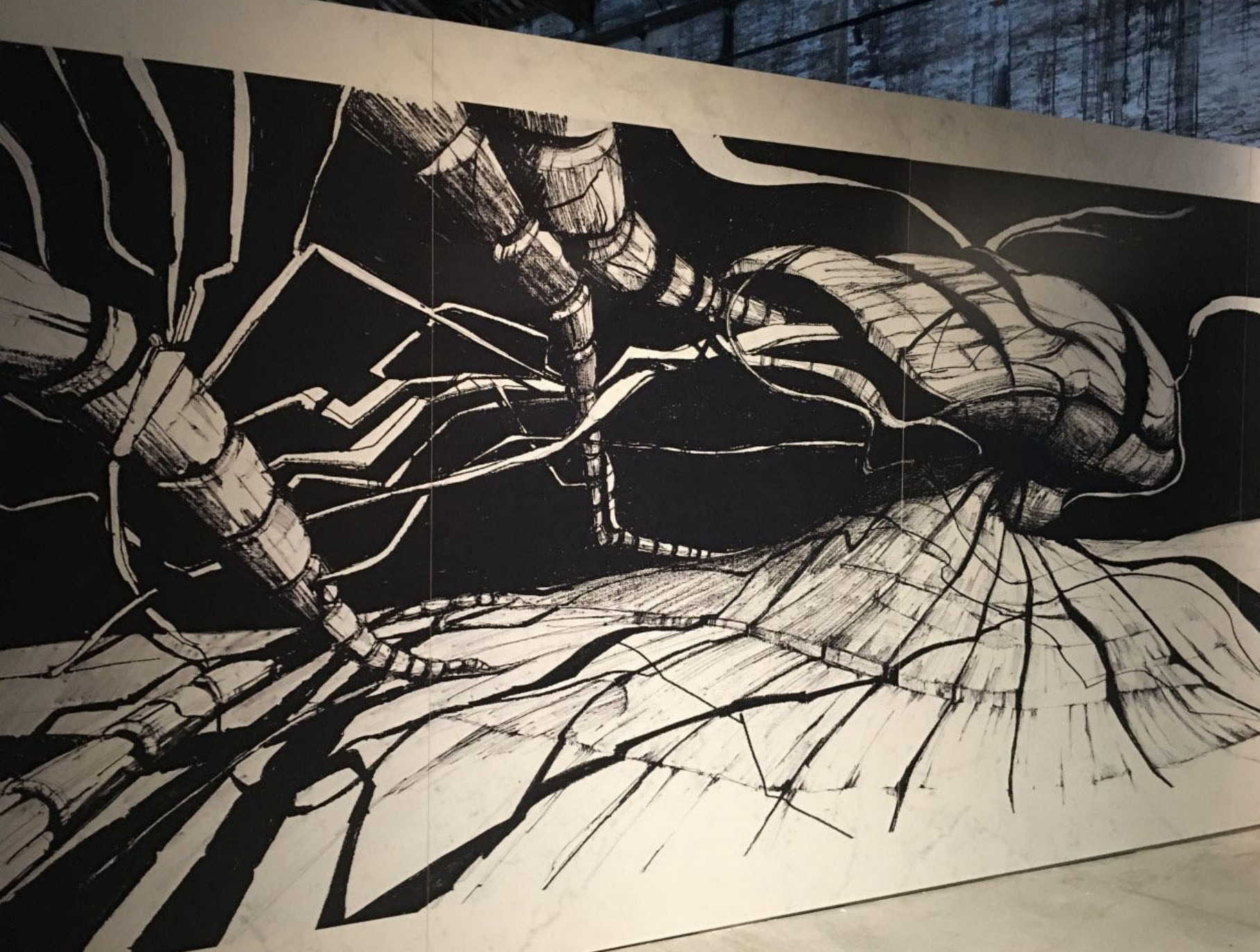
Se l'architettura è arte³, resta però evidente la propensione dell'architettura a fornire soluzioni a problemi spaziali e formali in grado di superare i preconcetti che questi interventi ibridi portano con sé.

«La loro architettura squallida e inospitale (riferito alle discariche nb) non fa alcun gesto per connettersi con il pubblico, visivamente o socialmente; non offrono servizi oltre alla loro funzione principale, nessuna opportunità per i visitatori o le comunità di impegnarsi e solo un'integrazione minima con l'ambiente costruito e naturale. L'architettura può aiutare a rimediare a questi problemi e, meglio ancora, può creare nuove opportunità. In casi limitati ma crescenti, gli architetti vengono impiegati per trasformare le persistenti prerogative malsane che circondano queste strutture e per creare fari comunitari, nuovi punti di riferimento dell'orgoglio locale».⁴

Servono architetti poeti per costruire il benessere.⁵

Conclusioni

Il 15 ottobre 2021 (ai sensi del Dm 28 settembre 2021, n. 396) e in relazione alla Missione 2, Componente 1 del Piano nazionale di ripresa e resilienza (Pnrr) sono stati approvati i bandi per il miglioramento della rete della raccolta differenziata dei rifiuti urbani, per l'ammodernamento e realizzazione di nuovi impianti di trattamento/riciclo dei materiali provenienti dalla raccolta differenziata e per l'ammodernamento e realizzazione di nuovi impianti innovativi di trattamento/riciclaggio di rifiuti speciali. L'importanza di una corretta informazione e comunicazione di questi nuovi progetti è un aspetto cruciale per il superamento del conflitto e della sensazione di disuguaglianza territoriale che le popolazioni locali avvertono quando questi interventi vengono



collocati nel loro territorio di appartenenza. Il cambiamento climatico ha bisogno di una sua corretta rappresentazione e di nuove narrazioni per agevolare le trasformazioni necessarie in un futuro prossimo.

La rappresentazione è il tramite tra la realtà e la complessità e può agevolare il superamento del problema del conflitto sociale che scaturisce quando vengono proposti nuovi progetti per il riciclo e per lo smaltimento dei rifiuti. Queste soluzioni innovative, se condivise e comprese dalle comunità, possono essere volano di innovazione e progresso come negli esempi riportati in questo articolo.

Il Padiglione Italia della XVII Biennale di Architettura di Venezia si può interpretare come un laboratorio

sperimentale di rappresentazione e visualità, dove il disegno è stato protagonista di un messaggio di cambiamento urgente delle nostre abitudini e delle modalità di gestione e produzione dei rifiuti: il progetto della discarica di Peccioli era, infatti, uno degli esempi di buone pratiche presentati all'interno dell'allestimento. Quello che però più colpisce del Padiglione Italia è la totale assenza di un tipo di rappresentazione tradizionale dell'architettura, legato alle norme ed ai codici tecnici di questa disciplina, sostituito da una nuova visualità orientata verso linguaggi pop, tipici ad esempio della *street art*, ed alla grafica del fumetto. Questa scelta permette di dialogare con un pubblico più ampio, un messaggio in grado di arrivare anche a coloro che non sono avvezzi al linguaggio

tecnico edile, superando di fatto quella barriera che pone l'architettura come un complesso ed elitario sistema culturale sconnesso dalla realtà. La progettazione della percezione, nel senso di comprendere la situazione attuale ed operare scelte in grado di veicolare le opinioni, deve entrare a far parte dei processi progettuali e la rappresentazione e il disegno possono facilitare la comunicazione tra le parti interessate dal cambiamento.

Michela Scaglione

RTDA Università di Genova - DAD
michela.scaglione@edu.unige.it

Note

1.

Il termine viene coniato dal biologo statunitense Eugene F. Stoermer negli anni '80.

2.

Resilienza è un termine derivato dalla fisica ed indica la capacità di un sistema di autorigenerarsi a seguito di un trauma. Estremamente diffusa in ambito accademico, questa parola è entrata prepotentemente nel linguaggio comune: digitando *resilience* nel motore di ricerca di Google si ottengono 139.000.000 risultati.

3.

Casamonti, M. (2014). *Se l'architettura è arte*, "Area" [Online]. Disponibile in: <https://www.area-arch.it/larchitettura-e-arte/> [19 gennaio 2022].

4.

Kara, H., Georgoulas, A., Asenso Villoria, L. (2015). *The Missing Link*, "Harvard Design Magazine", 40 [Online]. Disponibile in: <http://www.harvarddesignmagazine.org/issues/40/the-missing-link-architecture-and-waste-management> [19 gennaio 2022].

5.

Nouvel, J. (2021). *Servono architetti poeti per costruire il benessere*, "Domus 1065". [Online]. Disponibile in: <https://www.domusweb.it/it/speciali/guest-editor/Jean-Nouvel/2022/02/05/jean-nouvel-servono-architetti-poeti-per-costruire-il-benessere.html> [19 gennaio 2022].



Riferimenti bibliografici

Nouvel, J. (2022). Servono architetti poeti per costruire il benessere, “Domus 1065”. [Online]. Disponibile in: <https://www.domusweb.it/it/speciali/guest-editor/Jean-Nouvel/2022/02/05/jean-nouvel-servono-architetti-poeti-per-costruire-il-benessere.html>

Melis, A. (2021). Catalogo del Padiglione Italia Comunità Resilienti alla Biennale Architettura 2021, Venezia: D Editore.

Melis A. (2021). Resilient communities / Comunità resilienti. “AND Rivista Di Architetture, Città e Architettura”. [Online] Disponibile in: <https://andarchitettura.it/index.php/and/article/view/311>

Kara, H., Georgoulas, A., Asenso Villoria, L. (2015). *The Missing Link: Architecture and Waste Management*, “Harvard Design Magazine”, 40 [Online]. Disponibile in: <http://www.harvarddesignmagazine.org/issues/40/the-missing-link-architecture-and-waste-management>

S. Caspreti (2013). *La strategia del consenso nel caso della discarica di Peccioli*. In *Partecipazione e conflitto*. Milano: Franco Angeli, 102-120.

DIVERSI TIPI DI “PAESAGGI” PER IL PAESAGGIO URBANO STORICO

Francesca Talevi



Premessa

Questo contributo si propone come una riflessione sul ruolo che il paesaggio potrebbe rivestire nella tematizzazione delle aree-studio delle città storiche e nella conseguente individuazione di nuove strategie progettuali. I contesti stratificati hanno, infatti, assunto nell'epoca contemporanea una complessità mai sperimentata prima, generata e, al contempo, esasperata dalla coesistenza tra l'urbanità fluida e caotica propria del presente e la solenne staticità delle permanenze del passato, sottratte al tempo attivo dalle politiche di tutela. In linea con il lavoro condotto nell'ambito del dottorato

di ricerca, la riflessione sarà portata avanti adottando uno sguardo meta-storico, "archeologico", capace di leggere la città nel suo complesso come investita da un processo di continuo decadimento, in cui periferia e centro storico assumono il senso analogo di "rovine" di un'urbanità che si è perduta (Celati 2001). La costruzione di questa premessa ipotetica permette di considerare i paesaggi urbani storici, nella loro frammentarietà e, soprattutto, nella loro incapacità di appartenere in maniera virtuosa (non speculativa o monosemica) alla vita della città contemporanea, come "paesaggi residuali", desiderosi di essere riconnessi al presente in forma impreveduta e inedita.

Città storica, ipercittà

Nella prefazione di *Origini e sviluppo della città moderna* (Aymonino, 2009:3), Carlo Aymonino denuncia come non esista più alcun termine capace di contenere la complessità dei fenomeni urbani in atto, profondamente dissimili dalle ragioni che, nel tempo, sono state a fondamento della "cosa umana per eccellenza": la parola *città* viene descritta come propria degli abitati antichi, inadatta a descrivere la difformità diffusa che interessa, con sempre maggior urgenza, l'ambiente costruito.

Figura 1
L'impianto ottocentesco di Barcellona dal Parc Guell, foto dell'autore, 2008.

Alcuni decenni dopo, André Corboz, assimilerà la progressiva perdita di intelligibilità dell'organismo urbano al funzionamento di un "ipertesto", caratterizzato da una struttura eterogenea, multiforme, complessa. L'"ipercittà" che ne scaturisce è, inevitabilmente, una realtà articolata, fondata sull'accumulazione sregolata di pezzi e parti, "alogica", perché generata secondo le regole dettate da un ordine incomprensibile, "respingente", perché disarmonica e "insospettabile", in quanto permeata da infinite realtà da esperire. Nella sua dichiarata complessità, l'ipercittà si presenta priva di gerarchie interne: qui, i centri storici non sono più i luoghi strutturanti dell'esperienza urbana, mentre le periferie, orfane del proprio fulcro, cessano di essere luoghi subordinati, assumendo la qualifica di spazi autonomi, ordinari, quotidiani (Corboz, 1994).

Corboz restituisce, dunque, una lettura delle trasformazioni urbane che investe, senza alcuna distinzione, i tessuti consolidati così come quelli in trasformazione, arrivando a descrivere la città, nella sua interezza, come una mescolanza disordinata e incoerente di oggetti appartenenti a epoche diverse.

L'epoca contemporanea ha portato alle estreme conseguenze la condizione definita dall'ipercittà, arrivando a stabilire una distanza linguistica tra chi esperisce l'urbano e l'urbanità stessa sempre più radicale e urgente. Alla luce di queste considerazioni, appare lecito domandarsi quali siano gli effetti di questo nuovo assetto semantico sulle città storiche europee, silenti custodi di frammenti propri dell'originaria e armonica narrazione urbana.

Le politiche di conservazione, sempre più presenti e inibenti (Koolhaas, 2012) nella gestione del patrimonio, sembrano essere l'unica soluzione adottata per tentare di tutelare il passato dal caos dissipativo della contemporaneità e per evitare che la storia e l'identità possano essere confuse dall'imperare del generico. Questa condizione costringe, però, queste parti fondative a una forma di alienazione e di distanza rispetto al funzionamento del presente: il modo in cui l'ipercittà odierna propone di rendere coerente e immediatamente comprensibile l'interazione con l'antico è

quello di offrire una realtà immutata e rassicurante, un'immagine immediatamente riconoscibile, un'*iper-realtà*, al servizio del consumo turistico, dove «la distinzione logica tra mondo reale e mondi possibili è stata definitivamente incrinata» (Eco, 2004).

Come può, dunque, la progettazione urbana interagire con questa inedita scrittura della città storica e scardinarne le logiche più disfunzionali?

Gestire la complessità: paesaggi urbani storici, paesaggi di scarto

Il 10 novembre 2011 l'UNESCO ha sancito la nascita dell'*Historic Urban Landscape Approach*¹, una *soft law* da applicare su base volontaria concepita con l'intento di identificare un ambito di valorizzazione non più legato unicamente alla specifica definizione delle aree protette, ma anche all'ambiente circostante, sia costruito che naturale, e alle sue qualità tangibili e intangibili: la nozione di "paesaggio urbano storico" viene, dunque, adottata con la volontà di riconoscere e gestire la crescente complessità. Perseguendo questo preciso obiettivo, l'approccio *HUL* pone attenzione alle diversità culturali dei contesti in cui opera, alla varietà di rischi a cui è sottoposto il patrimonio nella contemporaneità (cambiamento climatico, sfruttamento economico, crescita urbana sconsiderata, turismo di massa), all'eterogeneità di significati di cui è investito, proponendo una modalità di intervento rivolta alla ricerca dell'equilibrio tra l'ambito economico, culturale, ambientale e socio-culturale (Bandarin & Oers, 2012). L'obiettivo è quello di superare la produzione di "zone ghetto" generate dalle politiche di tutela, muovendo dal principio che i contesti consolidati e le più recenti trasformazioni possano relazionarsi rafforzando reciprocamente la loro identità e il loro ruolo, oltre che dalla precisa consapevolezza che la conservazione urbana non possa considerarsi risolta unicamente attraverso l'applicazione stretta di regole e prescrizioni, come accade per i singoli monumenti. Lo strumento attraverso cui si propone di rivoluzionare il paradigma è, però, ancora una volta quello economico, consolidando il paradosso dell'industria del patrimonio, che per conservare distrugge, per ampliare costringe, per includere separa, effetti che Françoise Choay definisce come



“perversi” e legati a impreviste derive della valorizzazione culturale (Choay 1992: 169,172).

Appare, dunque, urgente, individuare una dimensione progettuale “altra”, capace non solo di “sfruttare” il patrimonio, ma anche di connetterlo in forma convincente e attiva alla contemporaneità.

La nozione di “paesaggio” si rivela particolarmente feconda sotto questo aspetto per la sua indeterminatezza: vera e propria “parola-contenitore”, il suo utilizzo consente di accogliere svariate possibilità, usi potenziali, letture diversificate, possibili orientamenti. La ricchezza progettuale insita nel

concetto di paesaggio, risiede senza dubbio nella sua “instabilità” ontologica e nella sua opinabilità, derivanti dall’essere frutto di un’elaborazione soggettiva: per esistere, il paesaggio necessita di una percezione cosciente, di un’elaborazione critica e di una fase di descrizione (Augé, 2004: 72), che possano permettergli di diventare “umano”, “culturale”, “industriale”, “archeologico” ecc.

Questa profonda ambiguità suggerisce un ampio potenziale sul piano interpretativo e progettuale, pienamente accolto, a partire dalla fine degli anni ’80, dalle teorie del *Landscape Urbanism* e, in seguito, da quelle dell’*Ecological Urbanism* (Waldheim, 2011), secondo cui la città non

rappresenta unicamente un organismo capace di generare spreco, ma anche una risorsa, quando capace di rinnovarsi a partire dall’esistente.

Produrre valore attraverso il riutilizzo dei propri *residui* è diventato, nel tempo, il cuore di un preciso orientamento teorico, confluito nello studio dei *paesaggi di scarto*², paesaggi urbani liminali, non più funzionanti e in attesa di assumere una rinnovata collocazione semantica nel presente.

Figura 2
L’impianto ottocentesco di Barcellona
nella visione di progetto di MultiString City,
(collage interpretativo dell’autore), 2022.

Immaginare di interpretare i paesaggi urbani storici come costituiti da spazi di scarto, disfunzionali perché incapaci di interagire con la contemporaneità se non in forma monosemica e speculativa, permette di sondare approcci progettuali inediti, propri del recupero dei *waste landscapes* (Lynch 1991; Berger, 2006) e rivolti al reinserimento di questi spazi inattivi nella vita della città.

**Una rilettura progettuale:
“Barcellona MultiString”, un possibile approccio operativo per un paesaggio di scarto storico**

Il celebre progetto *Barcellona MultiString City* dello studio “Gausa+Raveau actarquitectura” si presenta come un valido esempio per esplorare le potenzialità offerte dalla risignificazione dell’esistente. L’intervento viene concepito a partire dalla necessità di proporre una nuova visione per Barcellona, capace di attrarre nuovi attori per lo sviluppo della città e di proiettarla, al contempo, verso una dimensione globale.

La visione di Manuel Gausa e Florence Raveau muove da un’attenta analisi urbana, che viene intesa come un primo, radicale, atto progettuale: lo studio sceglie di discostarsi dalla tradizionale logica di lettura radiocentrica (che vede Barcellona svilupparsi attorno al nucleo di fondazione romana) per individuare tre fasce parallele (“*sliding strips*”) su cui intervenire: la “Barcellona Montagna”, la “Barcellona Centrale”, in cui ricade il nucleo storico, e la “Barcellona Mare”, relativa all’area costiera (Gausa, 2012). I tre sistemi, caratterizzati da condizioni paesaggistiche e insediative nettamente differenti, vengono tenuti insieme da una strategia comune, rivolta a riorganizzare la città attraverso il disegno di un’infrastruttura verde, pubblica e relazionale, diversificata in base alle caratteristiche delle tre aree di intervento.

In questa logica di “riscrittura dell’esistente” alla scala del paesaggio urbano, il nucleo storico della “Barcellona Centrale” accoglie una delle rivoluzioni più convincenti: nella visione di Gausa e Raveau, il

tessuto ottocentesco di Cerdà non viene sacralizzato o escluso dalle logiche di intervento ma, piuttosto, muta per adattarsi alle rinnovate richieste della città contemporanea. La conservazione della scrittura storica viene assicurata attraverso una profonda reinvenzione del suo assetto originario, che viene riconfigurato attraverso la scelta di dilatare la dimensione della griglia; gli isolati originari vengono così accorpati secondo una scansione di 3x3 o 3x2, come suggerito anche in precedenza dal Pla Marcia GATPAC-Le Corbusier del 1931, ottenendo una struttura urbana del tutto originale seppur identitaria e preesistente. La dimensione del “superblock”, così concepito, permette di confinare il flusso veicolare al di fuori del sistema abitativo e di ottenere, invece, al suo interno, una trama di assi verdi, di spazi di relazione e di incontro, generati dalla risignificazione dello spazio della strada. La densità del tessuto storico viene così disarticolata attraverso l'introduzione di un parco lineare, capillare e pervasivo, capace di scardinare le

logiche generatrici dell'impianto e di conferire un ruolo insondato alla città consolidata: la storia, nel progetto *MultiString City*, diventa un'occasione di trasformazione e di innovazione.

Conclusioni

Il pensiero che ha guidato la definizione della strategia di *MultiString City* appare, ancora oggi, rivoluzionario: il progetto accoglie a pieno le potenzialità offerte dall'ipertesto contemporaneo, considerando la città, nella sua interezza, come materiale di intervento. In particolare, la scelta di lavorare attraverso l'utilizzo di strategie progettuali proprie del *Landscape* e dell'*Ecological Urbanism* anche nel contesto storico, rappresenta una stimolante possibilità di reinvenzione del rapporto tra l'urbanità del presente e le sue parti fondative. Secondo questa lettura orientata, il “Paesaggio” diventa il mezzo attraverso cui disordinare le logiche di intervento, permettendo di riconnettere l'antico alla contemporaneità in modo inedito, virtuoso, necessario. L'esempio di *MultiString City* dimostra

infatti come, attraverso il ripensamento consapevole dell'esistente, il passato possa cessare di rappresentare “un'eccezione”, arrivando a rispondere efficacemente alle esigenze imposte dal cambiamento climatico e, più in generale, alle necessità della realtà odierna, mirando ad essere perpetuato nel futuro assumendo un nuovo senso nel presente.

Francesca Talevi

PhD, Dipartimento Architettura,
Università degli Studi di Napoli Federico II
francesca.talevi@unina.it

Note

1. La “Recomendation on the Historic Urban Landscape” è preceduta dal “Memorandum di Vienna” del 2005 che diventa la base per impostare la successiva la *Declaration on the Conservation of the Historic Urban Landscape* adottata dalla quindicesima Assemblea Generale degli Stati Membri del World Heritage Convention nell'Ottobre del 2005.
2. Come ricorda Sara Marini, lo studio dei paesaggi di scarto ha assunto nel tempo numerosissime declinazioni, tra cui quello dei “drosscape”, “espaces délaissés”, “friches”, “waste places”, “terrain vagues” ecc. (Marini, 2018).

Riferimenti bibliografici

- Augé, M. (2004). *Rovine e macerie. Il senso del tempo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Aymonino, C. (1971). *Origini e sviluppo della città moderna*. Venezia: Marsilio.
- Bandarin, F. Van Oers, R., (2012). *The Historic Urban Landscape: Managing Heritage in an Urban Century*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Berger, A. (2006). *Drosscape: Wasting Land in Urban America*. New York: Princeton Architectural Press.
- Celati, G. (2001). *Finzioni Occidentali: Fabulazione, Comicità E Scrittura*. Torino: Einaudi.
- Choay, F. (1992). *L'allégorie du patrimoine*. Parigi: Editions du Seuil.
- Corboz, A. (1994). «L'ipercittà». *Urbanistica*, 103, 6–10.
- Eco, U. (2004) «Nel cuore dell'Impero. Viaggio nell'iperrealtà». *Dalla periferia dell'impero: Cronache da un nuovo medioevo*. Milano: Bompiani: 11–70.
- Gausa, M. (2012) «Barcelona MultiString City: una nuova centralità eco-attiva». *Paesaggio urbano* 3, 55–74.
- Koolhaas, R. (2012) «CRONOCAOS». *DROMOS Monumenti/Monuments*. Genova: Il Melangolo.
- Lynch, K. (1991) *Wasting Away - An Exploration of Waste: What It Is, How It Happens, Why We Fear It, How To Do It Well*. San Francisco: Random House, Inc.
- Marini, S. (2018) *Nuove terre. Architetture e paesaggi dello scarto*. Macerata: Quodlibet.
- Waldheim, C. (2011) «On Landscape, Ecology, and Other Modifiers to Urbanism». *Scenario Journal*, 1.

SGUARDI E VISIONI DI PROSSIMITÀ, IL *DIGITAL SIGNAGE*

Ruggero Torti

Nel percorrere le vie di una città, non è raro imbattersi in contesti urbani caratterizzati da “vuoti” di non facile comprensione urbanistica, storica, architettonica, sociale; anonimi ritagli urbani spesso senza una precisa forma e una reale funzione. Sono i “non luoghi”¹, veri e propri ambiti urbani privi di relazione e collegamento con il contesto, quindi non più fruiti, dimenticati in quanto ritenuti poco attraenti. È proprio su questi interessanti spazi urbani degradati che si vuole porre particolare

attenzione in quanto occasioni da vedere per capire, da studiare per comprenderle, da reinventare esteticamente, funzionalmente, socialmente per restituirle alla città, agli abitanti o semplicemente ai passanti. Necessaria, quindi, è un’analisi critica sull’identità visiva di questi interessanti brani di città che, per la loro storia e per la strategica posizione, devono essere necessariamente reinterpretati e restituiti alla collettività attraverso un cambiamento che nasce dalla volontà di mettere a sistema un processo di



rigenerazione urbana frutto di sguardi e di visioni.

Attraverso uno sguardo si riesce, infatti, a dare una lettura critica del luogo per una presa di coscienza e di conoscenza della sua realtà; attraverso la visione, invece, si prefigura la volontà di conferire una nuova vita a questi luoghi anche grazie a un processo di rigenerazione caratterizzato da interventi non strutturali o architettonici ma, piuttosto, da proposte legate a una molteplicità dei diversi aspetti sociali, ambientali, economici e politici.

L'obiettivo risiede, quindi, nell'accendere una luce su queste realtà dismesse per comunicare un cambiamento attraverso segni visivi di percezione di grande impatto emotivo e comunicativo, capaci di far emergere dal reale visibilità nascoste e di attrarre l'attenzione e la curiosità dei passanti, anche attraverso l'utilizzo di linguaggi propri della città contemporanea in grado di valorizzarne il potenziale aggregativo o distributivo e, quindi, di ricucire tali spazi al tessuto urbano circostante a garanzia di una vitale

continuità di relazioni e interazioni tra i cittadini e la città. La parola d'ordine è, quindi, "comunicare" per riscoprire gli spazi pubblici quali opportunità di ritrovo, riportando le persone nelle

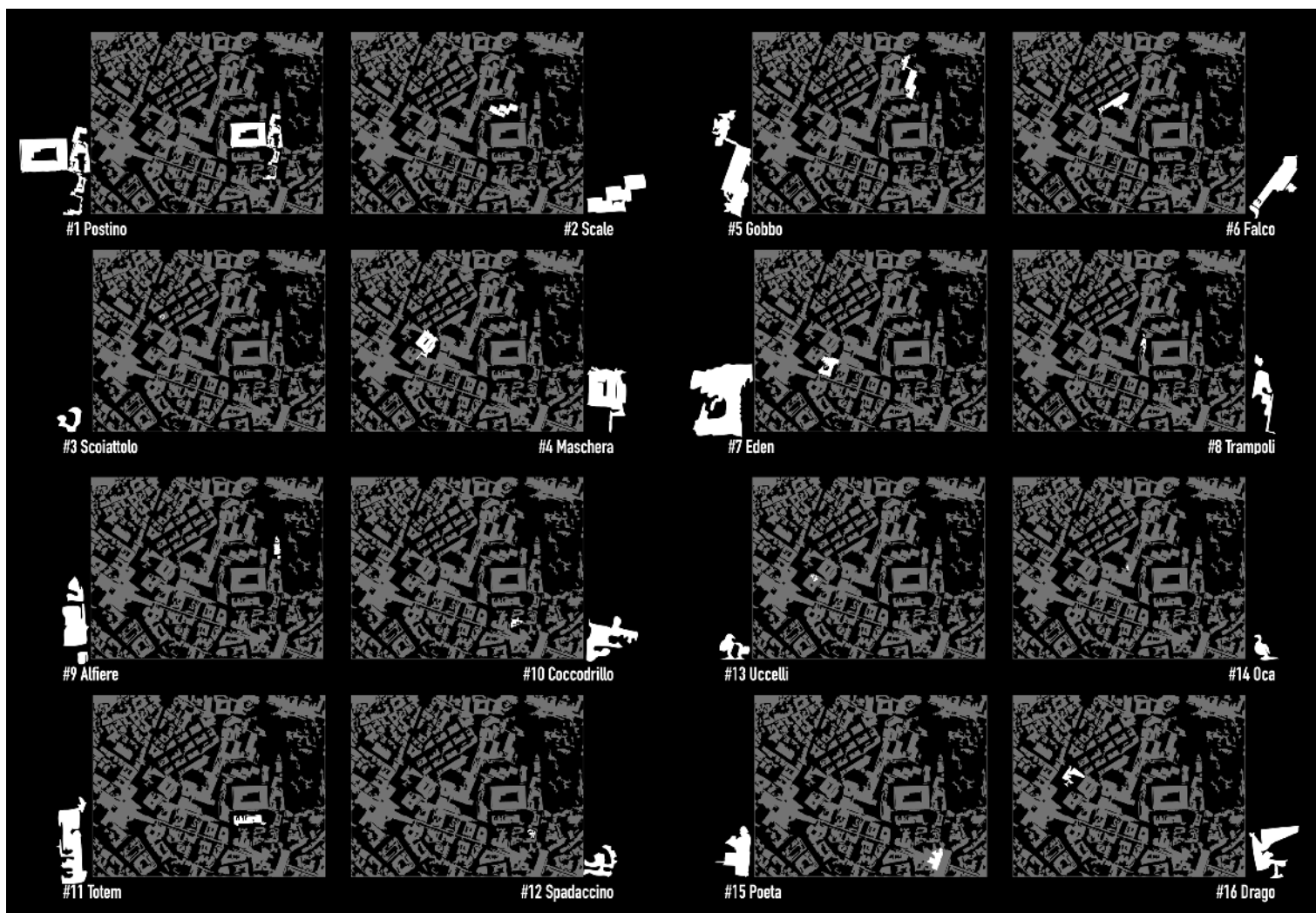
Figura 1
Alessandro Docci con il suo *mimetismo urbano* intende fare osservare in modo differente il nostro contesto urbano per far scoprire realtà nascoste e per restituire al luogo un riferimento con il mondo animale. Nella planimetria di Milano e Aosta, per esempio, scopriamo un'aquila, in quella di Roma una lupa e così via per altre realtà urbane.

piazze attraverso segni “lievi” come giochi di luce e ombre o di colori, effetti sonori e altri elementi, capaci di dialogare con il contesto permettendo di arrivare a un coinvolgimento sempre più attivo dei fruitori. Infatti, dalla visione della città si evince che la distanza tra l’individuo e il paesaggio urbano – o parti di esso – può essere colmata anche grazie a interpretazioni progettuali in costante rapporto con l’idea di un nuovo e alternativo paesaggio. Letture della città che, grazie a processi di rigenerazione urbana, permettono agli spazi incerti e respingenti di divenire luoghi vivi, ospitali, collettivi, fluidi, *green*, in continuo movimento e interazione lasciandosi alle spalle il passaggio del tempo, il degrado, l’incuria e l’immobilità quali possibili concause dell’insorgere di meccanismi di desuetudine e distacco. Nasce così la necessità di conferire una percezione alternativa di questi luoghi urbani che negli anni hanno perso la loro originaria identità, restituendo loro bellezza e armonia, aumentando l’attrattiva agli occhi del visitatore e amplificando il bacino di fruitori attraverso una costante ricerca di identità e di riconoscimenti nuovi. Da qui l’idea di porre l’attenzione sulle problematiche comunicative relative al recupero di questi luoghi urbani poco attrattivi, con particolare riferimento al ruolo che possono ricoprire i sistemi e i metodi di comunicazione – tradizionali e non – legati alle innovative esperienze *Out-Of-Home* (OOH) sulla visualità. I media OOH, infatti, possono contribuire alla rivitalizzazione di un’area degradata e poco attrattiva attraverso le numerose sue tipologie di espressione e comunicazione che vanno dalla classica affissione – manifesti, cartelloni, insegne luminose ecc. – alle più recenti, dinamiche e innovative forme *Digital-Out-Of-Home* (DOOH) costituite da schermi led, proiezioni e ologrammi, collocate strategicamente nel contesto urbano e capaci di comunicare e rivolgersi a uno specifico target di pubblico.

Questi innovativi metodi di comunicazione fanno parte di una più ampia visione sul processo di rigenerazione urbana che può avvalersi, ad esempio, dei principi dell’urbanismo “tattico” (Lydon, Garcia, 2015) o che pone le proprie basi sui principi dell’urbanistica “corale”², se non nell’identificarsi nei concetti di “mimetismo urbano”³ dove, in quest’ultimo caso,

il contesto urbano viene ripensato in chiave creativa alla ricerca di una immaginaria visione nell’assetto urbanistico delle città. L’intento, infatti, è conferire a queste un ritratto nuovo e attrattivo restituendo loro e al loro abitare un riferimento con il mondo animale, ricercando ed estrapolando realtà nascoste tra gli aspetti negativi del contesto urbano di cui raramente si va oltre l’evidenza. Grazie alle viste zenitali ottenute dai satelliti si è in grado, infatti, di osservare un luogo in maniera differente rappresentandolo attraverso la creatività intesa come strumento di crescita evolutiva.

Così come accade per le esperienze legate all’urbanismo tattico, che dedicano una particolare attenzione alle pratiche collettive orientate a produrre processi di trasformazione urbana a breve termine e a basso costo per migliorare la qualità della vita grazie a politiche a lungo termine di promozione dell’accessibilità, della fruibilità, della prossimità. Si tratta di esperienze che riguardano prevalentemente la trasformazione – attraverso lo strumento del cantiere di auto-costruzione – di spazi residuali in spazi pubblici di prossimità accessibili e usabili dai cittadini. L’idea di fondo risiede non solo nello sviluppare percorsi di promozione dell’utilizzo di queste aree marginali come spazi ad uso collettivo, ma anche nella promozione di pratiche di innovazione e coesione sociale come dispositivi di rigenerazione urbana. Oppure come avviene per i principi dell’urbanistica “corale” che, attraverso i *big data*, non solo tengono in considerazione le conseguenze dei paradigmi emergenti anche in ambiti legati alla partecipazione civica, ma intendono anche testare e comprendere quale, tra i processi strategici di rigenerazione urbana adottati, ha contribuito alla rivitalizzazione di un contesto degradato. Un’urbanistica, quindi, vista e rappresentata come patto di comunità, inteso non solo come un accordo tra natura e uomo, ma anche come armonia tra spazio costruito e sensibilità dei luoghi. La città viene, quindi, rappresentata come organismo vivente derivato dalla mappatura di miliardi di dati raccolti – in tempo reale – dalla rete di mobilità, mettendo in evidenza che la valorizzazione di un contesto passa anche attraverso i nuovi canali di comunicazione. Indipendentemente dalle strade percorse, per contribuire alla costruzione di scenari di



sviluppo condivisi in maniera responsabile e consapevole è fondamentale il coinvolgimento delle tecnologie digitali appartenenti alle *Information Communication Technologies* (ICT), quali innovativi sistemi legati alla visualità che viaggiano in parallelo agli strumenti e ai metodi di comunicazione di tipo tradizionale.

Nello specifico, l'utilizzo di un sistema integrato hardware e software costituito da *ledwall*, dalla realtà aumentata proiettata e implementato dall'intelligenza artificiale, è in grado di garantire una stimolazione sensoriale capace di amplificare il coinvolgimento emotivo dei passanti attraverso la comunicazione di messaggi mirati permettendo, altresì, studi analitici di approfondimento sul reale utilizzo degli spazi collettivi da parte dei loro fruitori. Attraverso un sistema di telecamere è possibile, infatti, rilevare l'andamento dei flussi dei passanti, i comportamenti, le espressioni facciali, ovvero, scene che, attraverso l'intelligenza artificiale (AI), vengono automaticamente analizzate per comprendere lo

stato emozionale dei fruitori permettendo, quindi, di agire conseguentemente attraverso la proiezione – su superfici reali – di messaggi in grado di “aumentare” la realtà. Contenuti digitali costituiti da suoni, luci, forme, colori, immagini e animazioni frattali, sempre aggiornati e mirati alle diverse realtà contingenti o ai diversi target di riferimento che possono essere proiettati o trasmessi sui citati *ledwall*. Una forma di comunicazione visuale implementabile e migliorabile anche nella gestione programmata delle informazioni da divulgare, grazie all'estrazione automatica di dati statistici sulla affluenza e sulla fruizione degli spazi e dei percorsi da parte dei visitatori. Si può ottenere, quindi, un'amplificazione dell'offerta di informazioni costituita da una comunicazione capace di attrarre l'attenzione sul messaggio veicolato e di generare interazione e coinvolgimento con il fruitore quale elemento chiave per il processo di rigenerazione urbana. Oggi l'obiettivo è stupire l'osservatore con installazioni artistiche – temporanee o permanenti – e le nuove tecnologie in materia di

digital signage costituiscono un motore di spinta in quanto permettono di costruire sempre più creative strategie comunicative per il recupero della socialità, della condivisione, dei luoghi. Grazie all'interattività e all'immersione nell'esperienza di avvicinamento alla fruizione degli spazi ritenuti poco attraenti e degradati, infatti, le persone tendono a dare fiducia alle realtà che si avvalgono di queste forme di comunicazione del messaggio veicolato ad alto impatto visivo.

Ad esempio, l'utilizzo di un sistema di comunicazione legato al *projection mapping*, ai *Ledwall* e alle loro innumerevoli declinazioni di ultima generazione legate alla stimolazione virtuale sensoriale consente la divulgazione di messaggi in grado di catturare l'attenzione dei passanti, in prossimità, al di fuori dell'area oggetto di rigenerazione per attrarli e indurli a intraprendere percorsi alternativi e visitare luoghi inediti e inaspettati.

Estremamente vivace e in continuo fermento è il dibattito contemporaneo sulle potenzialità che queste

rapide evoluzioni tecnologiche sono in grado di offrire per attuare e ispirare soluzioni per situazioni anche problematiche in continuo divenire. Confronto dal quale emerge sempre più che queste innovative frontiere digitali di comunicazione visiva sono capaci di ideare nuovi modi di visualizzazione, conoscenza e valorizzazione del contesto generando forme di interazione tra gli utenti e le tecnologie stesse. Siamo fruitori e artefici di un sempre più evoluto progresso tecnologico, fautore di un epocale cambiamento delle tecniche di rappresentazione – in questo caso specifico al servizio della rigenerazione urbana – grazie alla diffusione di contenuti in realtà aumentata proiettata visibili in condizioni di luce sia notturna, sia diurna senza l'ausilio di visori o di devices come avviene, invece, per alcune altre forme di realtà aumentata. Queste versatili forme di rappresentazione, interattive e immersive, infatti, grazie alla loro forza comunicativa sono in grado di promuovere conoscenza a vari livelli permettendo un coinvolgimento reale dell'utente con il contesto.

In conclusione, le esperienze dirette delle tecniche multimediali oggi a disposizione e del loro potenziale possono essere considerate, quindi, quale inizio e fonte di ispirazione di nuovi progetti, frutto dell'evoluzione del settore e del cambiamento della società attuale sempre più connessa e supportata dalle tecnologie informatiche. Siamo di fronte a un innovativo sistema comunicativo alternativo, rapido, contestualizzato e sempre aggiornato, quale vettore di narrazioni specifiche e articolate secondo le esigenze dei suoi fruitori, capace di contribuire alla riqualificazione urbana dei «non luoghi» ed esportabile in molteplici ambiti applicativi che spaziano dalle installazioni artistiche, al *wayfinding* fino alla promozione del territorio e molto altro. Un fermento tecnologico in rapida e continua evoluzione capace di generare infiniti innovativi scenari nell'ambito della comunicazione visuale al servizio della rappresentazione del paesaggio urbano, quale condizione necessaria alla reinvenzione delle nostre città basata sull'interrelazione tra contesto urbano e territorio, tra edilizia e urbanistica, tra fruitori e brani di città.

Ruggero Torti

RTD-B, Università di Genova - dAD

ruggero.torti@unige.it

Note

1.

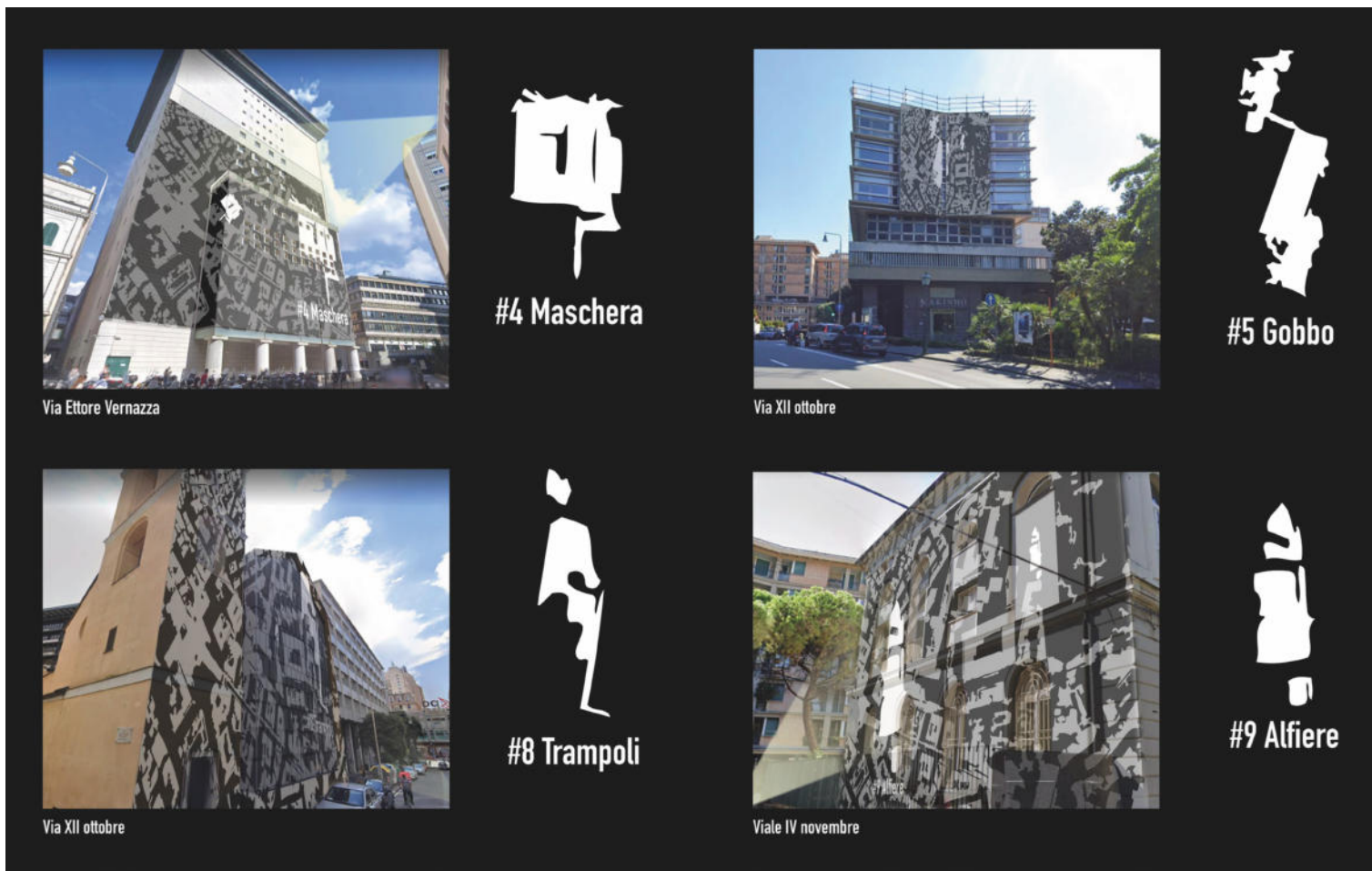
Espressione introdotta dall'antropologo francese Marc Augé nel saggio *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité* (1992).

2.

Carlo Ratti: ricerche esposte nell'intervento dal titolo *Senseable Cities* nell'ambito del ciclo di conferenze *Visuality_04* organizzato dal Centro interdipartimentale sulla Visualità CiVIS presso il dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova, referenti scientifici: Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno, con la partecipazione del Dottorato in Scienze e Tecnologie per il mare con referenti Maria Elisabetta Ruggiero, Ruggero Torti e il Dottorato in Digital Humanities con referente Massimo Malagugini (Marzo-Aprile 2021).

3.

Alessandro Docci, *mimetismo urbano* è il titolo della sua mostra in onore dei 150 anni dell'Unità d'Italia presentata nel 2013 a Milano. Attraverso l'arte Docci intende fare osservare l'intorno in modo differente e la sua intuizione è quella di ricercare e rappresentare la forma di un animale visibile nella planimetria di ogni città, così nella vista aerea di Milano, scopriamo un'aquila, in quella di Firenze una cavalletta, in quella di Roma una lupa e così via.



Riferimenti bibliografici

Bistagnino, E. (2020). *Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano*. Genova: Genova University Press.

Empler, T., (2017). *Dynamic Urban Projection Mapping*, in atti del Convegno internazionale e interdisciplinare IMMAGINI? Brixen: img.

Falcidieno, M. L. (2009). *Comunicazione e rappresentazione*. Firenze: Alina.

Gausa Navarro, M., Andriani, C., Fagnoni, R. (2016). *Med Net 03, Intelligent cities, resilience landscapes*. Barcellona: Papersdoc.

Lydon, M., Garcia, A., (2015). *Tactical Urbanism. Short-term actions for long-term change*. Washington: Island Press.

Pierluisi, G. (2012). *Immagini di città. Nuove prospettive per il paesaggio urbano contemporaneo*. *DISEGNARECON*, 5, 217-226.

Ratti, C. (2017). *La città di domani. Come le reti stanno cambiando il futuro urbano*. Torino: Einaudi editrice.

Torti, R. (2019). *BEING POSITIVE, 02 Smart & Slow Travel - New Responsive Landscapes*. Milano: Franco Angeli.

Figure 2 (pagina precedente) e 3
Elaborati grafici raffiguranti un progetto di rigenerazione urbana dell'area "Piccapietra" a Genova. L'immagine satellitare del quartiere viene elaborata e trasformata in bianco e nero per un'esaltazione dei giochi di luci e di ombre per poi identificare – secondo i principi della Gestalt – delle figure chiave. L'obiettivo è narrare la storia del quartiere Piccapietra proiettando i suoi simboli sulle superfici presenti nel contesto urbano. Lavoro prodotto durante il *Workshop Visuality_04* dagli studenti del corso di Laurea magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento: E. Levo, S. Giannini, G. Rossi, F. Ruwett, dipartimento Architettura e Design, Università di Genova.

RURAPOLIS, IMAGINAIRE(S) D'UNE URBANITÉ RÉINVENTÉE. LES RUINES RURALES COMME ALGORITHME DU PAYSAGE POST-URBAIN SUR UN TERRITOIRE TRANSFRONTALIER EN ACTION

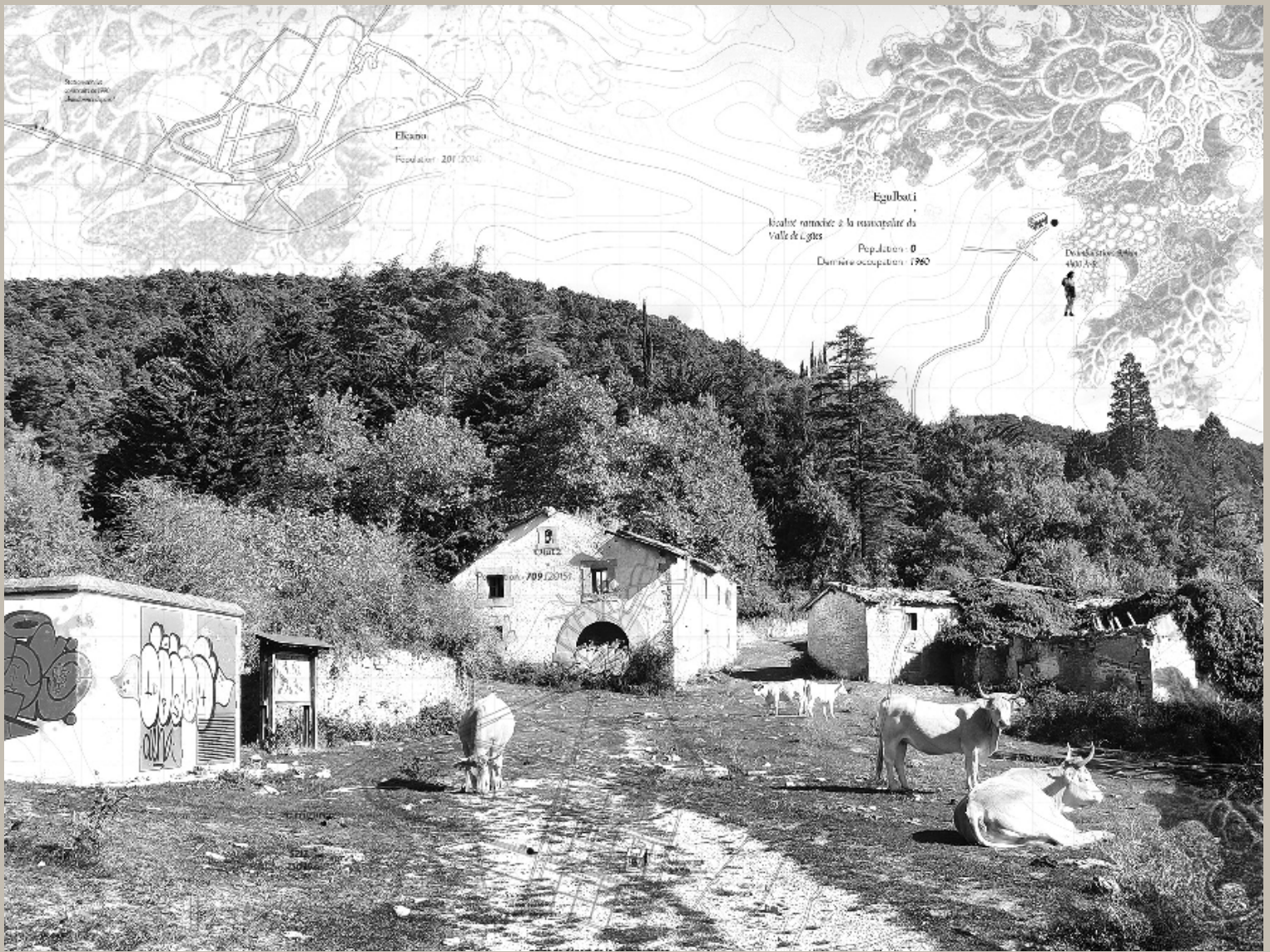
Salomé Wackernagel

Les racines de la Rurapolis comme postulat primordial d'un futur développement territorial posent la question de la représentation, et surtout son expression la plus «problématique» qui sont ses limites, ses espaces délaissés. Ce point d'ancrage, que constitue la problématisation du mitage urbain dans de futurs scénarios urbanistiques, part de ce paysage morcelé pour ébaucher la formulation d'un univers alternatif, dans la mesure où celui-ci serait plus à même de s'adapter aux contingences climatiques et sociales actuelles et futures. Ce postulat prend également en compte un cas de figure où, selon une étude publiée en 2020 (Liu et al., 2020), la surface d'occupation de l'espace urbain a augmenté de 80% entre 1985 et 2015 (quatre fois plus que les estimations préalables), et pourrait être amenée à être multipliée par six d'ici 2100. Or, les métropoles sont-elles «anti-écologiques par essence» (Veltz,

2021: XIV) tel que le suppose l'économiste et sociologue Pierre Veltz? Cette accusation fait écho au colloque organisé à l'Assemblée Nationale en 2021 sur le thème: « Pour des métropoles résilientes: Métropoles en transition cherchent trajectoires territoriales ». Car les métropoles souhaiteraient désormais «inscrire leur développement dans des coopérations avec les territoires avoisinants» (Jaillet, 2021: XIII) selon Marie-Christine Jaillet, responsable scientifique du programme «Métropoles» du POPSU (Plateforme d'Observation des Projets et Stratégies Urbaines).

«L'enjeu, c'est de construire un autre récit territorial, qui ne soit pas celui de fractures entre des métropoles gagnantes, égoïstes, prédatrices et le reste du pays abandonné». (Jaillet, 2021 : XIII)

Imaginer un nouvel algorithme du paysage post-urbain sous-entend qu'il



faut repenser une forme de continuité pour l’habitabilité humaine du territoire, sans partir des mêmes points concentriques – toujours dépendants des mêmes centres historiques, sans cesse croissants, autour d’un noyau urbain de référence – limitant les échanges, les fluidités, concentrant les rapports de force, amplifiant les inégalités.

«[...] Le tournant que sont en train de prendre les métropoles, confrontées à de multiples crises – démocratique, sanitaire, sociale et environnementale – [...] les oblige à renouveler leur mode d’action, à commencer par leur mode d’action avec ‘les autres’» (Szeftel, 2021: II)

Cette analyse prend en considération la définition première de la métropole, en ne retenant de ce terme que son choronyme « polis », comprise ici comme une structure sociale et humaine enracinée dans un territoire,

et libérée de tout déterminisme géographique autre que sa structure originelle.

En quoi la représentation peut-elle jouer un rôle prépondérant dans la construction de la «polis» de demain? Comment construire le récit, le projet d’une «polis» adaptée aux contingences climatiques, sociales et territoriales de l’ère post-anthropocène?

Les chercheurs Marc Dumont et Sabine Barles établissent pour Lille Métropole une cartographie des flux – de l’eau, des aliments, de l’énergie, des matériaux de construction. Des flux entrants (ressources extraites, importations), sortants (exportations, émissions vers la nature), traversants (transport, logistique) «afin d’appréhender le périmètre métropolitain autrement que par l’opposition “ville-campagne” qui structure encore les représentations» (Barles,

Dumont, 2021). Car au-delà du fait de considérer la péri-urbanité vs. la campagne, il s’agit également de (re) considérer la manière dont nous nous mouvons dans l’espace géographique, et dont nous subvenons à nos besoins primaires. Ainsi, l’enjeu de représentation et de traitement des données est primordial dans la projection de futurs imaginaires pour le territoire dans son ensemble.

Dans un contexte de crise climatique, Bruno Latour, dans son ouvrage éponyme de 2017, se demande «Où atterrir» (Latour, 2017). Il y souligne l’importance de savoir «comment s’orienter. Et donc de dessiner quelque-chose comme une carte des positions imposées par ce nouveau paysage» (Latour, 2017:2).

Figure 1
Le village abandonné d’Egulbati, en Navarre, Espagne (2021) au sein de la Rurapolis

L'historienne et metteuse en scène Frédérique Aït-Touati, la paysagiste Alexandra Arènes et l'architecte Axelle Grégoire ont collaboré à plusieurs reprises avec le philosophe, notamment dans des conférences-performances théâtralisées.¹ Elles sont par ailleurs les auteures de *Terra Forma*, un «manuel de cartographies potentielles» (Aït-Touati et al., 2019) qui, sur les traces des théories de Bruno Latour² part de «cette nouvelle définition de la terre habitable» (Aït-Touati et al., 2019:11) pour établir au travers de sept modèles-outils des modes de représentation susceptibles de mettre en lumière «(...) de possibles visions du monde esquissées par différents prismes, comme autant d'instruments optiques: par les profondeurs, par les mouvements, par le point de vue, par les périphéries, par le puits, par les creux, par les disparitions et les ruines» (Aït-Touati et al., 2019: 16). Les sixième et septième modèles-outils de ce manuel cartographique expérimental, intitulés (re)sources et mémoire(s), donnent à voir la figure de la ruine comme une continuité et non une rupture, une topographie inédite qui retrouve son habitabilité en réintégrant le sol naturel dont elle est issue. Plus que des points de rupture, les cicatrices et les aspérités du territoire marqués, dessinés, réinterprétés deviennent autant de points d'ancrage du projet.

«La première étape du dessin consiste ici à établir une trame de points dispersés sur l'ensemble du territoire, des « sources vives » pouvant être activées autour, sur les franges, ou à l'intérieur des sites épuisés. (...) L'enjeu est alors de raccorder les paysages épuisés et les ruines aux sources vives et aux vivants. (...) A ce stade, la notion d'habitabilité doit être redéfinie. Elle ne désigne plus la capacité d'un lieu ou d'un territoire à accueillir le vivant mais bien la potentialité des entités en présence à faire monde ensemble par leurs interrelations». (Aït-Touati et al., 2019 : 155)

Selon le philosophe Patrice Maniglier, qui se positionne lui aussi dans la continuité des recherches de Bruno Latour (Maniglier, 2021), il est primordial de construire le récit d'une *[terrestre]ialisation*. De même que le modernisme a rendu l'industrialisation habitable, désirable, comme en témoigne le labeur de grands architectes tel que Le Corbusier, ayant oeuvré à rendre les matériaux industriels, la production de masse belle et attirante; il s'agit désormais de construire

un lyrisme en miroir de ce dernier – «un lyrisme de la terrestrialisation» (Maniglier, 2022). L'élaboration de ce récit collectif est un enjeu de culture, afin de sortir de l'imaginaire moderniste, humano-centré, d'une phénoménologie telle que démontrée par les philosophes Martin Heidegger ou Gaston Bachelard, si l'on veut arriver à procéder à un changement de paradigme. Car l'habitabilité comme récit de «reterrestrialisation» selon le terme analogique qu'emploie Patrice Maniglier, n'est pas un problème phénoménologique, c'est un problème géologique. Cela signifie passer d'une problématique humano-centrée à une problématique géo-centrée.

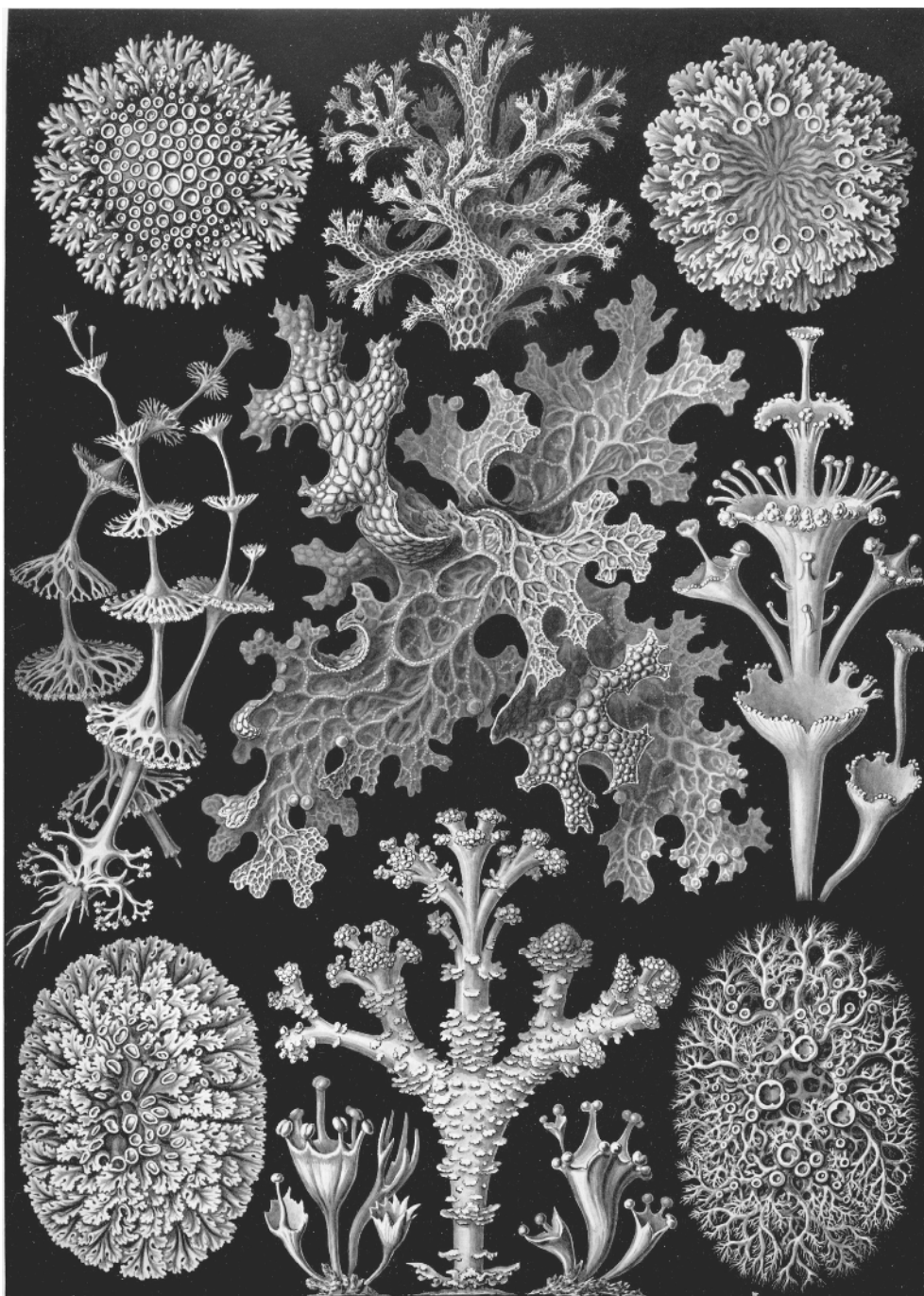
Ce récit de retour vers le terrestre est pourtant à l'heure d'aujourd'hui ni très attirant, ni très clair pour la collectivité – et surtout difficile à conjuguer avec la pensée actuelle du paysage urbain et de son développement. La frugalité heureuse et le retour à la nature tant prônés après le confinement et face à la crise écologique comportent un aspect anxigène et angoissant, de plus peu adapté à notre mode de vie citadin.

Ce sujet, traité à partir d'un travail de terrain, prend ici comme objet d'étude la périphérie de la métropole de Pampelune, en Espagne – et par ce que l'on pourrait considérer comme son extension, les ruines rurales présentes dans la région de Navarre dont Pampelune est la capitale. La formation à l'étude, induite par le territoire, s'étend sur une zone culturelle et géographique limitrophe entre la France et l'Espagne – regroupant la Navarre (côté espagnol), et le département des Pyrénées Atlantiques (côté français) séparées par le massif pyrénéen. L'hypothèse de projet place les ruines rurales, qui constituent ici une des particularités de ce territoire, comme les éléments bâtis activateurs d'une rurapolis – une cité formée de nucleus ruraux en réseau, créant ainsi un maillage complémentaire et alternatif au sein de ce territoire et de son contexte déjà constitué de deux métropoles: le bassin transfrontalier et pôle urbain d'échange Hendaye-Irun et Pampelune. La Rurapolis viendrait former une troisième entité, pour l'instant invisible – une véritable alternative post-urbaine face à l'étalement urbain et aux changements de paradigme sociétaux, post-pandémiques et climatiques.

Pampelune et son aire urbaine concentrent 50% de la population totale de la Navarre, et la métropole est en constante croissance démographique et géographique. Se positionne en miroir de cette croissance urbaine endémique le reste de la région, qui s'est vidée petit à petit, comptabilisant le dépeuplement d'un total de 109 villages sur l'ensemble de la Navarre (Maljean González, Pons Izquierdo, 2021).³

Le dépeuplement rural et l'abandon de villages entiers se sont inexorablement enclenchés cours des dernières décennies en raison d'un exode rural qui a bouleversé une grande partie de l'Europe. Néanmoins, la raison principale du dépeuplement reste la topographie de ce terrain transfrontalier de la Navarre et des Pyrénées Atlantiques – un terrain montagneux ou semimontagneux, ayant rendu à partir des années 1950/60 la production agricole et maraîchère difficile – avec la modernisation des techniques agricoles, et ce pour une population dont les moyens de subsistance étaient presque exclusivement basés sur ces activités (Floristán Samanes, 1986).⁴ En contrepied, on observe également un contre-phénomène : la réactivation et le repeuplement de nucleus ruraux, au nombre de 26 dans la période de 1981-2020 (Maljean González, Pons Izquierdo, 2021). Parallèlement, les institutions publiques gouvernementales sont sérieusement concernées par le problème, comme en témoigne par exemple la création en 2019 d'une commission de lutte contre le dépeuplement.⁵ L'intérêt institutionnel d'une part, et sociétal d'autre part, de développer une réflexion fondamentale sur l'avenir du territoire et nos modes de vie et d'habiter est donc bien là.

En possession de ces données, il s'agit maintenant d'entrevoir le projet urbanistique, infrastructurel, et surtout culturel qui rendrait possible à une échelle territoriale le fonctionnement d'un projet de repopulation et de réactivation venant contrebalancer la relation urbain/rural, périphéries/campagne. C'est là que l'enjeu de la représentation prend tout son sens – cette démarche de réflexion que constitue l'hypothèse de recherche de la Rurapolis s'entend comme un travail par strates, par couches, par niveaux, qui s'apparenterait à une approche géologique. Pour se faire, une image est convoquée



qui constitue le point de départ du processus de réflexion théorique, mais aussi de représentation cartographique et projectuelle: la lichénisation: une forme organique qui va venir s'incruster dans la trame du territoire préexistante, qui soit en capacité de venir perturber le processus de mitage urbain, en créant un contre-processus. Considérant la conjoncture amenée par nos métropoles, où l'extension de la ville suburbaine efface peu à peu les contrastes entre la ville et les zones rurales, la figure du lichen, élément organique naissant d'autres constituants hétérotrophes, permet d'interpréter une métaforme rurale composée de villages abandonnés durant des décennies.

Tels les champignons hétérotrophes, les villages renaissent de leurs ruines pour ensuite se greffer et créer à de nouvelles structures encore invisibles à l'oeil nu. La figure de la lichénisation laisse imaginer une forme d'urbanisation organique, respectueuse du passé et de la géographie du territoire dans lequel elle s'ancre, greffée à l'existant, multiple et protéiforme, régulière dans son développement, dans une temporalité adaptée à chaque micro-entité, chaque communauté.

Figure 2
Ernst Haeckel, *Kunstformen der Natur*
Planche 83: Lichenes (1904)
Wikimedia Commons

L'imaginaire d'un projet tel que celui de la Rurapolis doit être signifié, représenté, conté tel un récit s'inscrivant à la fois dans la continuité du territoire, et de nos villes. Constituée et se nourrissant de territoires en pleine mutation, la métropole de demain peut se réinventer en rurapole, en se basant sur la représentation d'un imaginaire et la construction d'un récit venant réenchanter les ruines rurales – et par ce geste reconquérir un territoire oublié, et pourtant si proche. L'attractivité de la métropole, sa compétitivité par-rapport aux autres est en effet, à l'aune des bouleversements du début du XXI^e siècle, de moins en moins un sujet, ce qui l'est par contre est sa capacité d'«hospitalité» et de «complémentarité territoriale» (Szeftel, 2021: II).

À ce titre, la projection des mouvements et des interconnexions culturelles et sociales joue un rôle primordial dans l'élaboration d'une narration, d'un récit commun. Tout comme la Rurapolis émerge ici au travers d'une représentation d'éléments auparavant invisibles sur le territoire – ces ruines rurales et leur possible fonctionnement en réseau interconnecté – il est pertinent de penser par le dessin, et l'élaboration de récits au travers de visions projectuelles, la figuration d'une forme de relation au monde prenant toute sa signification face aux enjeux futurs. Dans ce cadre, l'exercice de la représentativité épouse la problématique de l'habitabilité, et le projet d'un possible algorithme du paysage post-urbain se positionne comme un modèle pour d'autres territoires géographiques.

Salomé Wackernagel

*PhD, École Nationale Supérieure
d'Architecture de Versailles (LéaV)
salome.wackernagel@gmail.com*

Notes

1. Voir les productions théâtrales *Gaïa Global Circus* (2011-2013), *Inside* (2016-2017), *Moving Earths* (2019-2020) et *Viral* (2020).
2. Voir notamment : Latour B. (2015) *Face à Gaïa - Huit conférences sur le nouveau régime climatique*. Paris: La Découverte.
3. Étude cartographique interactive rassemblant les données de recensement afin d'analyser le dépeuplement en Navarre entre 1981 et 2020.

4. Cette étude plus ancienne met en rapport, sur une carte manuscrite, le dénivelé en moyenne et haute montagne, et l'abandon des nucleus ruraux affectés sur la région de Navarre.
5. Comisión Interdepartamental de Lucha contra la Despoblación, créée par le Gouvernement de Navarre

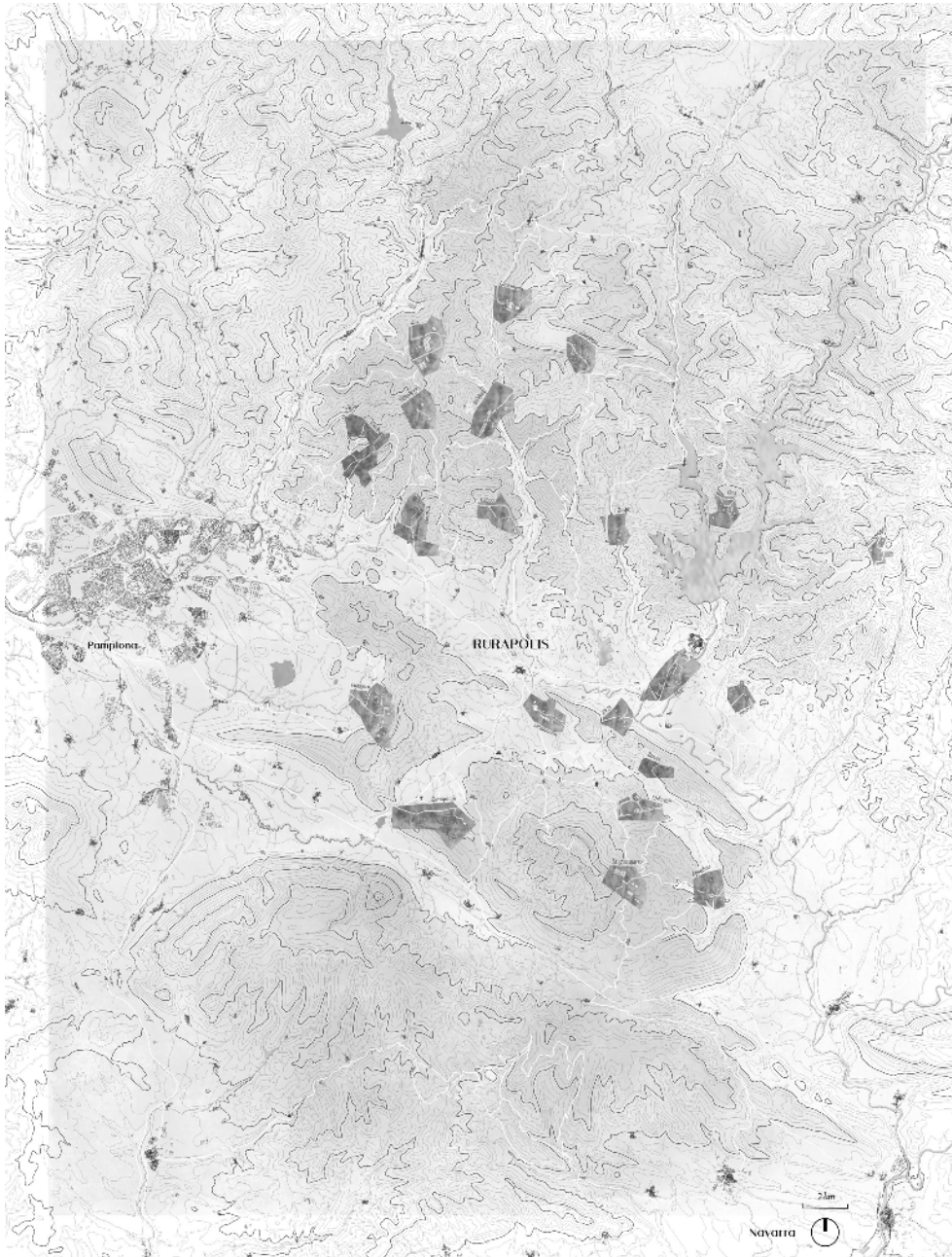


Figure 3

Représentation cartographique de la Rurapolis, en Navarre Rurapolis est un archipel, un mille-feuille territorial, un lychen.

Rurapolis est composé de ces villages – Mendinueta, Egulbati, Zai, Góngora, Beroiz, Aritzakun, Urbicáin, Eransus, Gardalain, Guetádar, Apardués, Belzunegui, Arangozqui... qui font votre passé et notre future.

Rurapolis utilise la terre comme matière première pour la réactivation des ruines et des lieux

Références Bibliographiques

Aït-Touati F., Arènes A., Grégoire A. (2019) *Terra Forma – Manuel de cartographies potentielles*, Paris: B42.

Barles S., Dumont M. (2021) *Métabolisme et Métropole – La métropole lilloise, entre mondialisation et interterritorialité*. Paris : Autrement (Les Cahiers Pops).

Floristán Samanes, A. (1986) *Los nuevos des poblados de Navarra*. Príncipe de Viana. La Rioja 145-163.

Jaillet, M. (2021) «Une nouvelle image de la France duale». *Le temps des villes*, Hors-série Libération [02-03.10.2021], XIII

Latour, B. (2017) *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*. Paris: La Découverte

Liu, X., et al. (2020). «High-spatiotemporal resolution mapping of global urban change from 1985 to 2015». *Nature Sustainability*, 3(7), 564-570

Maljean González, P., Pons Izquierdo, JJ. (2021). Despoblación y Despoblamiento en Navarra, “Universidad de Navarra” [Online]. Disponible sur : <https://storymaps.arcgis.com/s/192370bc54a447c58f59e3818dd69210> [11 juin 2021]

Maniglier P. (2021) *Le Philosophe, la Terre et le Virus – Bruno Latour expliqué par l'actualité*. Paris :Les liens qui libèrent

Maniglier, P. (2022). La question est comment passer de la production à l'habitabilité ? “Conférence inaugurale

du cycle: Habitabilité sur terre - Que peut l'architecture ? – Ministère de la Culture” [Online]. Disponible sur: <https://actandmatch.com/habitabilite-sur-terre-conferenceinaugurale/> [24 janvier 2022]

Szeftel, E. (2021) «La métropole dans tous ses états». *Le temps des villes*, Hors-série Libération [02-03.10.2021], II

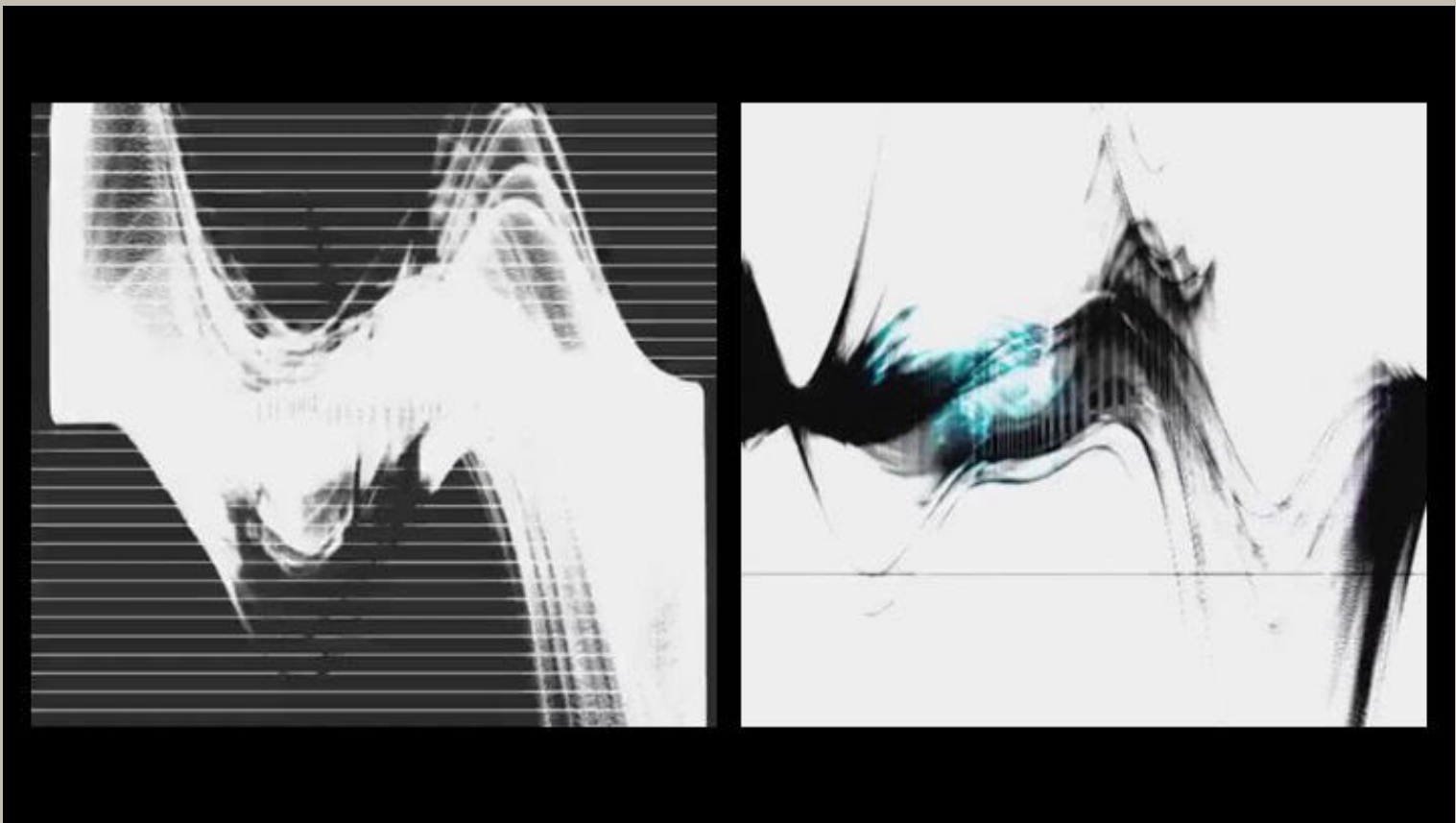
Veltz, P. (2021). «Une nouvelle image de la France duale». *Le temps des villes*, Hors-série Libération [02-03.10.2021], XIV [Online]. Disponible sur: https://www.liberation.fr/societe/ville/du-droit-a-la-ville-a-la-ville-du-quart-dheure-quelle-regression-20210909_USPZOEQ5FNHWTE6VZKRJBXEX24/ [24 Janvier 2022].

**«STEPS».
PER UNA RAPPRESENTAZIONE
MULTIMODALE DEL PAESAGGIO
URBANO COME PRE-VISIONE
DEL REALE**

Angela Zinno

*«A town is a thing like a colonial
animal. A town has a nervous system
and a head and shoulders and feet.
A town is a thing separate from all
other towns alike. And a town has a
whole emotion»*

J. Steinbeck, *The pearl*. (2009)



Sistema nervoso. Emozione. John Steinbeck sintetizza due concetti apparentemente slegati per legittimare – nell’ambito del proprio contingente letterario – la metafora di città come animale (Steinbeck, 2009: 477). Due concetti (rete neurale e dinamiche emotive) che a un più profondo livello di riflessione, si rivelano sostanzialmente interconnessi e convergenti verso il più specifico fulcro fenomenologico di autorappresentazione del sé all’interno della società (Rizzolatti, Sinigaglia, 2006). La città “pulsava” come un organismo vivente che risponde ad una rete ininterrotta di stimoli attraverso i quali ne genera altrettanti, tradotti in azione e in complesse espressioni di natura, appunto e-mozionale.

In questo senso, l’idea di paesaggio urbano, connesso e connaturato all’interno del concetto specifico di vivente, si realizza attraverso un costante sviluppo non mai disgiunto dal motore propulsore che genera l’idea stessa: l’abitante, il cittadino, l’uomo.

L’uomo della città vive urgenze che necessariamente influenzano in maniera costante previsione, visione e realizzazione del paesaggio urbano che vive in prima persona, all’interno del quale è inserito e di cui vuole essere creatore; un paesaggio esteso,

“aumentato” nella misura in cui le caratteristiche che lo connotano pertengono a diversi livelli di lettura e fruizione e che offrono il passo al più ampio concetto di “ipercittà” (Corboz, 1998).

Strettamente correlate alle dinamiche di creazione del contesto urbano aumentato ed “aumentabile”, sono le istanze creative su cui si basa, da oltre un ventennio la *New Media Art*. Adagiata su un terreno ibrido e di difficile definizione – proprio a causa della natura sperimentale e complessa che la caratterizza – la *New Media Art* si rivolge e attinge da una specifica serie di ambiti disciplinari. Tra questi, in misura senz’altro larga, emerge quello basato sul rapporto uomo|ambiente modulato attraverso l’idea di progettare e “vedere” contesti urbani sperimentando approcci che prevedano l’utilizzo di tecnologie avanzatissime in perenne stato di ascesa: ambienti immersivi, installazioni audiovisivo-urbane e facciate intermediali, sono alcuni tra i diversi paradigmi che pongono in primo piano il rapporto tra l’uomo e lo spazio:

«nel corso degli ultimi vent’anni un numero crescente di studi di architettura o gruppi di artisti interessati a una ricerca interdisciplinare tra arte e design si sono avvicinati all’idea di spazio (sia esso lo spazio chiuso di un

allestimento o quello aperto di una città o di un contesto naturale) approcciandolo in maniera innovativa attraverso l’utilizzo delle tecnologie software e hardware avanzate, sia in fase di modellazione sia di costruzione, e modificando il rapporto tra l’uomo e l’ambiente in modo sempre più interdisciplinare e consapevole» (Mancuso, 2018: 167).

È dunque plausibile che in questo senso, il rinnovato rapporto interdisciplinare e consapevole tra l’uomo e l’ambiente – posto in essere dalla modalità di approccio allo spazio ad uso dei criteri paradigmatici e creativi della *New Media Art* – possa influenzare fortemente la rappresentazione del paesaggio urbano, eleggendo la sua stessa rappresentazione a previsione di futuri scenari. Non a caso, la relazione tra l’uomo e lo scenario paesaggistico urbano è relazione non soltanto immanente e fisica, quanto fortemente semiotica, ossia relativa ad uno spettro simbolico che, attraverso l’idea di rappresentazione e realizzazione di architetture e spazi integrati tecnologicamente, interviene sulla percezione emotiva, sociale e relazionale dell’uomo.

Figura 1

A. Luongo. *Generative Waves*
frames tratti dal video

antonio-luongo.it/portfolio/generative-waves/

Quale rappresentazione? Una ipotesi concettuale

A partire da queste premesse teoriche, ho sviluppato l'idea del progetto *Steps* all'interno del Workshop Internazionale *Visuality#4 – Segni di spazi*, promosso dal dipartimento di Architettura e Design e dal Centro Interdipartimentale di Studi sulla Visualità dell'Università di Genova, in collaborazione con l'École Nationale Supérieure d'Architecture di Versailles.

Il workshop (marzo-aprile 2021) – incentrato su ipotetiche possibilità progettuali e di rappresentazione del paesaggio urbano *site-specific* sviluppiabili a partire da immagini *Google Maps* – si è focalizzato sul recupero e sulla promozione del quartiere genovese di Piccapietra, un tempo il Sestiere di Portoria. Ricostruito totalmente durante gli anni Sessanta su progetto di Franco Albini e Franca Helg, ha rappresentato per decenni il cuore commerciale e pulsante della città. A partire dagli anni Novanta, il quartiere – che contava diverse gallerie commerciali e numerosissime unità abitative – si è lentamente avviato verso un progressivo disfacimento, in termini di spopolamento e di quasi totale abbandono del nervo commerciale. La finalità del workshop è stata dunque ipotizzare e produrre una serie di proposte relative a nuove rappresentazioni del paesaggio urbano al fine di restituire al sito il suo assetto vitale e metropolitano.

L'ipotesi del progetto *Steps* mi è stata aperta in prima istanza dalla suggestione sonora che ricalca essenzialmente una specifica immagine acusmatica: il suono prodotto dagli scalpelli. Questa visione sonora deriva dallo studio storico-antropologico rivolto alla zona di Piccapietra, da cui è emersa una singolare contingenza che ha portato all'identificazione del quartiere – in passato – come luogo deputato allo svolgimento delle attività specifiche di scalpellino e tagliapietre (da cui appunto, l'onomatopea della sua denominazione). Ora, nell'ottica di modulare l'idea della ri-rappresentazione del paesaggio urbano col fine di promuovere il ripopolamento del sito, a partire da questa ispirazione primaria ho ragionato sulle possibilità offerte da un accostamento analogico; ossia, ho connesso questa suggestione antica e legata alla presenza dei cittadini,

ad una immagine sonora simile ad essa in frequenze e timbro, che però aderisce in maniera speculare ad una “assenza” prodotta dalla realtà contingente in cui verte il loco: mi riferisco all'immagine sonora prodotta dai passi dei passanti, che di fatto, non sussiste più, a seguito del progressivo abbandono del quartiere.

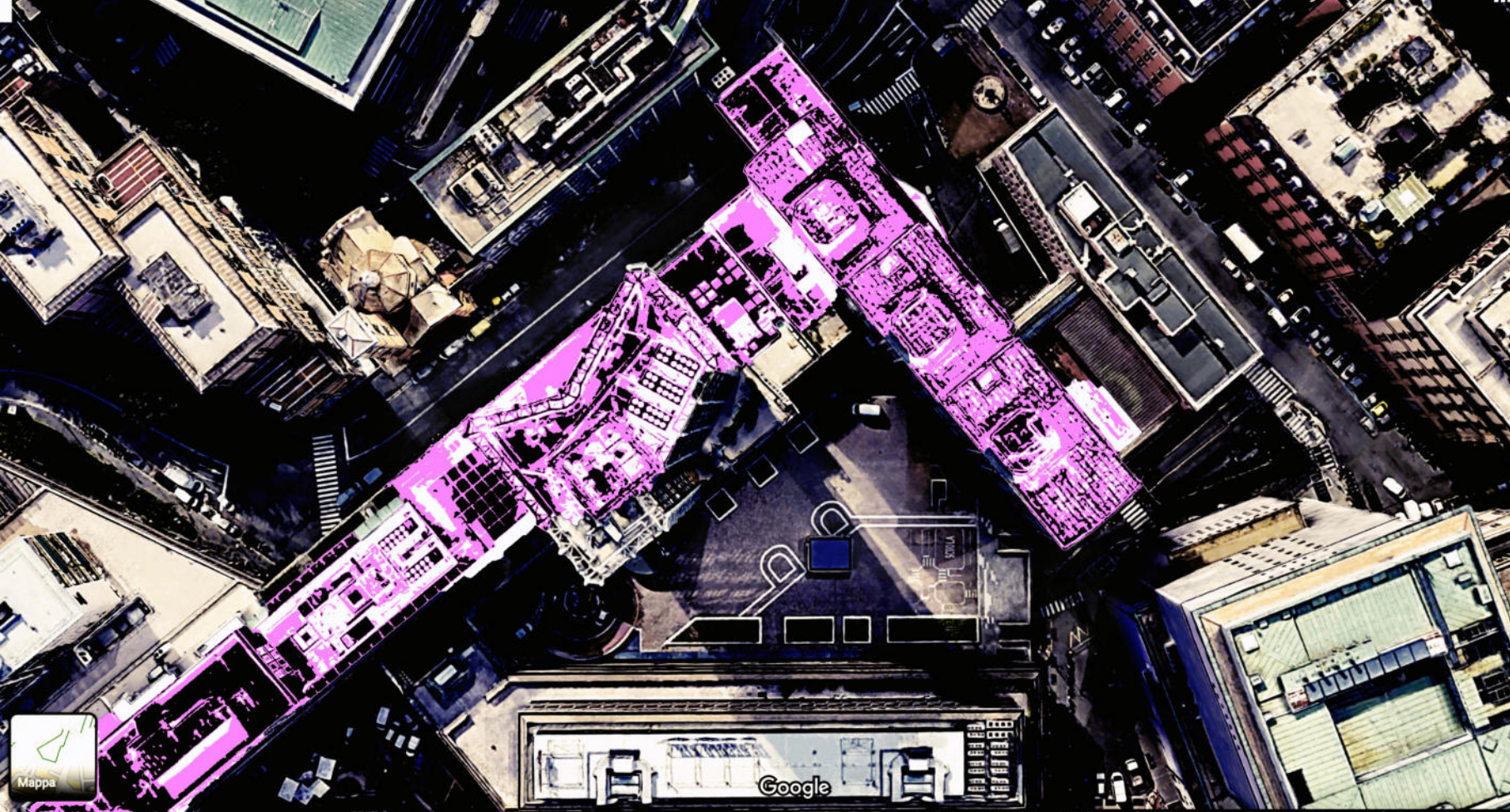
In questo senso, il *concept* del progetto risiede evidentemente sull'asse che misura il differenziale semantico PRESENZA|ASSENZA e indaga il tentativo di riconnettere le sonorità di un potenziale ri-passaggio urbano (suono dei passi) alle antiche forme sonore prodotte ai tempi in cui il quartiere era abitato e vissuto (suono del battito degli scalpelli). E non è casuale l'ancoraggio alla dimensione sonora come possibilità di autorappresentazione del sé all'interno del paesaggio urbano:

«i suoni dell'ambiente hanno un significato referenziale. Per chi studia il paesaggio sonoro non rappresentano soltanto degli eventi sonori astratti, ma anche dei segni, dei segnali e dei simboli acustici e come tali devono essere analizzati. Un segno è la rappresentazione di una realtà fisica (...) Un fatto sonoro è simbolico quando suscita in noi emozioni o pensieri che vanno oltre la meccanicità delle sensazioni o la funzione di segnale che può esercitare, quando possiede un che di soprannaturale o di riverberante che risuona attraverso i più profondi recessi della psiche» (Schafer, 1985: 237).

Quale visione? Una ipotesi pragmatica

Il progetto – la cui realizzazione si ipotizza plausibile in uno degli spazi coperti del quartiere Piccapietra (ad oggi sussiste una serie gallerie quasi totalmente abbandonate che ospitano locali commerciali chiusi o in disuso) – prevede la creazione di una Installazione Sonico-Visuale in cui la presenza stessa dell'uomo (causa: passi – ripopolamento della zona per vivere l'esperienza performativa) si fa creatrice di sé stessa (effetto: passi – ripopolamento della zona per creare l'esperienza performativa).

Da un punto di vista semiotico, alla dicotomia di partenza PRESENZA|ASSENZA si affianca un secondo nodo concettuale legato essenzialmente all'ipotesi che l'obiettivo (ossia il ripopolamento del quartiere ormai in stato di semi abbandono) sia



al tempo stesso “creazione”; l’installazione audiovisiva che si prevede (e quindi la rappresentazione del nuovo paesaggio urbano ipotizzato e aumentato) diviene in questo modo un sistema autonomo di rappresentazione del contesto come testimonianza dell’uomo che lo fruisce e che lo crea. Attraverso l’opera audiovisiva si sviluppa la partita doppia in cui il cittadino/spettatore che da essa è attratto e che produce il ripopolamento del sito incarna allo stesso tempo il cittadino/attore protagonista dell’opera che fruisce.

L’ipotesi di sviluppo dell’installazione prevede una serie di pannelli modulari, connessi ad una tecnologia *Real-time Audio Reactive Visual Graphics*, installati lungo le pareti della galleria. Idealmente, ipotizzando che il principio del sistema tecnologico utilizzato si basa sull’obiettivo di generare un campo sonoro identico a quello reale, si auspica a creare *in primis* all’interno della galleria, un ambiente anecoico. Attraverso un sistema di cattura e restituzione WFS (Wavefield Synthesis), i passi prodotti da i PASSANTI|SPETTATORI|ATTORI al passaggio in galleria (la rete microfonica sarà installata all’interno del tappeto calpestabile), oltre alla restituzione olfonica dell’ambiente sonoro (Blauert,

1997) produrranno la rappresentazione grafica delle oscillazioni foniche, ossia immagini proiettate sui pannelli. L’esemplificazione grafica di questa ipotesi è plausibilmente rappresentata dal lavoro del *generative artist* Antonio Luongo.¹ Il passante sarà quindi avvolto in un’esperienza audiovisiva immersiva e multimodale prodotta dalla sua stessa PRESENZA NELLO SPAZIO:

«Nel rapporto utente macchina, cioè nell’interfaccia, oltre all’interattività la *multimodalità* diventa un tema centrale di progetto. *Multimodalità* significa poter sfruttare contemporaneamente canali di comunicazione diversi e complementari, nella prospettiva di poter usare tutti i sensi e di poter permettere all’interazione con la macchina di rispecchiare la ricchezza fisica e cognitiva dell’interlocutore umano» (Bollini, 2008: 60).

Il presupposto sinestetico diviene di fondamentale importanza nell’ottica di considerare la visione del paesaggio ipoteticamente aumentato come previsione del reale e quindi come atto, come azione incarnata dallo stesso fruitore, ossia il cittadino, l’abitante, l’uomo.

Essendo infatti presente a sé stesso nello spazio, attraverso i propri PASSI l’uomo – sia fruitore dell’opera che ri-occupante del *site-specific* – produrrà

di fatto l’istanza esperienziale (visione) in cui ricopre contemporaneamente il ruolo di attore e di spettatore, adducendo valore al contesto urbano, rappresentandone la necessità e la volontà, divenendone allo stesso tempo sia stimolo attivo che intrinseco sistema nervoso: la rappresentazione del paesaggio urbano si autodefinisce in questo modo, attraverso la visione che produce.

«La visione non è una certa modalità di pensiero, o presenza a sé: è il mezzo che mi è dato per essere assente da me stesso».

A. Beretta, *En sortant de Paris* (1994-2004)

Angela Zinno

PhD’s Digital Humanities - Performing Art and Multimedia Technologies - DIBRIS
Università di Genova
angela.zinno@edu.unige.it

Figura 2
A. Zinno, *Piccapietra*, particolare elaborato su immagine Google Maps

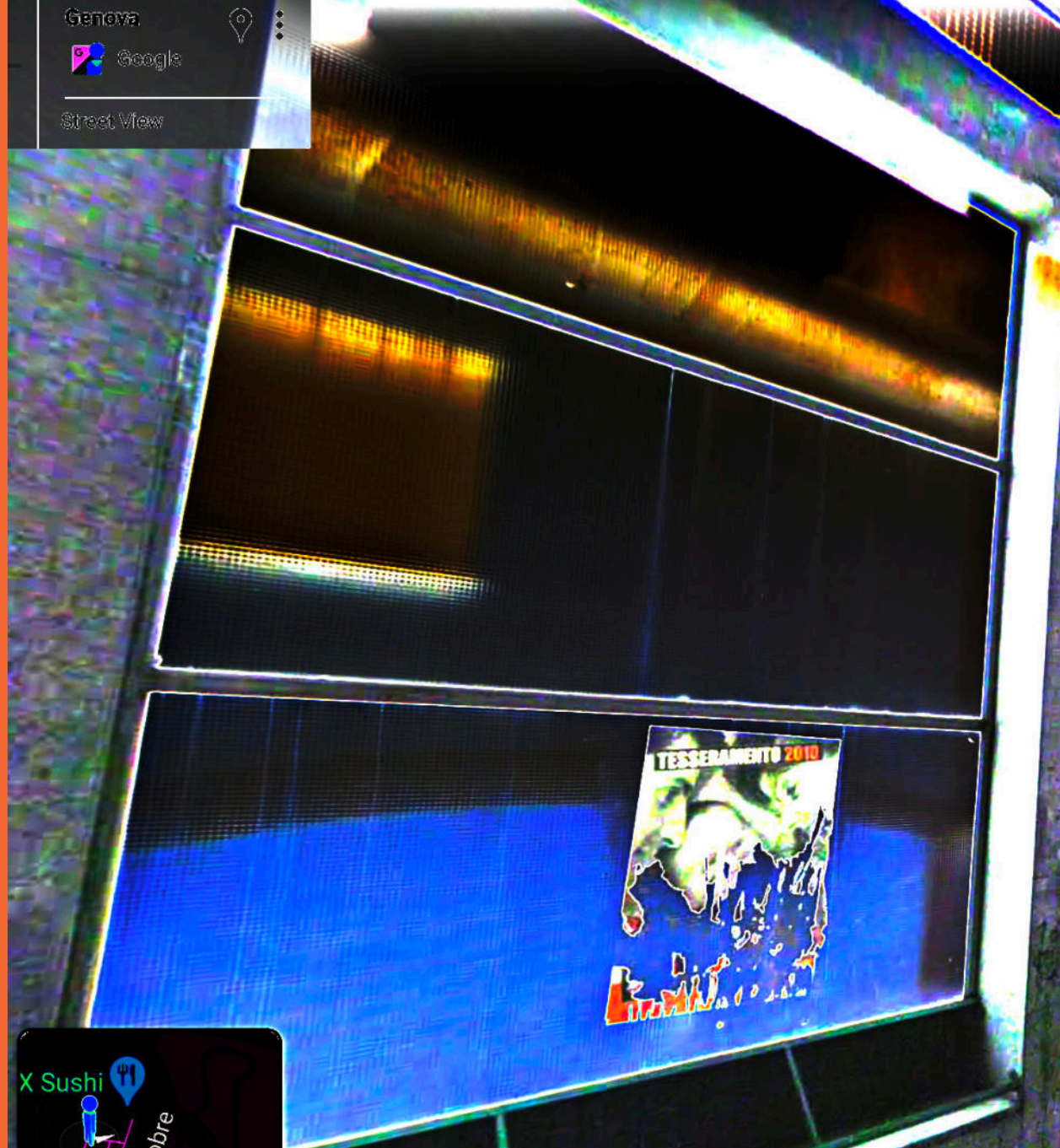


Figura 3
A. Zinno, *Piccapietra*, particolare elaborato
su immagine Google Maps

Note

1. La tecnologia a suo uso è Touchdesigner in linguaggio di programmazione Python e OpenGL Shading Language (GLSL); la parte più consistente è costruita attraverso la programmazione in nodi nativa di Touchdesigner. I codici scritti nei linguaggi menzionati restano di supporto. [Online]. Consultabile in: <https://www.antonio-luongo.it> [26 gennaio 2022].



Riferimenti bibliografici

Blauert, J. (1997). *Spatial hearing: the psychophysics of human sound localization*, Cambridge: MIT press.

Bollini, L. (2008). *Registrica multimodale. Il design dei new media*, Santarcangelo di Romagna: Maggioli Editore.

Corboz, A. (1998). *Ordine sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*, Milano: Urbanistica Franco Angeli.

Mancuso, M. (2018). *Arte, tecnologie e scienza - Le Art Industries e i nuovi paradigmi di produzione nella New Media Art Contemporanea*, Milano: Mimesis Edizioni.

Rizzolatti, G., Sinigaglia, C. (2006). *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Milano: Raffaello Cortina Editore.

Schafer, R. M. (1985). *Il paesaggio sonoro*, Milano: Ricordi Unicopli.

Steinbeck, J. (2009). *The pearl, in The Short Novels of John Steinbeck*, London: Penguin Classics Deluxe Edition.

PAESAGGIO / TERRITORIO / PROGETTO 2

**RAPPRESENTARE TERRITORI ARCAICI E RURALI. UNA RICERCA
SUI SEGNI PER RACCONTARE VALORI, SENSIBILITÀ, BELLEZZA
ANTICHI E DISEGNARE NUOVE VISIONI NELL'ALTA VALLE
ARROSCIA / 112**

Sara Allegro

**PROGETTARE LA CITTÀ DEL FUTURO OLTRE IL VISIBILE:
INTELLIGENZA ARTIFICIALE AL SERVIZIO DEL CITTADINO PER UNA
ESPERIENZA PERSONALIZZATA DEL CONTESTO URBANO / 118**

Annalisa Barla, Giorgia Paniati, Andrea Vian

**PERCEPIRE IL RISCHIO IDRAULICO IN AREA URBANA
ATTRAVERSO UNA REALTÀ AUMENTATA / 126**

Carlo Battini, Silvia De Angeli, Daniele Dolia, Davide Persi, Giorgio Boni

LA PERCEZIONE VISIVA

QUALE MOTORE DI RECUPERO URBANO / 132

Elena Cirenza, Maria Linda Falcidieno

TOWARDS A NEW KIND OF TECHNO-SOCIAL.

EMPATHICITIES IN NEW REAL

AND VIRTUAL RELATIONAL HYPER-LAND-SPACES / 138

Manuel Causa, Nicola Valentino Canessa, Emanuele Sommariva, Giorgia Tucci

BIOREGIONALISMO E ARCHITETTURA DEI COMMONS.

UN NUOVO LINGUAGGIO TERRITORIALE

TRA RAPPRESENTAZIONE E PROGETTO / 144

Alessandro Livraghi

ROMA ANELLO VERDE,

LO SPAZIO INTERMEDIO DEL PROGETTO URBANO / 150

Luca Montuori

ACQUAROMA. IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

COME OPPORTUNITÀ PER DIALOGARE E CONVIVERE

CON IL NONUMANO CHE INCOMBE SU DI NOI / 162

Carlo Ratti

LA CITTÀ DIPINTA... / 162

Cinzia Ratto

UN PAESAGGIO, UN SEGNO, UN PERCORSO / 170

Maria Elisabetta Ruggiero

BEYROUTH. FAIRE LE PROJET DE LA VILLE PAR LE VIDE / 176

Marwan Zouéin

RAPPRESENTARE TERRITORI ARCAICI E RURALI. UNA RICERCA SUI SEGNI PER RACCONTARE VALORI, SENSIBILITÀ, BELLEZZA ANTICHI E DISEGNARE NUOVE VISIONI NELL'ALTA VALLE ARROSCIA.

Sara Allegro

Il presente saggio espone alcuni temi della ricerca progettuale svolta nell'ambito della tesi di Laurea in Design del Prodotto e della Nautica dal titolo "Rappresentare territori arcaici e rurali", discussa nel dicembre 2021 presso il dipartimento Architettura e Design (Unige).

Candidata: Sara Allegro
Relatrice: Enrica Bistagnino

Se si pensa a una città oggi, l'idea comune è, spesso, quella di una città veloce, flessibile e ampia, di un luogo che nella nostra mente rimarca l'individualità, la stratificazione sociale, il capitalismo, in certi casi caratterizzato da una grave perdita di identità e di valori. Contesti in cui la comunità, intesa come insieme di soggetti uniti da credenze e tradizioni, viene meno a favore dell'esaltazione del singolo.

Tuttavia, in alcuni territori, esistono ancora luoghi nei quali quel patrimonio di tradizioni, credenze, stili di vita, cultura e momenti storici che hanno connotato la popolazione che li abitava, sono presenti e non hanno affatto perso valore. Si tratta di piccole

realità territoriali, rurali e antiche, in larga parte poco conosciute che vivono ancora nel rapporto tra uomo e natura permettendo ai propri cittadini di condurre una vita in sintonia con i ritmi "naturali".

Luoghi che bisogna sottrarre a un destino di dimenticanza, in quanto documenti vivi di storia e storie che raccontano le radici identitarie dei popoli e delle loro culture. Come portatori di questa forte identità, questi territori hanno bisogno di essere identificati, visti e comunicati attraverso immagini "sensibili" capaci di coniugare elementi duali quali, ad esempio, storia e attualità, locale e globale, identità e contaminazione, tradizione e innovazione, ecc.



Obiettivo

Obiettivo del paper è quello di raccontare la metodologia adottata nel progetto identitario dell'Unione dei Comuni dell'Alta Valle Arroschia, un territorio arcaico e rurale in una situazione di crisi socioeconomica rilevabile nel crescente abbandono da parte dei suoi abitanti, soprattutto da parte delle nuove generazioni, e nella progressiva esclusione dai circuiti di informazione e valorizzazione dei territori.

È quindi urgente delineare un piano di comunicazione che possa affiancare e sostenere auspicati interventi di rivitalizzazione economico-produttiva.

La sua valorizzazione avviene su due linee di azione principali e conseguenti: la prima si basa sulla rappresentazione dell'identità intrinseca della comunità e del luogo stesso sostenendo l'orgoglio di appartenenza della sua popolazione, la seconda mira a rilevare, valorizzare e comunicare quelle specificità culturali e territoriali che possono contribuire a raggiungere un flusso turistico di carattere culturale, gastronomico e naturalistico.

Metodologia. Riferimenti per il progetto e questionario

In primo luogo, è stato necessario condurre uno studio conoscitivo del territorio tramite ricerca di materiale

documentale di natura scritto-grafica relativo alle architetture, alle tradizioni, alla gastronomia, con particolare attenzione alla produzione casearia locale, all'economia e all'ambiente naturalistico del luogo. In questo senso sono state fondamentali le campagne fotografiche, le interviste alla popolazione residente e il confronto con gli amministratori locali dell'Unione dei Comuni dell'Alta Valle Arroschia.

Figura 1
 (in alto) Mario Cresci, Fotografie locali in "Matera immagini e documenti", 1975.
 (in basso a sinistra) Fotografia estratta da "Misurazioni. Fotografia e territorio. Oggetti, segni e analogie fotografiche in Basilicata", Edizioni Meta, 1978 (1 edizione)
 (in basso al centro e a destra) Alcune opere di M. Bubbico
 (fonte: <https://www.maurobubbico.it/culturamateriale>)

Con riferimento, quindi, ai lavori di designer e fotografi, quali, ad esempio, Ugo La Pietra, Mario Cresci, Mauro Bubbico, Massimo Dolcini, Luigi Ghirri impegnati in progetti di rappresentazioni di “verità” legati alle culture locali, sono stati sviluppati una serie di immagini fotografiche e un repertorio di segni grafici che hanno permesso di evidenziare nelle stratificazioni materiali dei luoghi tracce e segni che potessero permetterne il recupero e la valorizzazione.

Oggettività e soggettività della rappresentazione fotografica hanno permesso di svelare, attraverso sequenze tematiche - “lo scorcio prospettico di percorsi interni ai borghi”, “l’edificio religioso”, “il particolare architettonico”, “la prospettiva aerea del paese” - forme, materiali, spazi e simboli della comunità, una sorta di abaco di elementi identitari sul quale si sono poi elaborati segni grafici funzionali a precisare e ad ampliare la rappresentazione del territorio.

Da queste osservazioni consegue la struttura del marchio e l’adozione dei segni grafici: elementi di testo, identificativi dei borghi, accompagnati da illustrazioni sintetiche - rappresentative degli elementi di connotazione del paesaggio, dell’architettura, della cultura materiale - declinate in cromie tratte dalle prevalenti valenze cromatiche del paesaggio (naturale/ antropizzato).

Questionario

Con la presa in considerazione del rapporto uomo-natura come base fondamentale su cui vivono le piccole località rurali, diventa importante testimonianza e strumento di sviluppo la voce e il pensiero dei loro abitanti.

Per tale motivo, il coinvolgimento dei cittadini tramite la compilazione di un questionario è divenuta un ulteriore strumento di analisi e valutazione del territorio della Valle.

L’importanza del coinvolgimento cittadino ha permesso di acquisire dati sulla popolazione che vi risiede, comprendere la loro percezione del territorio e i punti di forza e debolezza, utili a ridefinire la rappresentazione della Valle.

Fissato un campione medio di 10 persone per ciascun comune, sono stati raccolti 121 questionari distribuiti sia in forma cartacea, che in forma digitale. I dati raccolti hanno permesso il delineamento di una panoramica più ampia sulla popolazione, identificata per età, permanenza in Valle e motivazione per la quale preferirebbero continuare a vivere o abbandonare l’area. La maggior parte degli abitanti, identificati come nativi del luogo, è maggiormente incline alla permanenza in loco per affezione al territorio e per le origini, mentre la minor parte, incline ad abbandonare, percepisce il luogo come disfunzionale, dimenticato dalle istituzioni nonché mancante di servizi pubblici necessari.

Come precedentemente ipotizzato, questo luogo arcaico e rurale ha bisogno quindi di nuovi e futuri obiettivi che possano comprendere nel proprio panorama la possibilità di allargare le peculiarità che la zona offre ad un flusso più ampio di persone, siano esse potenziali abitanti che potenziali turisti. Per avviare un sistema di sviluppo territoriale di zone rurali è necessario “coniugare l’attenzione ai prodotti di qualità agro-industriali con il mantenimento e la costruzione di un’immagine del territorio di qualità” (Garofali, 2012), con l’intenzione di sviluppare il turismo di carattere gastronomico ed enogastronomico in zona, ma anche avviare un sistema di integrazione territoriale che permetta il rafforzamento delle “connessioni e le interdipendenze produttive” (Garofali, 2012) in modo tale da creare “opportunità di ingresso di nuove imprese” (Garofali, 2012) e, conseguentemente, nuova e maggiore occupazione. Questo sistema permette tramite la rete di enti locali di avviare anche attività e iniziative che valorizzino e promuovano il patrimonio culturale e paesaggistico locale, favorendo così lo sviluppo dal punto di vista economico-turistico. Con tale collaborazione integrativa e i successivi sviluppi della zona rurale dal lato economico e promozionale, sarà possibile avere maggiori opportunità di accogliere anche potenziali nuovi abitanti.

Una parte del questionario ha inteso indagare la componente percettiva relativa a ciascun comune, allo scopo di integrarla nella definizione della rappresentazione figurativa di ciascuno di essi.

Definizione dell'identità visiva della Valle: gli elementi connotativi del progetto.

La rappresentazione identitaria locale ha previsto la definizione di una serie di elementi utili alla composizione del progetto: l'ideazione di una palette cromatica; la rappresentazione degli elementi caratteristici (di architettura, paesaggio, tradizioni, natura, gastronomia ed attività economiche) attraverso illustrazioni a bassa densità figurativa in contemporanea all'utilizzo dell'immagine fotografica "selettiva".

La definizione della palette prevede la scelta di cromie spesso ripetute lungo l'intera valle e che maggiormente la caratterizzano. La loro ripresa avviene tramite l'analisi delle varie tipologie di architetture urbane del territorio e degli elementi naturalistici che lo circondano. Prendendo a riferimento l'utilizzo cromatico all'interno di una forma grafica, sono state ideate illustrazioni sintetiche tramite l'uso dei colori scelti, a rappresentanza delle sei categorie in cui vengono divisi gli elementi caratteristici individuati: architettura e cultura, prodotti locali, tradizioni, economia, natura verde, acqua. La scelta di immagini a bassa densità figurativa permette di creare segni rappresentativi del dato reale, espressivo di tradizioni antiche e rurali, ma, allo stesso tempo, di aggiornarne la comunicazione.

Una visione contemporanea della cultura tradizionale

L'idea è stata quella di sviluppare un sistema visivo che puntasse all'obiettivo di includere le due componenti del moderno e del tradizionale, che avesse quindi lo scopo di mantenere vivo il patrimonio culturale e antico del luogo e allo stesso tempo di poterlo adattare alla visualità attuale. Questa collaborazione tra concetti opposti ha condotto alla nascita di una sfida che, posta come obiettivo visivo primo allo scopo di raggiungere il finale delineamento dell'identità valligiana, ha visto l'intervallarsi di alcuni step intermedi che hanno contribuito direttamente alla creazione della nuova identità rappresentativa.

Figura 2
Documentazione fotografica eseguita durante indagine in loco e catalogata secondo particolare, prospettiva aerea del paese, edificio religioso e scorcio del territorio.



La prima proposta (fig.3, in alto a destra), costruita esclusivamente tramite segno grafico, prevedeva come concetto tradizionale la ripresa di alcune forme architettoniche reperite nell'intera valle tramite utilizzo della documentazione fotografica e come concetto moderno la modularità, la sintesi e la geometria delle illustrazioni create.

La seconda (fig.3, in alto a sinistra), invece, basava il concetto tradizionale sull'uso della fotografia come medium primario nella rappresentazione identificativa locale, riferendosi all'idea di un progetto nato sul territorio (le maschere di Ubaga) che impiega la maschera come evocazione del mondo rurale e il concetto moderno sulla composizione degli elementi fotografici che ricordano la tecnica del collage.

Partecipazione dei cittadini

La cittadinanza è stata "parte attiva" nella fase di selezione e perfezionamento delle proposte progettuali. Oltre alle istituzioni, sono stati coinvolti i residenti nel territorio ma anche soggetti esterni che hanno contribuito tramite interviste all'analisi e alla selezione delle due tipologie di proposte. Il necessario coinvolgimento sia interno che esterno doveva valutare il risultato volto a identificare il luogo e la popolazione che lo vive, oltre che la percezione dal punto di vista di un ipotetico flusso turistico o di potenziali abitanti.

Si sono così evidenziati punti di forza e di debolezza: nel progetto "forme e cromie" (fig.3, in alto a destra), la sintesi formale e l'equilibrio cromatico, efficaci e contemporanei, sono stati

considerati, però, poco espressivi del territorio; nella proposta "maschere fotografiche" (fig.3, in alto a sinistra), invece, apprezzata per l'autentica atmosfera di ruralità che comunica, i tratti ancestrali della figurazione hanno indotto, in alcuni, un senso di disagio.

Collaborazione delle proposte progettuali.

Si è deciso, quindi, di sviluppare una dimensione collaborativa delle due linee progettuali, che apportano ciascuna elementi diversi, ma parimenti utili. Sintesi e modernità unite all'espressività del territorio arcaico hanno contribuito alla formazione di un'identità dinamica attraverso la quale interpretare la complessità e le contraddizioni di un territorio fortemente connotato dalla sua intrinseca dimensione rurale, ma anche consapevole della necessità di individuare traiettorie di cambiamento e sviluppo.

Con questa logica è stato deciso di sviluppare il marchio grafico, interpretandolo in ulteriori versioni promozionali del territorio, con particolare attenzione a svelarne gli elementi di maggiore espressività legati alla cultura materiale, rurale e arcaica.

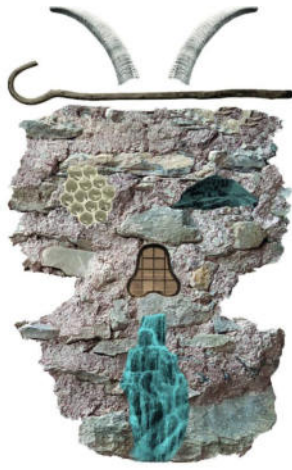
Conclusioni

Attraverso questo percorso di analisi e studio del territorio - inteso come spazio fisico, luogo della memoria, di storie collettive e individuali - supportato anche dal coinvolgimento della sua popolazione, è emersa, quindi, un'identità complessa che attinge, come visto, alla tradizione, ma con una forte tensione innovativa espressa in codici e linguaggi contemporanei.

Sara Allegro

Università di Genova

sara.allegro2@gmail.com



MENDATICA



MENDATICA
tuffo nella tradizione



MENDATICA
servizi

Riferimenti bibliografici

Bistagnino E., (2011). *Sguardi mediterranei. 10 rappresentazioni di paesaggi italiani*, Milano: FrancoAngeli.

Cerri S., (2017). *Il potere del brand. Graphic design tra identità e comunicazione*, Firenze: Didapress Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze.

Dedda E., (2015). *Logo luogo. Brand territoriale ed evoluzione processuale nella traduzione visiva di identità complesse* [Online]. Disponibile in: <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/105461> [18 gennaio 2022].

Garofali G., *Lo sviluppo integrato territoriale nelle aree rurali: alcuni casi studio*. In "Agriregionieuropa" (2012), 8, 31.
Piscitelli D., *Lo sguardo "strabico" della grafica popolare in "Design & New Craft"*, MD Journal (2019).

Rauch A., Sinni G., (2009). *Disegnare le città. Grafica per le pubbliche istituzioni in Italia*, Firenze: Led Edizioni.

Figure 3
(in alto a sinistra) Proposta rappresentativa "maschere fotografiche"

(in alto a destra) Proposta rappresentativa "Forme e cromie"

(in basso) Progetto finale: manifesto promozionale (a sinistra), marchio ambito promozionale (in alto a destra), marchio ambito amministrativo (in basso a destra)

PROGETTARE LA CITTÀ DEL FUTURO OLTRE IL VISIBILE: INTELLIGENZA ARTIFICIALE AL SERVIZIO DEL CITTADINO PER UNA ESPERIENZA PERSONALIZZATA DEL CONTESTO URBANO

Annalisa Barla, Giorgia Paniati, Andrea Vian

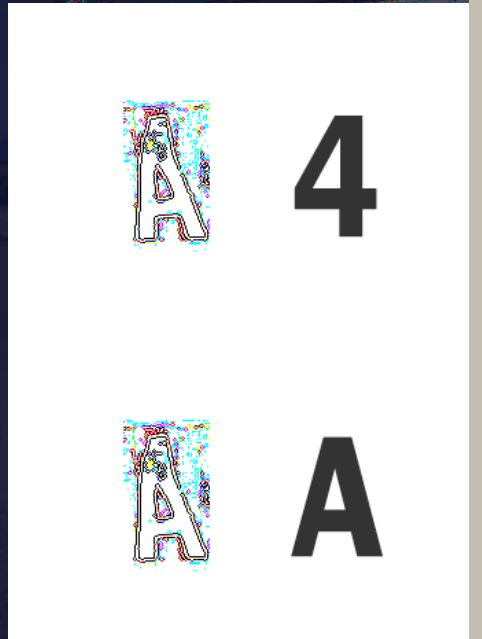
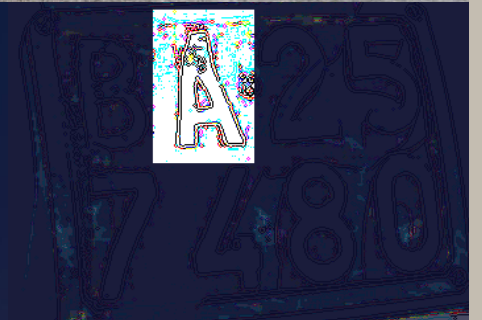
Gli effetti dell'ipercomplessità nel contesto urbano

Viviamo un'epoca connotata da problemi *wicked*: di vastissima portata, interdisciplinari, ricchi di sfumature e contraddizioni, difficili da definire in modo univoco e soddisfacente, per i quali non sono disponibili strategie di *problem solving* comprovate. Prendere decisioni informate e consapevoli è quindi sempre più difficile: da un lato, i decisori non hanno accesso a strumenti che descrivano completamente i problemi e ne illustrino i diversi aspetti, le ricadute e interrelazioni; dall'altro, gli esperti e la scienza - tipicamente organizzati in settori monodisciplinari - offrono un supporto limitato ai confini del proprio ambito. Gli effetti della ipercomplessità si riflettono anche nella comunicazione ai cittadini, che risulta sempre più difficile non potendo essere progettata in maniera universale. In altre parole, non è possibile comunicare la complessità dei problemi *wicked* in modo univoco ed è quindi necessario definire a priori le competenze del destinatario (profilo) delle informazioni, tenendo sempre presente che questo tipo di problemi coinvolgono inesorabilmente un grande numero di persone, ciascuna con competenze e ruoli differenti.

Per fare un esempio, i *policy maker* devono comprendere l'eterogenea complessità delle sfide in corso e definire strategie di intervento che medino tra fattualità scientifica ed esigenze politiche, incidendo sulle vite di milioni di persone. Per rispondere quindi alle sfide mutevoli del nostro tempo e poterne leggere e comprendere l'ipercomplessità, servono strumenti che aumentino l'intelligenza umana, rendendo il processo decisionale più consapevole e risolutivo, basato sulle evidenze e conoscenze di tutti i domini coinvolti.

Le città e gli ambienti urbani non fanno eccezione e sono anch'essi oggetto delle profonde trasformazioni del nostro tempo: in questo campo, infatti, si concentrano tutte le più grandi sfide della prima metà del XXI secolo come ambiente, clima, energia,

Nella pagina a fronte Figura 1
Pattern recognition per il riconoscimento di targhe. I primi esempi di analisi statistica delle immagini in ambito urbano riguardavano il problema del riconoscimento delle targhe. L'algoritmo identifica la porzione di immagine che contiene la targa, isola i singoli caratteri e li confronta con i *modelli* di lettera o numero.



lavoro, sicurezza, democrazia, immigrazione, salute, qualità della vita. Il progetto e la realizzazione di una città più vivibile e resiliente ai cambiamenti passa quindi attraverso la capacità di osservare, misurare e comprendere fenomeni che non coinvolgono solo lo spazio e la realtà fisica circostante, ma anche la qualità e la durata dell'interazione delle persone con l'ambiente. Il contesto urbano diventa quindi una *augmented city*, evolvendo oltre lo spazio fisico ed estendendosi nel mondo virtuale tramite due distinti flussi di dati (Carta: 2017). Da una parte, reti di sensori diffusi e collegati tra di loro consentono di raccogliere e quantificare l'interazione tra l'ambiente e i cittadini.

Dall'altra, i dispositivi personali dei singoli contribuiscono ad accrescere la rappresentazione della realtà urbana grazie alla condivisione di dati individuali di interazione con lo spazio e con gli altri. Anche per questo motivo l'*augmented city* comporta un vero e proprio cambio di paradigma e una profonda ridefinizione del concetto di cittadinanza, rendendo il cittadino titolare di nuovi diritti e doveri, riguardanti tanto lo spazio fisico quanto quello virtuale. In una realtà iperconnessa dunque non ha più senso distinguere tra una condizione *online* o *offline* (Floridi: 2015) in quanto i confini diventano labili, si confondono e si sovrappongono fino a diventare indistinguibili.

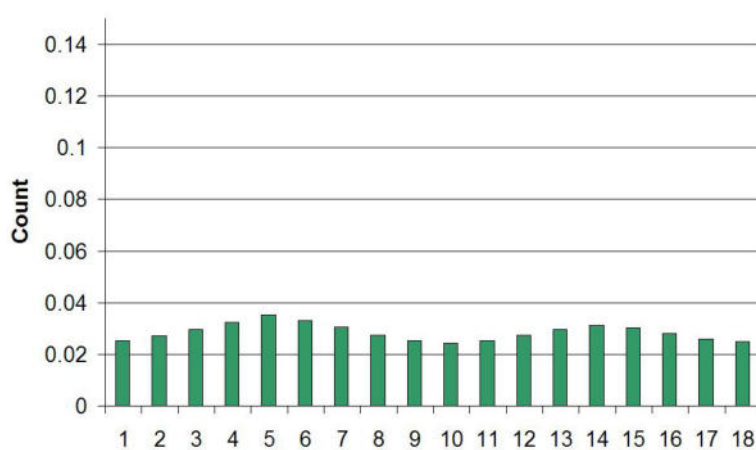
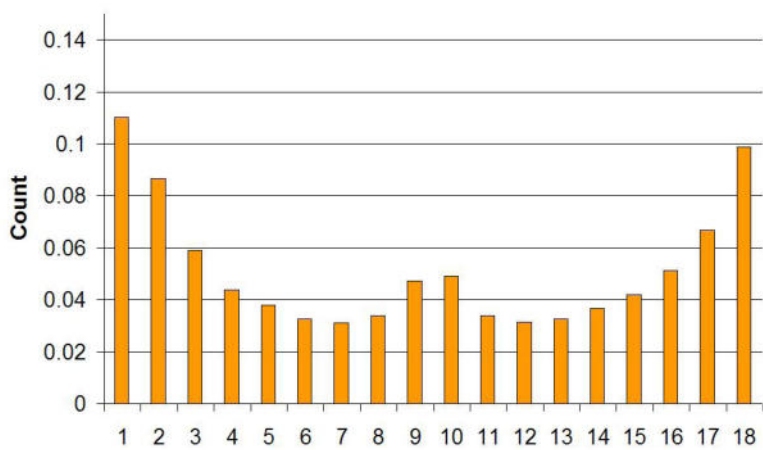
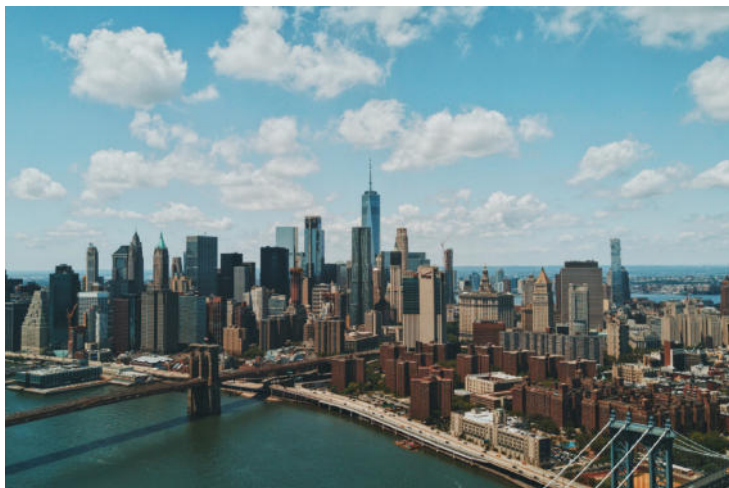
Intelligenza artificiale urbana e dati: risorse per una cittadinanza digitale

In questo contesto, il costante flusso di dati - eterogenei e spesso frammentati e provenienti da sorgenti profondamente diverse come social media, sensori e dispositivi mobili - porta con sé l'informazione necessaria a modellare accuratamente i fenomeni urbani complessi ma, inevitabilmente, anche molta informazione irrilevante. Questo flusso di dati non consente quindi di prevedere tutte le combinazioni e i casi, ed è pertanto impossibile ridurre la descrizione della realtà a semplici modelli basati su regole. Solo grazie all'intelligenza artificiale (AI) si riesce a distinguere automaticamente l'informazione rilevante dal rumore senza dover esplicitamente programmare il sistema a gestire tutti i casi possibili (Samuel: 1967).

La *augmented city*, intesa come collezione di dati, non è più solo funzionale a raccogliere informazioni sulle dinamiche complesse di una città, come nel paradigma di *smart city* (Angelidou: 2014), ma, grazie all'uso sistematico di metodi di AI, risulta fondamentale per supportare un processo decisionale di *policy making* basato sulle evidenze. La comunità europea si aspetta infatti che, entro il 2025, la *urban AI* sosterrà oltre il 30% delle applicazioni per *smart city* - tra cui le soluzioni di mobilità urbana - contribuendo significativamente a migliorare resilienza, sostenibilità, benessere sociale e qualità della vita dei cittadini.

Nel contesto reale, gli strumenti della *urban AI* possono essere infatti definiti come: «Artefatti che operano nelle città, [...] in grado di acquisire e dare un senso alle informazioni sull'ambiente urbano circostante, utilizzando infine la conoscenza acquisita per agire razionalmente secondo obiettivi predefiniti, in situazioni urbane complesse in cui alcune informazioni potrebbero essere mancanti o incomplete» (Artificial Intelligence in smart cities and urban mobility 2021).

Questa disciplina vuole quindi studiare, progettare e realizzare metodi che, sfruttando tutti i tipi di dati a disposizione, producano modelli su cui fondare il processo decisionale e supportare l'intervento umano nella progettazione di città resilienti e pronte al futuro. L'uso di AI per il *policy making* nel contesto urbano si integra quindi perfettamente con l'azione umana in un'ottica di *hybrid human-AI*, sostituendo l'azione di dispositivi *dumb*, incapaci di reagire al contesto e solo programmati con regole rigide definite a priori (Mohammadi: 2022). Per fare fronte al diluvio di dati che in ogni istante ridefinisce la *augmented city*, non bastano però metodi allo stato dell'arte, ma servono metodi di AI sempre più all'avanguardia. Per questo la comunità di esperti presta grande attenzione a questo tema, in quanto pone sfide sempre più difficili e interessanti dal punto di vista scientifico. Anche CVPR (Conference on Computer Vision and Pattern Recognition), la più autorevole conferenza internazionale di visione computazionale, propone ogni anno *The AI city challenge*¹, un workshop su tematiche come l'ottimizzazione



del traffico cittadino, il tracciamento multi-camera dei veicoli o l'identificazione di eventi anomali (Cloude-mans e Work 2021; Moral, Garcia-Martin, Martinez: 2020).

I risultati sempre più efficaci della ricerca scientifica, l'evoluzione estremamente rapida delle tecnologie e la capacità - in continua crescita - di raccogliere ed elaborare grandi flussi di dati hanno reso possibile la trasformazione da idee teoriche in applicazioni pratiche, entrate ormai a far parte della realtà quotidiana. In particolare, nella *urban AI*, le

applicazioni più affermate sono fondate in larga misura sulla possibilità di analizzare e comprendere automaticamente il contenuto delle immagini. Dal punto di vista algoritmico, le immagini vengono interpretate come griglie di pixel a cui è associata una misura di intensità di luce, rappresentata in uno spazio colore (RGB, HSV, CMYK). Un sistema di analisi basato sull'AI modella il contenuto delle immagini considerando collezioni di esempio di immagini omogenee, una per ognuna dei concetti semantici che si desidera identificare: interni, esterni, panorami, classi di oggetti, tipi di animali.

Per ogni insieme di immagini il sistema trova la migliore rappresentazione matematica elaborando i valori contenuti nei pixel. All'arrivo di una nuova immagine, il sistema risulta in grado di valutare - con un criterio oggettivo e quantitativo di confronto - l'appartenenza della nuova immagine ai modelli precedentemente appresi.

Figura 2
Cityscape retrieval. L'immagine originale, l'immagine che definisce i pixel di contorno degli oggetti (edge detection) e il corrispondente istogramma degli orientamenti, che misura la preponderanza di linee rette di un certo tipo: orizzontali, verticali, oblique (ogni barra corrisponde ad un intervallo di 10°).

Già negli anni '70 i pionieri della *pattern recognition* (Duda, Hart, Stork: 1973) proposero strategie di comprensione semantica delle immagini fondate su un processo che scompone l'immagine in parti elementari, ne identifica il contenuto confrontandolo con modelli precostituiti e, solo successivamente, attribuisce un significato all'insieme (Nagy: 1968; Chien: 1974). Proprio su questo paradigma, tra la fine degli anni '70 e i primi anni '90, furono proposti i primi sistemi di riconoscimento di targhe (Lotufo, Morgan, Johnson: 1990), in grado di leggere i caratteri che compongono una targa sulla base dell'identificazione di caratteristiche geometriche uniche dei font: le singole lettere vengono analizzate dal sistema secondo criteri predefiniti, restituendo una serie di caratteristiche specifiche che possono essere associate alla classe del simbolo più simile, grazie al riconoscimento del modello di appartenenza.

Ispirandosi ai principi della visione umana, i sistemi della generazione successiva definirono un nuovo paradigma: identificare e comprendere una scena con metodi che descrivano la scena globalmente attraverso rappresentazioni matematiche capaci di catturare informazioni come l'illuminazione, il colore o le proprietà geometriche (Li, Perona: 2005).

Questi sistemi attuano il processo di riconoscimento in due fasi, basate rispettivamente sull'analisi dei segnali e su una branca dell'intelligenza artificiale detta apprendimento automatico, in inglese: *machine learning* (ML).

La prima fase ha lo scopo di trovare una rappresentazione matematica dell'immagine sfruttando ipotesi a priori sulla natura dello scenario: se si analizza una scena geometrica o ricca di elementi antropici ha senso usare misure che quantifichino, ad esempio, quali e quanti pixel appartengano a linee dritte o angoli (Freeman, Roth: 1993). Per riconoscere e separare scene di interni da quelle di esterni (Szummer Picard: 1998) la rappresentazione dell'immagine dovrà misurare, invece, quanta luce naturale illumina la scena o quali colori la compongono (Jain, Vailaya: 1996). Se il sistema deve specializzarsi nel riconoscimento di particolari categorie di immagini, allora

diventa fondamentale incorporare anche rappresentazioni che ne descrivono la trama del materiale usando, ad esempio, le componenti spettrali dell'immagine (Gonzalez, Woods: 2018; Wang: 1998).

La seconda fase utilizza algoritmi di ML - come i *Regularized Least Squares*, le *Support Vector Machine* (SVM) o le *Random Forest* - per attribuire all'immagine considerata le categorie descrittive pertinenti (Hastie: 2009). Si consideri ad esempio il caso di *cityscape retrieval*, in cui lo scopo è individuare immagini di città tra quelle di panorami. A partire dalla geometria della scena, la prima fase del processo di riconoscimento analizza l'immagine ricercando i contorni degli oggetti, utilizzando l'algoritmo di Canny (Canny:1986). Prima si identificano quali siano i pixel di bordo e, per ciascuno di essi, si stima l'orientamento; poi si conta quanti di questi pixel abbiano orientamento tra 0° e 10° , quanti tra 10° e 20° e così via, ottenendo una stima della preponderanza di linee rette di un certo tipo: orizzontali, verticali, oblique (Barla, Odone, Verri: 2003). Questa semplice rappresentazione statistica delle proprietà geometriche dell'immagine risulta particolarmente efficace e consente ad un classificatore SVM di raggiungere - nella seconda fase - ottime prestazioni di predizione (Odone, Barla, Verri: 2005).

I sistemi contemporanei superano i paradigmi precedenti utilizzando il *deep learning* (DL), campo rivoluzionario del ML che utilizza algoritmi ispirati alla struttura e al funzionamento del cervello. Questi algoritmi - chiamati *artificial neural networks* - consistono in combinazioni di funzioni matematiche, o neuroni, disposte in strati che trasmettono segnali ad altri neuroni. I segnali sono il prodotto dei dati immessi nella rete (immagini, audio, video, testi, flussi, dati georiferiti), elaborati dalle funzioni che compongono i diversi livelli. Viaggiano da strato a strato, lentamente sintonizzano e addestrano la rete, regolando la forza sinaptica - i pesi - di ogni connessione. Alla fine, la rete impara a fare previsioni estraendo le caratteristiche, o *features*, dal dataset di dati e ne identifica *trend* e correlazioni (Goodfellow, Bengio, Courville: 2016).

Uno dei limiti principali del DL è sempre stato il costo computazionale necessario a calcolare tutti gli elementi e stati della rete. Solo nel momento in cui il calcolo ad elevate prestazioni è stato reso disponibile su larga scala e a basso costo - grazie all'utilizzo massiccio di schede grafiche (GPU) - il DL è diventato uno *standard de facto*, con ricadute applicative vastissime.

Per esempio, con i dati sul flusso del traffico e sull'inquinamento atmosferico, un sistema di previsione calcola in tempo reale il percorso personalizzato più veloce e con una migliore qualità dell'aria (Shahid: 2021). Un'altra applicazione, nell'ottica di rendere le città più sostenibili, è quella di predire se e come le biciclette possano essere integrate nei percorsi cittadini: quante bici percorrano una certa strada (Liu, Bade, Chow: 2021), se il meteo della giornata permetta l'utilizzo del mezzo (Wessel: 2020), se le strade siano più o meno pericolose per il transito (Mekuria, Furth, Nixon: 2012), quanto sia gravoso e stressante il percorso per diverse categorie di ciclisti (Napolitano: 2022) e, infine, quali siano le strategie migliori per ottimizzare i servizi di bike-sharing (Ai et al: 2019).

Nell'ambito dell'efficientamento energetico, l'AI è diventata essenziale sia per sistemi applicati sulla scala urbana (Anthopoulos, Kazantzi: 2022) sia a quella del singolo edificio (Z. Wang, Srinivasan: 2017), specialmente nel caso in cui gli spazi siano dedicati ad uno scopo specifico - come Google, che ha usato il proprio sistema *DeepMind* per minimizzare la spesa energetica dei suoi centri di calcolo (Gao: 2014; Jones: 2018).

Proprio grazie all'eterogeneità e alla varietà dei dati a disposizione, le possibilità diventano infinite: con l'uso dei dati di comfort abitativo, le condizioni meteorologiche, previsioni meteo, consumi, comportamento e coinvolgimento degli utenti, è possibile rendere un edificio adattivo e reattivo alle necessità dei suoi occupanti, intesi sia come gruppo di persone, sia come singoli individui. Per esempio, si può regolare la temperatura dei locali a seconda del meteo e del numero di persone presenti, oppure adattare l'illuminazione seguendo le necessità dell'utente, dello spazio e dell'ambiente circostante.

Intelligenza artificiale urbana: rischi e opportunità

Grazie all'AI, la progettazione tradizionale si trasforma e si espande oltre lo spazio fisico per ideare e realizzare un'esperienza del contesto urbano personalizzata per ogni cittadino. Questi strumenti lasciano immaginare scenari futuri di città a misura d'uomo, più accessibili e sicure, capaci di evolvere e adattarsi automaticamente alle trasformazioni esponenziali della nostra società.

Una grande opportunità che si presenta, però, non priva di rischi: la mole di dati generata dall'*augmented city* comporta, infatti, gravi responsabilità etiche e morali per chi ne fruisce. I dati personali e sensibili raccolti, se utilizzati incautamente, possono arrivare a violare i diritti fondamentali dei cittadini (O'neil: 2016). Il riconoscimento automatico dei volti, per esempio, può essere usato per la sorveglianza di massa, la costruzione di armi con un target predefinito e l'automazione - potenzialmente discriminante - dei processi giudiziari (Buolamwini: 2019). Risulta quindi sempre più urgente regolare l'uso etico dell'AI per definire precisamente i requisiti che i sistemi debbano rispettare. A questo proposito, la Comunità Europea ha presentato l'*AI act*² proponendo che a ogni applicazione di AI venga assegnata una categoria di rischio: quelle proibite a causa di rischi insopportabili per i diritti umani e le libertà fondamentali; quelle ad alto rischio, sottoposte a specifiche restrizioni per limitarne gli effetti nocivi; quelle a rischio limitato e, infine, le applicazioni a rischio trascurabile. Per la prima volta quindi, i regolatori europei formalizzano il limite che non dovrebbe essere superato quando si impiegano servizi basati sull'AI nella società civile. In questo modo possiamo sperare di fruire esclusivamente delle opportunità che l'AI offre per progettare l'ambiente urbano del futuro e renderlo resiliente alle profonde trasformazioni - fisiche e virtuali - che stiamo vivendo.

Annalisa Barla

*Prof. Associata - Dipartimento di informatica, bioingegneria, robotica e ingegneria dei sistemi - DIBRIS
Università di Genova
Machine Learning Genoa (MaL.Ga) Center
annalisa.barla@unige.it*

Giorgia Paniati

*Assegnista di Ricerca
Dipartimento Architettura e Design- dAD
Università di Genova
giorgia.paniati@edu.unige.it*

Andrea Vian

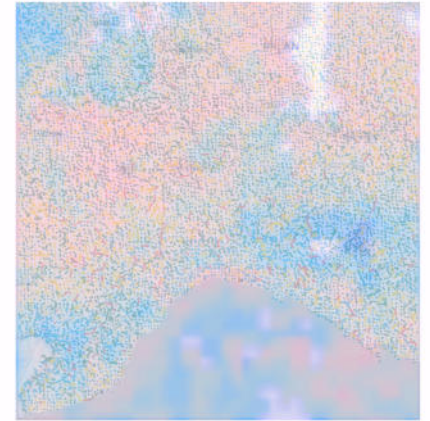
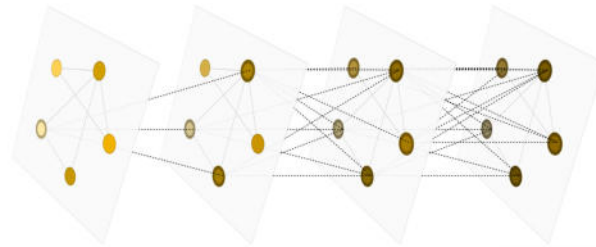
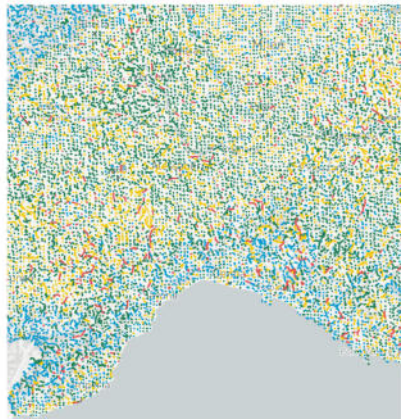
*Prof. Associato - Dipartimento Architettura e Design- dAD, Università di Genova
andrea.vian@unige.it*

Note

1. www.aicitychallenge.org/
 2. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52021PC0206>
- Image credits:
Unsplash - Josh Feiber;
Unsplash - Patrick Tomasso;
Unsplash - Luca Bravo;
Mappa Inquinamento - Copernicus Sentinel-5P ESA;
Mappa ciclabilità - <https://github.com/BikeItaly/stressbicyclemapitaly>;
Architettura GNN - Lengeling et al. <https://doi.org/10.23915/distill.00033>

Riferimenti bibliografici

- Ai, Y. et al. (2019). «A Deep Learning Approach on Short-Term Spatiotemporal Distribution Forecasting of Dockless Bike-Sharing System». *Neural Computing and Applications* 31(5): 1665–77.
- Angelidou, M. (2014). «Smart city policies: A spatial approach». *Cities* 41: s3–11.
- Anthopoulos, L., e Vasiliki K. (2022). «Urban Energy Efficiency Assessment Models from an AI and Big Data Perspective: Tools for Policy Makers». *Sustainable Cities and Society* 76: 103492.
- «Artificial Intelligence in Smart Cities and Urban Mobility». 2021. Barla, A., Odone, F., Verri, A. (2003). 3 Proceedings of 2003 International Conference on Image Processing Histogram intersection kernel for image classification.
- Buolamwini, J. (2019). *Artificial Intelligence Has a Problem With Gender and Racial Bias. "Time"*. [Online]. Disponibile in: <https://time.com/5520558/artificial-intelligence-racial-gender-bias/> [24 Gennaio 2022].
- Canny, J. (1986). «A Computational Approach to Edge Detection». *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence* PAMI-8(6): 679–98.
- Carta, M. (2017). *Augmented City: a Paradigm Shift*. Rovereto: List Lab. [Online]. Disponibile in <https://iris.unipa.it/handle/10447/238921> [17 marzo 2022].
- Chien, Y. 1974. «Pattern classification and scene analysis». *IEEE Transactions on Automatic Control* 19(4): 462–63.
- Duda, R. O., Hart, P. E., Stork, D. G. (1973). *Pattern Classification*. 1. USA: John Wiley & Sons.
- Floridi, L., ed. (2015). *The Onlife Manifesto*. Cham: Springer International Publishing. [Online]. Disponibile in: <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-04093-6> [17 marzo 2022].
- Freeman, W. T., Roth, M. (1993). «Orientation Histograms for Hand Gesture Recognition». International workshop on automatic face and gesture recognition. (12).
- Gao, J. (2014). *Machine Learning Applications for Data Center Optimization*. [Online]. Disponibile in https://www-users.cselabs.umn.edu/classes/Spring-2019/csci8980/papers/dc_power.pdf [18 marzo 2022].
- Cloude-mans, D., Work, D. B. (2021). *Fast Vehicle Turning-Movement Counting Using Localization-Based Tracking*. In 2021 IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops (CVPRW), Nashville, TN, USA: IEEE, 4150–59. [Online]. Disponibile in <https://ieeexplore.ieee.org/document/9523074/> [17 marzo 2022].
- Gonzalez, R., Woods, R. (2018). *Digital Image Processing 4*. [Online]. Disponibile in <https://www.pearson.com/content/one-dot-com/one-dot-com/us/en/higher-education/program.html> [17 marzo 2022].
- Goodfellow, I., Bengio, Y., Courville, A. (2016). *Deep Learning*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Hastie, T., Tibshirani, R., Friedman, J. H. (2009). *The elements of statistical learning: data mining, inference, and prediction*. USA: Springer. [Online]. Disponibile in <https://www.sas.upenn.edu/~jdiebold/NoHesitations/BookAdvanced.pdf> [18 marzo 2022].
- Jain, A. K., Vailaya, A. (1996). *Image Retrieval Using Color and Shape*. Pattern Recognition 29(8): 1233–44. [Online]. Disponibile in <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.47.9699> [17 marzo 2022].
- Jones, N. (2018). *How to Stop Data Centres from Gobbling up the World's Electricity*. Nature 561(7722): 163–67. [Online]. Disponibile in <https://www.nature.com/articles/d41586-018-06610-y> [21 marzo 2022].
- Fei-Fei, L., Perona, P. (2005). «A Bayesian hierarchical model for learning natural scene categories». In *IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR'05)* 524–31 (2).
- Bingqing, L., Bade, D., Chow, J.Y.J. (2021). *Bike Count Forecast Model with Multimodal Network: Connectivity Measures*. In Transportation Research Record 2675(7): 320–34. [Online]. Disponibile in https://www.researchgate.net/publication/351563970_Bike_Count_Forecast_Model_with_Multimodal_Network_Connectivity_Measures [18 marzo 2022].
- Lotufo, R.A., Morgan A.D., Johnson A.S. (1990). «Automatic number-plate recognition». In IEE Colloquium on Image Analysis for Transport Applications, 6/1-6/6.



Maaza, M., Furth, P., Nixon, H. (2012). *Low-Stress Cycling and Network Connectivity*. Mineta Transportation Institute Publications. [Online]. Disponibile in https://scholarworks.sjsu.edu/mti_publications/74 [19 marzo 2022].

Ghareh M. F., Shenavarmasouleh, F., Amini, M. H., Arabnia, H. R. (2022). *Data Analytics for Smart Cities: Challenges and Promises*. In Cyberphysical Smart Cities Infrastructures. USA: John Wiley & Sons. 13–27. [Online]. Disponibile in: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781119748342.ch2> [17 marzo 2022].

Moral, P., Garcia-Martin, A. e Martinez, J. M. (2020). *Vehicle Re-Identification in Multi-Camera Scenarios Based on Ensembling Deep Learning Features*. In IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops (CVPRW), Seattle, WA, USA: IEEE, 2574–80. [Online]. Disponibile in <https://ieeexplore.ieee.org/document/9150786/> [17 marzo 2022].

Nagy, G. (1968). *State of the art in pattern recognition*. Proceedings of the IEEE 56(5): 836–63.

Napolitano, M. (2022). *BikeItaly: stress bicycle map Italy*. BikeItaly. [Online]. Disponibile in <https://github.com/BikeItaly/stressbicyclemapitaly> [17 marzo 2022].

Odone, F., Barla, A., Verri, A. (2005). Building kernels from binary strings for image matching. *IEEE Transactions on Image Processing* 14(2): 169–80.

O’Neil, C. (2016). *Weapons of math destruction: How big data increases inequality and threatens democracy*. USA: Broadway Books.

Samuel, A. L. (1967). «Some Studies in Machine Learning Using the Game of Checkers. II—Recent Progress». *IBM Journal of Research and Development* 11(6): 601–17.

Shahid, N. et al. (2021). «Towards greener smart cities and road traffic forecasting using air pollution data». *Sustainable Cities and Society* 72: 103062.

Szummer, M., Picard, R.W. (1998). «Indoor-outdoor image classification». In *Proceedings 1998 IEEE International Workshop on Content-Based Access of Image and Video Database*, 42–51.

Wang, J., Chin-Hsing C., Wei-Ming C., e Chih-Ming T. (1998). «Texture Classification Using Non-Separable Two-Dimensional Wavelets». *Pattern Recognition Letters* 19(13): 1225–34.

Wang, Z., Srinivasan, R.S. (2017). «A review of artificial intelligence based building energy use prediction: Contrasting the capabilities of single and ensemble prediction models». In *Renewable and Sustainable Energy Reviews* 75: 796–808.

Wessel, J. (2020). «Using Weather Forecasts to Forecast Whether Bikes Are Used». In *Transportation Research Part A: Policy and Practice* 138: 537–59.

Figura 3
Deep learning per la Urban AI. Grazie alle tecniche di Deep Learning, è possibile elaborare grandi quantità di dati eterogenei su larga scala, secondo il paradigma dell’augmented city. Ad esempio, i dati dell’inquinamento atmosferico (in alto a sinistra) e della pericolosità delle strade (in basso a sinistra) possono alimentare un sistema di analisi basato su Graph-Neural Network (schema centrale) che individui il percorso ottimale (destra).

PERCEPIRE IL RISCHIO IDRAULICO IN AREA URBANA ATTRAVERSO UNA REALTÀ AUMENTATA

Carlo Battini, Silvia De Angeli, Daniele Dolia, Davide Persi, Giorgio Boni

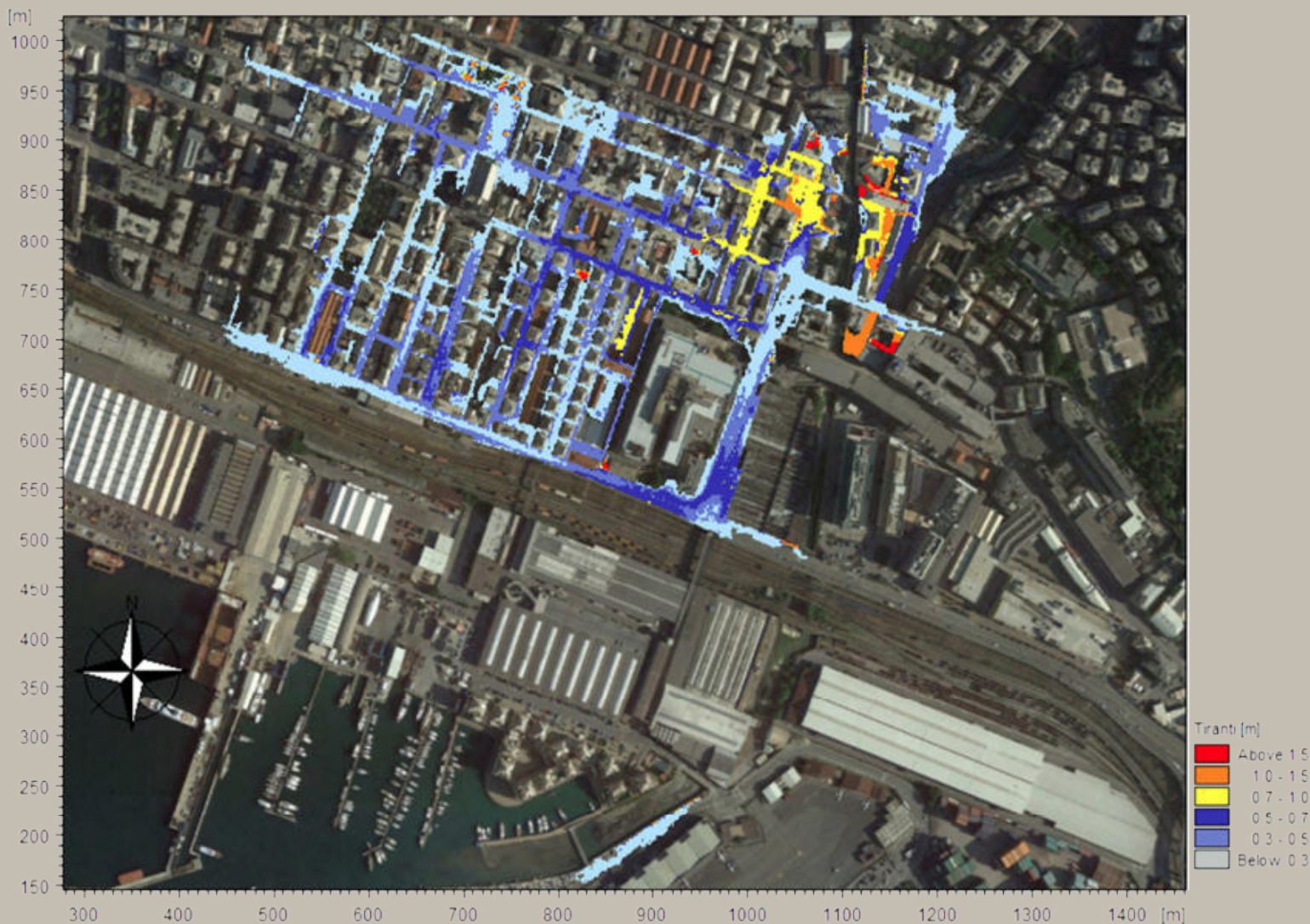
Introduzione

La gestione e mitigazione del rischio idraulico, soprattutto all'interno dei complessi sistemi urbani, rappresenta una grande sfida per la società. Lo sviluppo sostenibile delle comunità locali è messo in pericolo dagli eventi climatici estremi, tra cui quelli alluvionali, le cui conseguenze sono inasprite dall'effetto dei cambiamenti climatici, responsabili dell'aumento della frequenza e dell'intensità di questi eventi. L'accrescimento della resilienza delle comunità si realizza attraverso strategie di comunicazione, aumento di conoscenza e consapevolezza, pianificazione e gestione del territorio e delle risorse. All'interno di ognuna di queste strategie, la *visualizzazione* del rischio, rappresenta un elemento chiave, che permette di aumentare la sua conoscenza e percezione, nonché di favorire un coinvolgimento attivo della cittadinanza (Grainger et al., 2016).

Gli attuali strumenti di visualizzazione del rischio idraulico, utilizzati ad esempio per la pianificazione territoriale, si

basano su tradizionali strumenti cartografici, quali mappe bidimensionali delle aree inondate (vedi, ad esempio Fig.1), che possono essere integrate all'interno di sistemi informativi territoriali e/o di supporto alle decisioni, che ne facilitano la consultazione.

La Realtà Virtuale, la Realtà Aumentata e la Realtà Immersiva hanno creato delle nuove interessanti opportunità per investigare modalità alternative di visualizzazione ed interazione per cittadini, volontari e gestori del rischio (Haynes et al., 2018). Fujimi e Fujimura (2020) hanno implementato uno strumento basato sulla realtà Virtuale per le esercitazioni di evacuazione in caso di inondazioni ad evoluzione rapida (*flash flood*). Simpson et al. (2022) hanno valutato le potenzialità della Realtà Virtuale Immersiva per l'aumento della percezione del rischio da inondazioni costiere. Itamiya et al. (2019) hanno sviluppato Disaster Scope, un'applicazione di Realtà Aumentata, in grado di sovrapporre



alla scena reale in cui si trova l'osservatore, uno scenario virtuale di allagamento, utilizzando uno *smartphone*.

Questo lavoro illustra una applicazione prototipale di uno strumento in grado di rappresentare la dinamica di una inondazione in ambiente urbano sfruttando la Realtà Aumentata come mezzo di comunicazione ed arricchimento di informazioni. L'applicazione ha l'obiettivo di fornire uno strumento interattivo, coinvolgente e versatile per la visualizzazione del rischio idraulico in area urbana, utilizzabile dal progettista e dal pianificatore per valutare gli impatti di interventi di mitigazione del rischio, ma anche dal cittadino, per accrescere la percezione del rischio e la capacità di autoprotezione.

Caso di studio

Il bacino del torrente Chiaravagna è situato nel ponente del comune di Genova, nella delegazione di Sestri Ponente e sfocia nel bacino portuale,

in prossimità dell'aeroporto C. Colombo. La superficie del bacino è di circa 11 km² ed è interamente localizzato nel Comune di Genova. Il bacino, caratterizzato da limitata estensione, forte acclività e orografia accidentata, è soggetto a precipitazioni intense di durata anche di poche ore, tipiche nel Golfo Ligure (e.g., Fiori et al, 2017), che lo rendono particolarmente soggetto a *flash flood*.

Nel bacino si trovano la più grande discarica di rifiuti solidi urbani della Regione e un polo estrattivo composto da diverse cave sia attive che abbandonate. Inoltre, la quasi totalità della parte valliva e della piana terminale presenta un altissimo grado di urbanizzazione che ha pesantemente ridotto le sezioni utili del corso d'acqua. Queste modifiche e alterazioni profonde delle caratteristiche naturali sono causa di criticità generanti significative condizioni di rischio idraulico. In particolare, come evidenziato anche nel piano di bacino stralcio per

la tutela dal rischio idrogeologico del torrente Chiaravagna (AdBAS, 2018) le opere che hanno creato le maggiori condizioni di rischio idraulico sono la copertura di via Giotto, i ponti ferroviari, il ponte di Via Chiaravagna, i ponti a valle della confluenza col rio Ruscarolo, oltre a una serie di infrastrutture in alveo che ostacolano il deflusso.

La situazione sopra descritta ha portato a diverse inondazioni dell'area (1953, 1970, 1992, 1993 e 2010), che hanno reso il bacino del torrente Chiaravagna, assieme al Bisagno, uno dei maggiori casi critici del territorio genovese. In risposta a questa criticità sono stati progettati e, in parte, realizzati interventi di mitigazione del rischio idraulico, tra i quali si

Figura 1
Tipica rappresentazione bidimensionale delle aree inondate. La mappa riporta l'altezza d'acqua in metri per un evento di riferimento lungo il tratto terminale del Torrente Chiaravagna (Genova) - da AdBAS (2018).

annovera ad esempio l'abbattimento della casa all'imbocco della copertura di Via Giotto, che hanno richiesto studi dettagliati della dinamica delle inondazioni pre e post-intervento. L'area si presenta quindi come un interessante caso di studio per la valutazione delle potenzialità di tecniche di rappresentazione virtuale (Realtà Aumentata, Realtà Virtuale, Realtà Immersiva) come supporto a diverse figure, dal progettista al decisore, fino al cittadino.

In questo articolo si presenta una ricostruzione in Realtà Aumentata dell'evento alluvionale del 4 ottobre 2010 basata sulle simulazioni idrauliche realizzate da DHI Italia su commissione dell'Autorità di Bacino Distrettuale. L'inondazione del 4 ottobre 2010 è stata scelta in quanto presenta caratteristiche del tutto simili alle altre alluvioni storiche del 1953, 1970, 1992 e 1993, causate da condizioni meteorologiche ricorrenti in Liguria (Fiori et al., 2017).

Modelli e metodi

Modellazione idrologica e idraulica

L'analisi idrologica dell'evento del 4 ottobre 2010 è stata effettuata a partire dai dati di osservazione pluviometrica forniti dalla rete ufficiale della Regione Liguria (OMIRL) ubicati in prossimità del bacino del torrente Chiaravagna a passo orario e a passo 5 minuti. Dalle serie di misura sono state derivate le altezze di precipitazione massima di durata 1, 3, 6, 12 e 24 ore nel corso dell'evento in esame. Interessante notare che, specialmente per la durata di 3 ore, particolarmente critica per il bacino in esame, i massimi dell'evento coincidono anche con i massimi annuali registrati nelle medesime località (per dettagli si rimanda a AdBAS, 2018).

Per la rappresentazione del processo di trasformazione della pioggia in portata è stato messo a punto un modello idrologico basato sul codice di calcolo MIKE 11 UHM del DHI, che è stato utilizzato per ricostruire la dinamica temporale della piena dell'evento del 4 ottobre.

Sui tratti studiati è stato poi messo a punto un modello idrodinamico

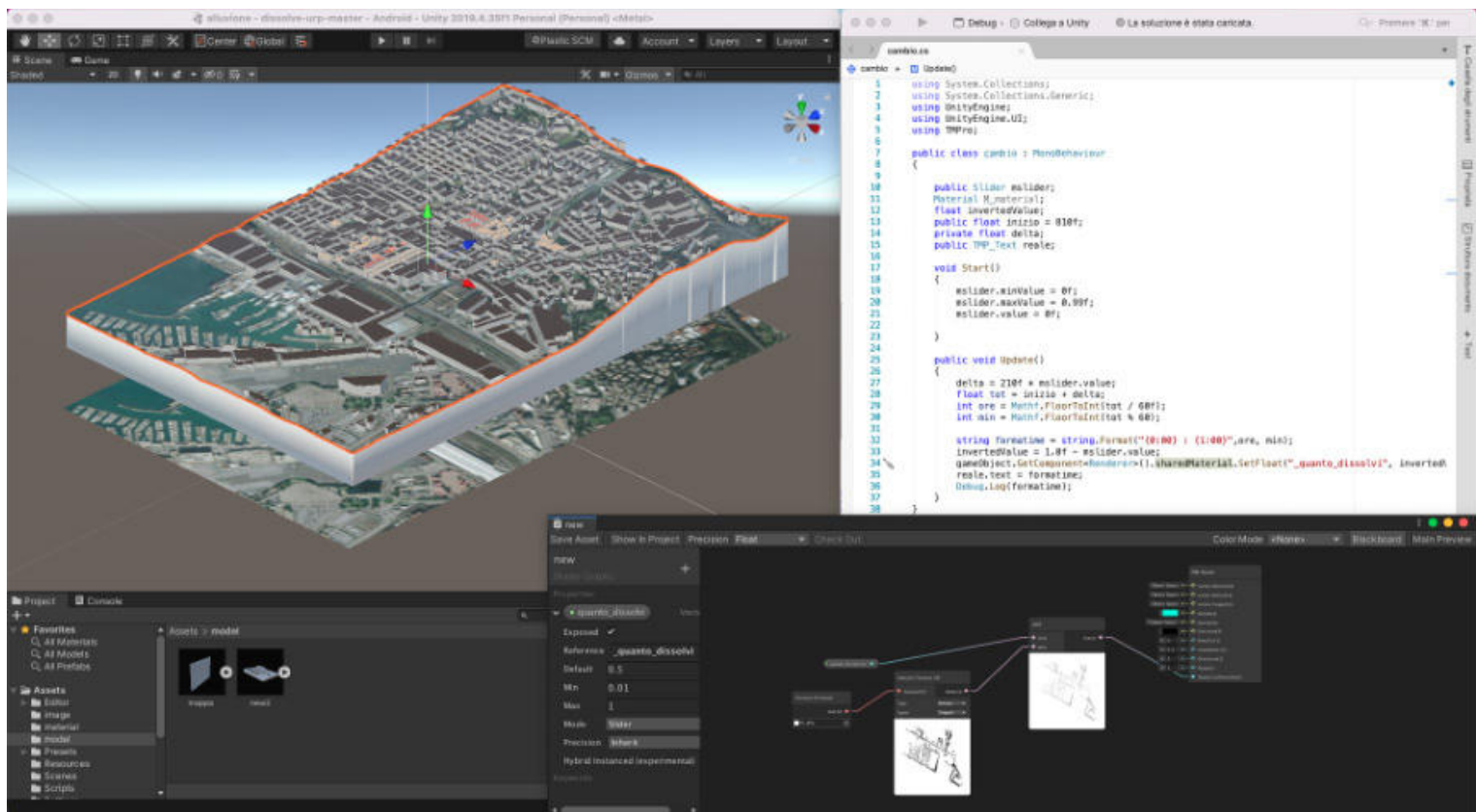
basato sul codice di calcolo MIKE FLOOD del DHI, che utilizza i risultati ottenuti con il modello idrologico. La modellazione accurata della dinamica di piena, effettuata con approccio bidimensionale, è stata estesa all'intera zona in esame, sia in sponda destra che in sponda sinistra, rappresentata mediante un modello del terreno a celle quadrate con risoluzione spaziale di 1x1 m, contenente gli edifici e tutte le strutture in grado di avere effetto nella propagazione della piena stessa sul territorio. Il risultato della modellazione della dinamica di piena fornisce l'andamento nello spazio e nel tempo delle quote della superficie dell'acqua nell'area inondata rispetto ad una superficie di riferimento, utilizzate poi per la rappresentazione con gli strumenti di realtà aumentata descritti al paragrafo "Strumenti per la realtà aumentata". Un esempio di risultato di questa procedura è riportato in Fig. 1.

Strumenti per la realtà aumentata

La Realtà Aumentata può essere definita come il sistema capace di aggiungere informazioni testuali e grafiche alla realtà inquadrata tramite un dispositivo *hardware*. Informazioni che nel caso specifico di questo progetto derivano dalle modellazioni idrauliche effettuate sul caso studio.

L'intero progetto è stato realizzato all'interno del *software* di programmazione Unity 3D, piattaforma che consente di sfruttare un potente motore grafico per la creazione di applicazioni *mobile* e *stand alone*. Il *software* consente di implementare sia i modelli tridimensionali, che i linguaggi di programmazione per la personalizzazione degli *script*.

Il sistema di Realtà Aumentata è stato implementato utilizzando il *plug-in* Vuforia prodotto da Qualcomm. Utilizzando algoritmi di Computer Vision per riconoscere e tracciare immagini piane (*Image Targets*) o semplici oggetti 3D, in tempo reale, il *plug-in* utilizza la fotocamera del dispositivo su cui è installato per posizionare ed orientare oggetti virtuali, come i modelli 3D realizzati per questo progetto, riconoscendo determinate specifiche *features* sull'immagine. L'applicazione, quindi, traccia la posizione e l'orientamento dell'immagine



in tempo reale in modo che la prospettiva del visualizzatore sull'oggetto corrisponda alla prospettiva sull'obiettivo immagine. Il risultato è una sovrapposizione degli oggetti virtuali alla scena del mondo reale.

I modelli 3D necessari alla virtualizzazione del progetto sono stati estratti dalla piattaforma OpenStreetMap, consentendo di avere una giusta orografia del territorio ed una corretta posizione delle architetture presenti. L'animazione dell'allagamento è stata invece ottenuta trasformando le simulazioni idrauliche, descritte al paragrafo "Modellazione idrologica e idraulica", in una immagine a scala di grigi, dove ogni tonalità di grigio si riferisce ad uno stato temporale preciso. Applicando questa immagine come *texture* alla porzione di territorio urbano interessato dall'evento, è stato possibile creare uno specifico *script* in codice C# all'interno di Unity per nascondere o mostrare una determinata parte della mappa (Fig. 2).

Risultati

In Fig. 3 è mostrato il prototipo dell'applicazione descritta al paragrafo "Strumenti per la realtà aumentata", che permette di visualizzare in Realtà Aumentata la dinamica dell'inondazione nell'area di studio.

Lo strumento vuole essere un modo semplice e chiaro per poter mostrare velocemente informazioni complesse, come ad esempio, nel caso specifico, la simulazione della dinamica di inondazione dell'area urbanizzata circostante l'alveo del torrente Chiaravagna. L'utente, utilizzando l'applicazione sviluppata con un dispositivo mobile (*smartphone* o *tablet*), inquadra una mappa 2D dell'area di studio e ottiene sul *display* l'estrusione 3D dell'orografia e dell'edificato, che può essere esplorata da diversi punti di vista. Un apposito cursore consente di muoversi virtualmente nel tempo visualizzando l'animazione dell'allagamento.

Potenziati applicazioni per la città del futuro

L'applicazione sviluppata all'interno di questo lavoro utilizza la Realtà Aumentata come mezzo di comunicazione interattivo, coinvolgente e versatile per la visualizzazione del rischio idraulico in area urbana. Questo strumento rappresenta una prima versione prototipale, alla quale sarà possibile aggiungere altre tipologie di informazioni puntuali ed areali (es. informazioni sulla profondità dell'acqua raggiunta nei diversi punti, variazione nel tempo della popolazione colpita dall'inondazione o del danno

economico). Questi ulteriori sviluppi permetteranno di simulare l'impatto di diverse soluzioni progettuali, infrastrutturali e/o urbanistiche, per la mitigazione del rischio idraulico, rendendo l'applicazione un efficace supporto per il progettista, il pianificatore e il decisore.

Lo strumento rappresenta inoltre un efficace strumento per consentire una maggiore partecipazione della cittadinanza alle scelte progettuali di natura urbanistica, nonché per implementare efficaci strategie di aumento della percezione del rischio e della capacità di autoprotezione. La Realtà Aumentata, soprattutto nella sua versione immersiva con l'utilizzo di visori, può infatti costituire un metodo educativo innovativo in sostituzione al tradizionale volantino informativo o la classica lezione in presenza. Questo è dovuto alla fondamentale capacità di trasportare gli utenti in scenari molto simili alla realtà, ma senza esporli al rischio, permettendo quindi di far apprendere in sicurezza le competenze e le procedure necessarie e allo stesso tempo rendere gli utenti attivamente coinvolti nel processo di apprendimento.

Figura 2
Area di lavoro di Unity 3D: gestione di modelli 3D; scripting in C# per la gestione di eventi; shader graph per la definizione dei materiali.

Riferimenti bibliografici

- AdBAS, "Piano di bacino stralcio per l'assetto idrogeologico del torrente Chiaravagna", Autorità di Bacino Distrettuale dell'Appennino Settentrionale, 2018. [Online]. Disponibile in: <http://www.pianidibacino.ambienteinliguria.it/GE/chiaravagna/chiaravagna.html> [3 febbraio 2022].
- Fiori, E., Ferraris, L., Molini, L., Siccardi, F., Kranzmueller, D., Parodi, A. (2017). Triggering and evolution of a deep convective system in the Mediterranean Sea: Modelling and observations at a very fine scale. *Quarterly Journal of the Royal Meteorological Society*, 143(703), 927-941.
- Fujimi, T., & Fujimura, K. (2020). Testing public interventions for flash flood evacuation through environmental and social cues: The merit of virtual reality experiments. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 50, 101690.
- Grainger, S., Mao, F., Buytaert, W. (2016). Environmental data visualisation for non-scientific contexts: Literature review and design framework. *Environmental Modelling & Software*, 85, 299-318.
- Haynes, P., Hehl-Lange, S., & Lange, E. (2018). Mobile augmented reality for flood visualisation. *Environmental modelling & software*, 109, 380-389.
- Itamiya, T., Tohara, H., & Nasuda, Y. (2019, March). Augmented reality floods and smoke smartphone app disaster scope utilizing real-time occlusion. In *2019 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)* (1397-1397). IEEE.
- Simpson, M., Padilla, L., Keller, K., & Klippel, A. (2022). Immersive storm surge flooding: Scale and risk perception in virtual reality. *Journal of Environmental Psychology*, 101764.

Carlo Battini

*Prof. Associato - Disegno e Rilievo
Università di Genova - DICCA
carlo.battini@unige.it*

Silvia De Angeli

*Ricercatrice a tempo determinato in
Costruzioni idrauliche e marittime e idrologia
Università di Genova - DICCA
silvia.deangeli@unige.it*

Daniele Dolia

*Ingegnere delle risorse idriche. DHI S.r.l.
dado@dhigroup.com*

Davide Persi

*Capo dipartimento Risorse Idriche e
Drenaggio Urbano - DHI S.r.l.
dpe@dhigroup.com*

Giorgio Boni

*Prof. Ordinario di costruzioni idrauliche
Università di Genova - DICCA
giorgio.boni@unige.it*

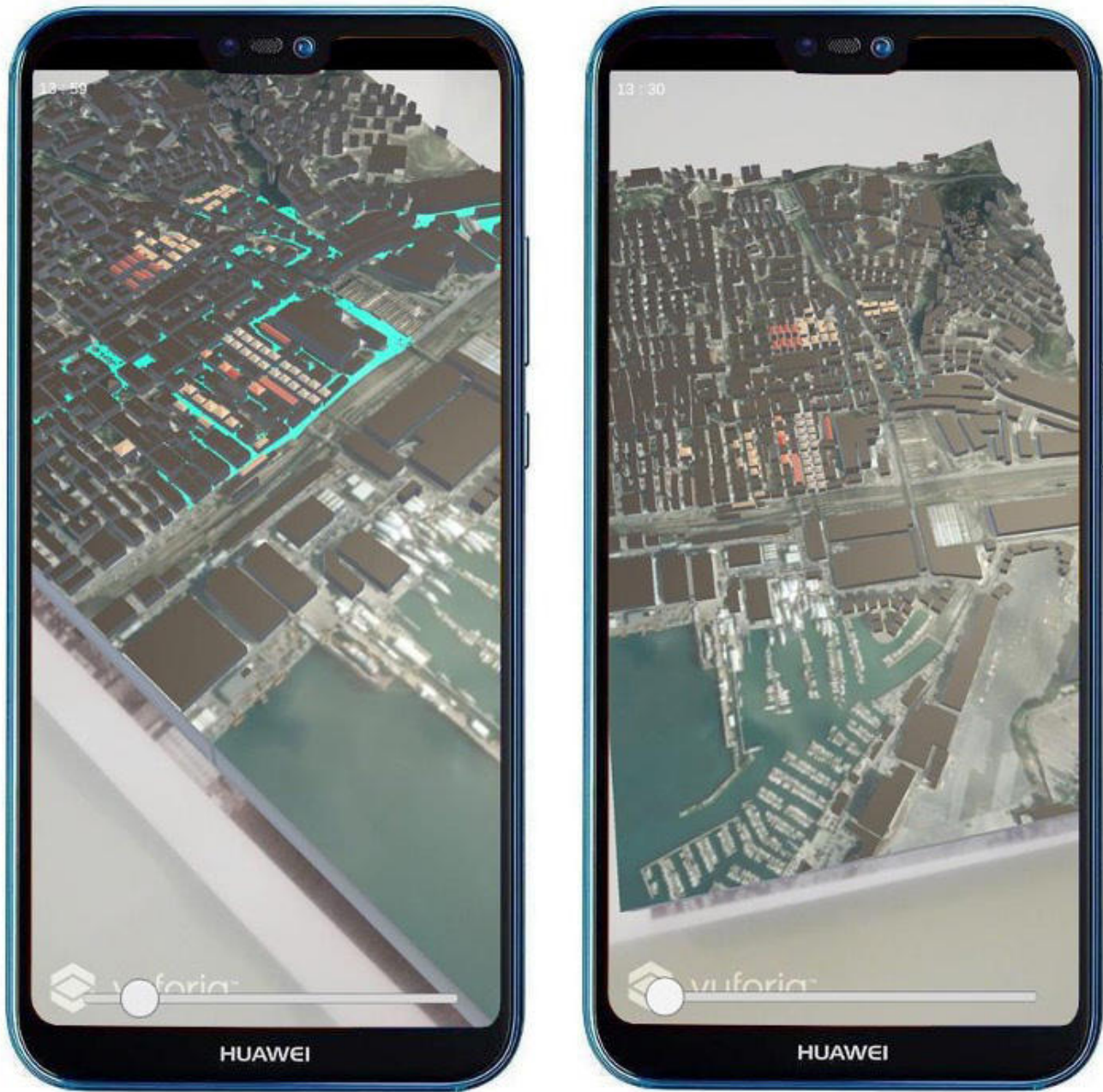


Figura 3
Screenshot dell'applicazione: a sinistra realtà Aumentata dell'area interessata; a destra visualizzazione dell'inondazione simulata con lo slider in basso e relativo tempo reale.



LA PERCEZIONE VISIVA QUALE MOTORE DI RECUPERO URBANO

Elena Cirenza, Maria Linda Falcidieno

Premessa¹

La rappresentazione in tutte le sue declinazioni è certamente uno tra i più efficaci e potenti mezzi di rivitalizzazione, riqualificazione e mutamento della percezione di uno spazio, sia esso aperto o chiuso, urbano o domestico, a destinazione residenziale o collettiva. Infatti, il disegno, la fotografia, la proiezione possono trasformare le superfici e donare nuovi significati all'edificio per chi guarda; d'altra parte, occorre quantomeno ricordare come la decorazione abbia una lunga e articolata tradizione, che ha tra le sue massime espressioni proprio l'architettura dipinta, a sua volta complessa nelle differenti possibilità, dal quadraturismo, al *trompe l'oeil*, fino alle video proiezioni e al *ledwall*.

In tal senso, alcune interessanti sperimentazioni sono in corso da qualche anno presso il dipartimento Architettura e Design della Scuola politecnica dell'Università di Genova ad opera di un gruppo di docenti afferenti alla disciplina del Disegno: la ricerca trova conferme nella applicazione didattica, che – a sua volta – alimenta ancora le riflessioni teorico-metodologiche, in una sorta di spirale virtuosa. Strumento imprescindibile di dette sperimentazioni sono i laboratori e gli workshop intensivi, così come gli studi oggetto di contratti e convenzioni e i temi degli assegni di ricerca, delle borse di dottorato e delle tesi di laurea.

In questa sede si presenta un progetto redatto in occasione della tesi di laurea da Elena Cirenza (relatore Duri Bardola; correlatore Maria Linda Falcidieno), che ha avuto la dignità di stampa; il tema trattato è di particolare interesse per la sua attualità e per gli spunti contenuti relativi alla messa a sistema dei numerosi aspetti che intervengono. L'oggetto è la riqualificazione dello spazio derivato dall'abbattimento di alcuni edifici interessati dal crollo del ponte Morandi a Genova; i temi vanno dal problema della percezione degli spazi di periferia, all'integrazione di elementi simbolico-rappresentativi nel contesto esistente, alla celebrazione e alla conservazione della memoria collettiva attraverso la visualità.

Figura 1

Genova nel Bosco, la piazza che sorge dalla demolizione dei civici di Via Porro. Progetto e grafiche a cura di Elena Cirenza.

Argomento complesso, dunque, che ha precedenti illustri in tutte le operazioni di ristrutturazione di luoghi devastati da eventi traumatici, di qualsivoglia natura, che possono comprendere resti e rovine storiche da calamità naturale (si pensi alla sistemazione a museo a cielo aperto di Pompei), segni per la memoria di tragedie belliche (il permanere riorganizzato delle strutture dei campi di prigionia), fino agli allestimenti dei vuoti, risultato di atti dell'uomo (*Ground Zero*, a New York); nel caso studio in oggetto, il vincolo in più era il presupposto dato dall'obbligo dell'utilizzo della sola visualità quale strumento di progetto.

Gli elementi di partenza erano il luogo (uno spazio vuoto dove prima era presente l'edificio), il progetto di recupero e riqualificazione dell'area – in parte in fieri – già organizzato quale elemento di celebrazione della memoria a scala urbana e la significativa presenza del nuovo ponte (il ponte San Giorgio, realizzato su idea di Renzo Piano), a sostituire il ponte Morandi.

L'idea presentata ha proposto un collegamento percettivo tra i tre elementi, pur fisicamente distinti tra loro, che abbracciasse idealmente tutto il quartiere e al tempo stesso facesse concentrare l'attenzione del fruitore su alcuni macro-segni celebrativi, senza ripercorrere strade consuete e obsolete, ma all'opposto appoggiandosi alla medesima tipologia visiva impiegata nel progetto urbanistico-architettonico: il cerchio rosso, elemento visuale dominante, immediatamente riconoscibile anche se riproposto a scala dimensionale differente.

In definitiva, il ponte Morandi, noto dal momento della sua realizzazione fino al 2019 come un capolavoro dell'ingegneria e delle conoscenze tecnico-tecnologiche raggiunte dal sapere dell'uomo costruttore, nell'attimo del suo crollo è divenuto il simbolo della precarietà umana sotto molteplici punti di vista.

Oggi, con la costruzione del nuovo ponte, denso di significati formali/simbolici, la sfida è quella di patrimonializzare la zona sottostante, dove ancora rimangono alcuni edifici residenziali; via Porro, in particolare, viene ad assumere un ruolo significativo e immaginifico, che la rende soggetto particolarmente

adatto ad essere comunicato come una permanenza, che ha resistito al di là del trauma, per testimoniare un nuovo inizio, sperabilmente più consapevole e organicamente correlato con l'intorno.

Di seguito si propongono sinteticamente i passi del progetto, esposti da Elena Cirenza.

Introduzione

Una “nuova Genova” prende forma grazie al progetto *Il Parco del Polcevera e il Cerchio Rosso* vincitore del Masterplan, indetto dal Comune di Genova, per la rigenerazione del “Quadrante Polcevera” e lo studio di fattibilità del nuovo Parco Urbano. In attesa della costruzione del Memoriale dedicato alle vittime del crollo del ponte Morandi, viene costruita un'installazione temporanea, la Radura della Memoria, manifesto di un primo gesto di rinascita del territorio e del quartiere. La Radura anticipa l'opera *Genova nel Bosco*, che sorgerà nel cuore del Parco del Polcevera, tra Via Fillak e Via Porro, zona in cui sono state demolite le abitazioni presenti sotto al vecchio ponte.

Il progetto ha come scopo quello di far capire ciò che si potrebbe fare in quest'area senza apportare cambiamenti strutturali, ma solamente di tipo visivo, integrandola al progetto di Stefano Boeri *Il Parco del Polcevera e il Cerchio Rosso*.

L'idea è quella di trattare l'area in modo diverso dalle solite riqualificazioni che vengono svolte nelle zone periferiche delle città. Spesso, gli interventi di riqualificazione visiva delle periferie sono sempre gli stessi e quindi risultano tutte uguali, prive di una vera identità.

Quest'area, che si troverà al centro di un progetto ampio e complesso, verrà trattata seguendo due temi importanti:

- la memoria, legata al passato, alla tragedia del crollo del ponte, al ricordo delle case demolite, ma anche alla storia del Ponte Morandi;
- la rinascita, legata invece alla speranza e alla proiezione verso un futuro migliore.

È importante quindi intervenire nel rispetto della memoria delle vittime e delle loro famiglie per non dimenticare ciò che è accaduto e non snaturare il luogo dal suo significato.

Il Comune di Genova, a seguito del crollo del Ponte Morandi, ha deciso di intraprendere un processo di rigenerazione urbana non soltanto per ricostruire il ponte, ma per riqualificare la parte di città colpita dalla tragedia. Fino ad oggi la Valle del Polcevera è stata un territorio privo di una lettura urbanistica univoca, un mosaico di realtà differenti, funzionali alla mobilità stradale, con edifici industriali alternati a zone residenziali isolate.

Il progetto vincitore del Masterplan

Il vincitore del Masterplan di rigenerazione del “Quadrante del Polcevera” e del nuovo parco è Stefano Boeri, architetto e urbanista milanese.

Boeri, nato a Milano nel 1956, si laurea in Architettura al Politecnico di Milano e consegue il dottorato di ricerca in Pianificazione Territoriale all’Istituto Universitario di Architettura di Venezia. Professore Ordinario di Urbanistica presso il Politecnico di Milano, ha insegnato come *guest professor* in diversi atenei internazionali, tra cui l’Harvard Graduate School of Design di Cambridge.

Nel 1999 fonda Boeri Studio insieme a Gianandrea Barreca e Giovanni La Vara. Successivamente nel 2008 lo studio prende il nome di Stefano Boeri Architetti e si dedica alla progettazione e alla ricerca, principalmente in ambito architettonico e urbanistico. Lo studio ha sede a Milano, ma ha anche uffici a Shanghai e Tirana.

La collaborazione tra diverse realtà professionali tra cui, oltre allo stesso Stefano Boeri Architetti, Metrogramma, Inside Outside e lo Studio Laura Gatti, ha permesso la realizzazione di un progetto completo. Si tratta di un sistema di parchi, di infrastrutture per una mobilità sostenibile e di edifici intelligenti per la ricerca e la produzione, con l’obiettivo di capovolgere l’immagine attuale della Val Polcevera, da luogo complesso e tragicamente disastroso, a territorio dell’innovazione sostenibile per il rilancio del capoluogo ligure.

Il territorio

Il progetto coinvolge un territorio estremamente variegato dal punto di vista urbanistico, architettonico, sociale ed ambientale.

Quest’area, economicamente fragile e segnata dalla tragedia del crollo del Ponte Morandi, è solcata dal torrente Polcevera e da diverse importanti infrastrutture ferroviarie e stradali, circondata dalle boschive colline in cui si trovano i Forti storici. Un territorio vallivo sottile, stretto tra le ripide pendici collinari: la riva ovest del Polcevera è segnata dai grandi edifici industriali, mentre quella est è contraddistinta da un fragile tessuto residenziale ritagliato tra due larghe maglie ferroviarie. L’obiettivo del progetto è quello di unire le due sponde del Polcevera e donare alla città uno spazio nuovo, dove i cittadini potranno pedalare, fare sport e attività fisica.

Le architetture del territorio - da un lato gli edifici industriali, dall’altro il quartiere e i Forti storici -, una volta messi a sistema con gli edifici rigenerati e quelli nuovi, diventeranno parte integrante del progetto.

Il Parco del Polcevera e il Cerchio Rosso

Il Parco del Polcevera, denominato *Il Parco del Polcevera e il Cerchio Rosso*, correrà sotto il nuovo Ponte San Giorgio e si comporrà di spazi collettivi verdi. Come accennato, il progetto urbano è pensato come un sistema di parchi, infrastrutture per una mobilità sostenibile e edifici intelligenti per la ricerca e la produzione di energia. I parchi, dalla diversa destinazione d’uso, saranno collocati sia sulla riva est, che su quella ovest e collegati tra loro dal Cerchio Rosso.

Genova nel Bosco

L’installazione della Radura della Memoria è un progetto ideato da Stefano Boeri Architetti, Inside Outside di Petra Blaisse e Luca Vitone, con la partecipazione di Studio Laura Gatti e Metrogramma, dedicato alle 43 vittime della tragedia del crollo del Ponte Morandi dell’agosto 2018.

In attesa della costruzione del Memoriale 14.8.2018 dedicato alle vittime, viene costruita un’installazione temporanea, la Radura della Memoria, manifesto di un primo gesto di rinascita del territorio e del quartiere. La Radura anticipa l’opera *Genova nel Bosco*, che sorgerà nel cuore del Parco del Polcevera, tra Via Fillak e Via Porro,



zona in cui sono state demolite le abitazioni presenti sotto al vecchio ponte. La piazza che ricuce l'area residenziale dopo il crollo del ponte Morandi ospita un'installazione con 43 alberi; si tratta di un podio circolare in legno dal diametro di 50 m.

Concepita dall'artista Luca Vitone, l'installazione è dedicata alla memoria di un Ponte crollato e al ricordo del suo collasso improvviso, del dolore e delle debolezze degli uomini ma è, allo stesso tempo, simbolo della forza di questa città. Ogni albero sarà dedicato a un personaggio ligure di ogni epoca in ambito culturale, da Montale a Pivano, da Germi a Villaggio, da Strozzi a Scanavino, da Alberti a Coppédé. Personalità nate nella regione o figure che hanno contribuito a esportare nel mondo l'immagine di Genova e della Liguria. Ogni nome dell'autore sarà celato dal suo anagramma che darà il titolo alla pianta e sarà cura del visitatore scoprire la persona a cui l'albero è dedicato. Un percorso libero che ognuno potrà intraprendere all'interno del Bosco e dove si troveranno diverse sedute caratterizzate da un disegno particolare

a forma di ruota o di croce, su cui ci si potrà sedere e riposarsi all'ombra. A presidiare la Radura sarà un info-point coordinato da una rete di associazioni del territorio. L'info-point ospiterà una reception per l'accoglienza dei cittadini e una sala per illustrare le fasi progettuali del Parco del Ponte.

Inquadramento dell'area

Al centro del progetto di Stefano Boeri, *Il Parco del Polcevera e il Cerchio Rosso*, nel cuore del quartiere di Via Fillak nasce una piazza in seguito alla demolizione dei civici 6a, 8, 10, 12, 14, 16, 7 e 9 di Via Porro, in corrispondenza delle ex pile 10 e 11 del Ponte Morandi. Un luogo di dolore e memoria, ma anche di speranza e rinascita. L'area è stata progettata da Aster e inaugurata il 12 agosto 2021 dal Comune di Genova.

L'area oggi

La coppia di artisti Dourone ha realizzato un affresco di circa 120 metri che è stato ribattezzato con il nome di "Gaelle 00:00,02". Il titolo indica sia il volto della giovane

ragazza che guarda con speranza al futuro, sia il tempo infinitesimale che può cambiare la vita, come quella di chi abitava nella zona di via Porro, travolta dal crollo del ponte Morandi. I due artisti hanno utilizzato 43 colori, lo stesso numero delle vittime della tragedia. I principali lavori nella Radura, che non presenta barriere architettoniche, hanno interessato l'area esterna al cerchio, precedentemente sistemata con ghiaia. La pavimentazione è stata ora consolidata con un sistema di agglomerato cementizio ad alta capacità drenante, in modo da formare una superficie solida e calpestabile, percorribile con mezzi per disabili. Il cerchio in legno è invece stato dotato di una rampa per l'accesso ai disabili, mentre al suo interno è stata mantenuta l'attuale ghiaia fine e scura, in rispetto del significato del luogo. Si tratta di uno spazio temporaneo in attesa che parta il progetto del Parco del Polcevera. Un'area giochi per bambini, campi da bocce, aree per il fitness e uno skate park; è questo il volto della nuova

Figura 2
Genova nel Bosco, zona davanti alle due palazzine superstiti dalle demolizioni. Progetto e grafiche a cura di Elena Cirenza

area realizzata da Aster ed inaugurata in via Walter Fillak, nella porzione a sud del cerchio alberato della Radura della Memoria.

Il progetto di riqualificazione urbana

Gli interventi realizzati nella piazza, seppur funzionali, sono le classiche opere che vengono effettuate nelle periferie. I murales, belli da vedere nella loro estetica, sono soliti degradarsi con facilità e spesso vengono rovinati da vandali.

La soluzione migliore è la realizzazione di grafiche create da tasselli di mosaico, anche se il costo è più elevato rispetto alla realizzazione di un murales dipinto; hanno una durata maggiore e i tasselli possono essere puliti, riducendo così le problematiche degli atti vandalici. Lo scopo del progetto è quello di creare una piazza che diventi l'anima del quartiere, un punto da cui ripartire e guardare al futuro. La piazza ospita l'installazione di Luca Vitone, un cerchio in legno con due file di alberi. Il podio circolare verrà dipinto interamente in rosso, riprendendo così il cerchio rosso del progetto di Stefano Boeri. Dall'installazione usciranno delle tracce che, richiamando le rampe di discesa e salita del cerchio rosso, raggiungeranno i vari muri in cui saranno rappresentate tutte le zone di cui sarà composto il Parco.

I principali muri, animati da grafiche che rappresentano ciò che si potrà trovare al di là del muro, permettono di vedere oltre, di abbattere i muri ed immergersi completamente nel parco. Per le ragioni di facile degrado dette in precedenza, le grafiche realizzate non verranno dipinte, ma realizzate attraverso tasselli di mosaico; ciò permetterà una maggiore durata e possibilità di manutenzione.

Lo scopo è quello di creare una piazza che sia un posto di ritrovo per chi abita nel quartiere, un luogo di memoria per la tragedia del crollo del ponte e la demolizione delle palazzine sottostanti, ma allo stesso tempo anche di speranza e rinascita, proprio grazie al nuovo progetto del Parco del Polcevera.

Conclusioni

Questo progetto ha come scopo quello di far rinascere una città che è sempre in grado di rialzarsi nonostante le svariate tragedie che ha dovuto affrontare nel corso degli anni.

La soluzione proposta permetterà dunque di creare una piazza che diventerà il cuore pulsante del quartiere, in cui i muri verranno abbattuti attraverso le grafiche, consentendo al visitatore di vedere oltre, ma anche di capire ciò che potrà trovare intorno.

I numerosi riferimenti al progetto di Stefano Boeri, come ad esempio le tracce rosse che escono dal cerchio e la colorazione del podio in rosso, integrano al meglio la piazza al contesto.

Il Parco del Polcevera, come abbiamo visto nel corso della tesi, è un progetto ambizioso molto complesso che è in fase di sviluppo e di realizzazione.

Dato che il parco non è ancora stato costruito e molte parti del complesso sono ancora in fase di definizione, quello che ho realizzato non è un progetto definitivo, ma un piano di massima su ciò che si potrebbe realizzare nell'area della piazza dove ad oggi è collocata la Radura della Memoria.

Elena Cirenza

Università di Genova
cirenza.e@gmail.com

Maria Linda Falcidieno

Professore Ordinario, Università di Genova
marialinda.falcidieno@unige.it

Riferimenti bibliografici

Stefano Boeri Architetti. *Il Parco del Polcevera e il Cerchio Rosso* [Online]. Disponibile in: <https://www.stefano-boeri-architetti.net/project/parco-del-ponte-di-genova/>

Comune di Genova. Parco del Polcevera e Cerchio Rosso, presentato il Memoriale [Online]. Disponibile in: <https://smart.comune.genova.it/comunicati-stampa-articoli/parco-del-polcevera-e-cerchio-rosso-presentato-il-memoriale> [13 Agosto 2021].

Comune di Genova. Il Parco del Polcevera e il Cerchio Rosso [Online]. Disponibile in: <https://smart.comune.genova.it/contenuti/il-parco-del-polcevera-e-il-cerchio-rosso> [29 Ottobre 2019].

Designboom. Designboom intervista la designer olandese Petra Blaisse di Inside Outside [Online]. Disponibile in: <https://www.designboom.com/architecture/designboom-interviews-petra-blaisse-inside-outside-02-22-2020/> [23 febbraio 2020].

Comune di Genova. Radura della Memoria, inaugurazione del parco giochi per bambini e dello skate park [Online]. Disponibile in: <https://smart.comune.genova.it/comunicati-stampa-articoli/radura-della-memoria-inaugurazione-del-parco-giochi-bambini-e-dello-skate> [12 agosto 2021].

Comune di Genova. Relazione tecnico amministrativa [Online]. Disponibile in: https://smart.comune.genova.it/sites/default/files/archivio/documenti/0006_01_relazione-tecnico-amministrativa-ed-economica_ring2019.pdf [29 Ottobre 2019].

Genova today. Certosa, completato il murale nella Radura della Memoria: 43 colori per le vittime del ponte Morandi [Online]. Disponibile in: <https://www.genovatoday.it/attualita/radura-memoria-murale-duorone-hum/> [30 giugno 2021].

Note

1. La grafica ritrae il Parco Botanico, composto da numerosi alberi e prati verdi dove potersi rilassare. Il parco si trova al di là del muro oltre il torrente Polcevera, sulla riva ovest. Un luogo d'incontro in cui il visitatore può immergersi nella natura ed esplorare vari tipi di giardini contenenti tutte le specie mediterranee tra alberi, arbusti e piante. Per arrivare al Parco bisognerà raggiungere la rampa di accesso al Cerchio Rosso, situata in Via Fillak a pochi metri dalla piazza di Genova nel Bosco; sarà l'unico collegamento diretto per spostarsi lungo il complesso.
2. Questa parte della piazza unisce due importanti temi, il passato legato alla memoria e il futuro legato alla rinascita, grazie al nuovo parco in fase di realizzazione. La grafica, infatti, ritrae il progetto completo di Stefano Boeri; qui il visitatore potrà ammirare la rinascita del luogo colpito dalla tragedia. Non bisogna però dimenticare ciò che è accaduto, nel rispetto delle vittime e delle loro famiglie, ma anche nel ricordo della storia del ponte Morandi e delle vicende ad esso legate. Quest'area è importante poiché ospita le uniche due palazzine superstiti dalle demolizioni dei civici di Via Porro. All'inizio dell'area per delimitare e segnare l'ingresso, sono stati posizionati due totem. Su di essi è possibile trovare un qr code che rimanda al sito del Comune di Genova, dove si potrà trovare tutta la storia legata al ponte Morandi, al suo improvviso crollo, al racconto della tragedia, ma anche al ricordo di tutti coloro che hanno perso per sempre una casa legata ai ricordi dell'infanzia e di una vita.

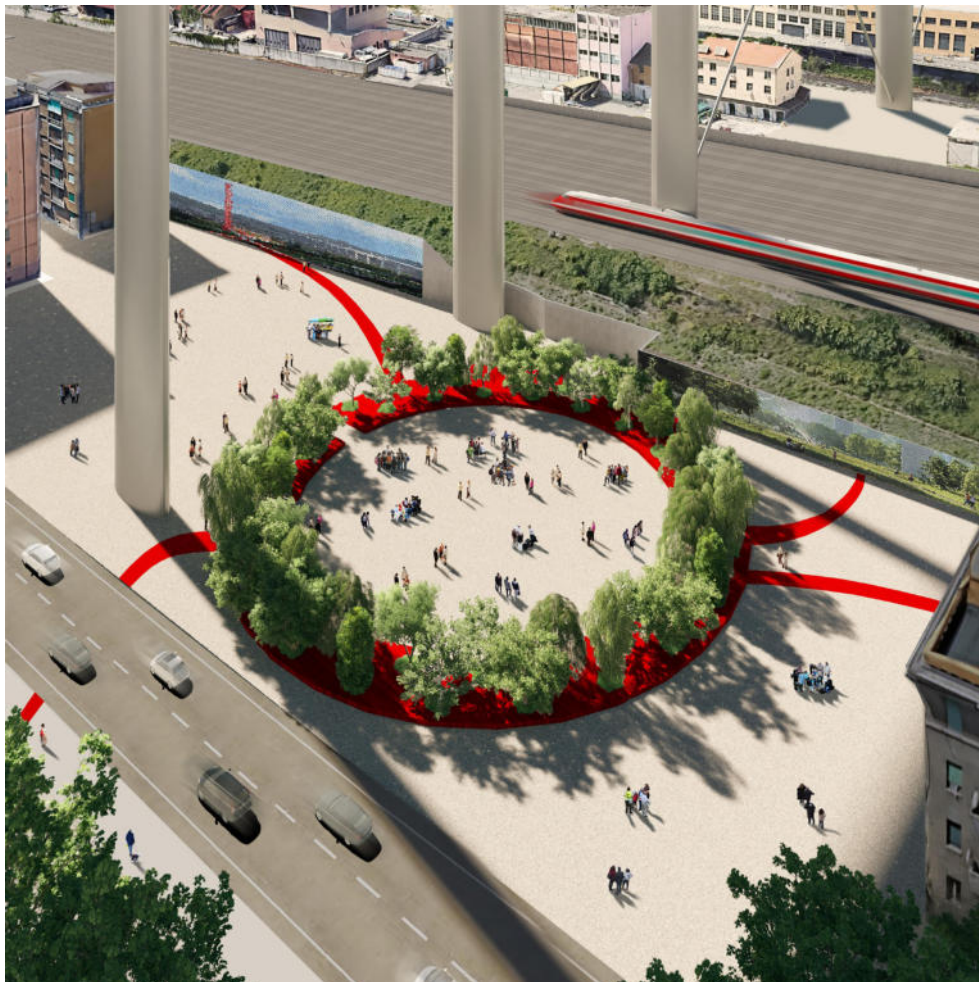


Figura 3
Genova nel Bosco, zona davanti alle due palazzine superstiti dalle demolizioni. Progetto e grafiche a cura di Elena Cirenza.

TOWARDS A NEW KIND OF TECHNO-SOCIAL EMPATHICITIES IN NEW REAL AND VIRTUAL RELATIONAL HYPER-LAND-SPACES.

Manuel Gausa, Nicola Valentino Canessa, Emanuele Sommariva, Giorgia Tucci

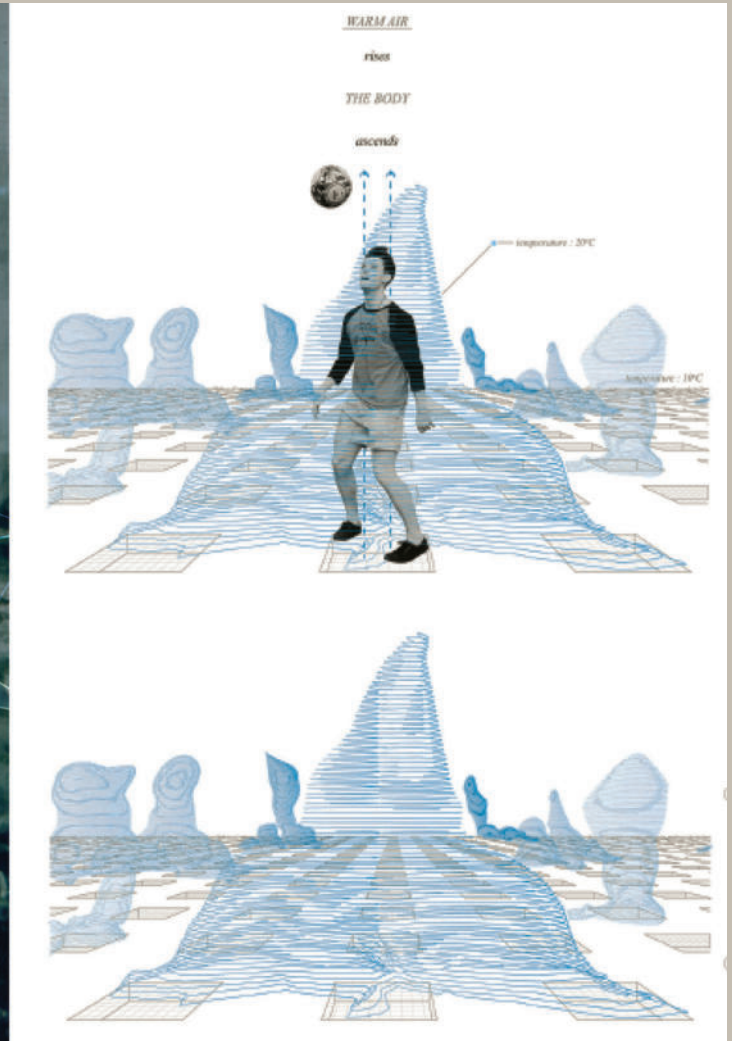
The accelerated expansion of Internet from 2000 to today (Web2.0 – *Internet of people*; Web3.0 – *Internet of Things*; Web4.0 – *Internet of Intelligences*; and in the next future Web5.0 – Internet of senses or emotions) calls also to new generation of capabilities – *knowledges and feelings connecting knowledges and feelings* – aimed at integrating A.I. technologies and more sophisticated sensor and sensitive performances.

In this context, the evolution of a new type of interconnected *co-coded surrounding*, dynamically distributed – collector and processor of information – destined to expand and amplify the interaction(s) “in” and “with” the habitat and the environment, evidences today a new framework for operational-relational – or creative-vindictive – direct networked exchanges, with new social, economical, environmental and cultural – but above all productive and co-productive – urban challenges, that have been addressed in recent publications (Komninos, 2008; Rifkin, 2011, 2014; Borden, 2014; Ratti, Claudel, 2016).

If at the end of the first decade of the XXI century the generalized concept of *Smart-Cities* seemed to be an ineluctable urban topic, today a new concept, that of the *(Co)Learning City* tends to emerge with force combining the previous “smart” capacities with new proactive and co-generative (bottom-up) challenges.

Ten years ago, in effect, the notion of *Smart-Cities (Info-Cities or Sense-Cities)* introduced a new type of efficient urban “management” thanks to the improvement of the capacity for data-storage and management (Big Data) in which the city could be understood, more and more, as a *meso-informational* system (a “medium” between informational mediums) destined to process, to program and hypothetically to optimize the levels of eco- and socio- efficiency.

The increasingly parametric (and parameterizable) dimension of these new evolutionary urban definitions, in which the very notion of information tended to be understood, more and more, as data-indicator – economic, functional, environmental, etc. – was



progressively tending to interpretate the *nCity* itself not only as a great multi-organism – a great urban-territorial *system of systems* – but as a big reactive, sensitive and sensorized, environment: an “*increasingly (inter)mediated and interactive medium*” (Gausa, M. 2012, 2018; Offenhuber, Ratti, 2014; Ratti, Claudel, 2016)

This real and virtual, material and immaterial dimension of our own relational environments had already been enunciated since the beginning of the digital revolution in the 1990s, in various reflections on a new Hyper-Reality associated with cities, territories and environment (from Asher’s *Metapoles* in 1995 to the *Hyper-territories* of the group Metapolis in 2001 and 2003 or Corboz’s *Hyper-Villes* in 2009 and – implicitly – in many of Virilio’s texts on *Hyper-Vitesse* and *Hyper-Violence* (2006, 2010, etc.).

In fact, in the French term “Hyper-Villes” we can also find – underlying – the voice “Hyper-Vies”: Hyper-Vi(II)es. This particular play on words and sounds (still transferable to other Latin languages such as Italian and

Spanish which, although they use the words *Città* and *Ciudad*, close to the English *City*, they also decline other terms such as *Villa* (and *Vita*) or *Villa* (and *Vida*).

This association is extremely important today at a time when Hyper-Cities and Hyper-Citizens have increased their interactive capacities (Fig.1).

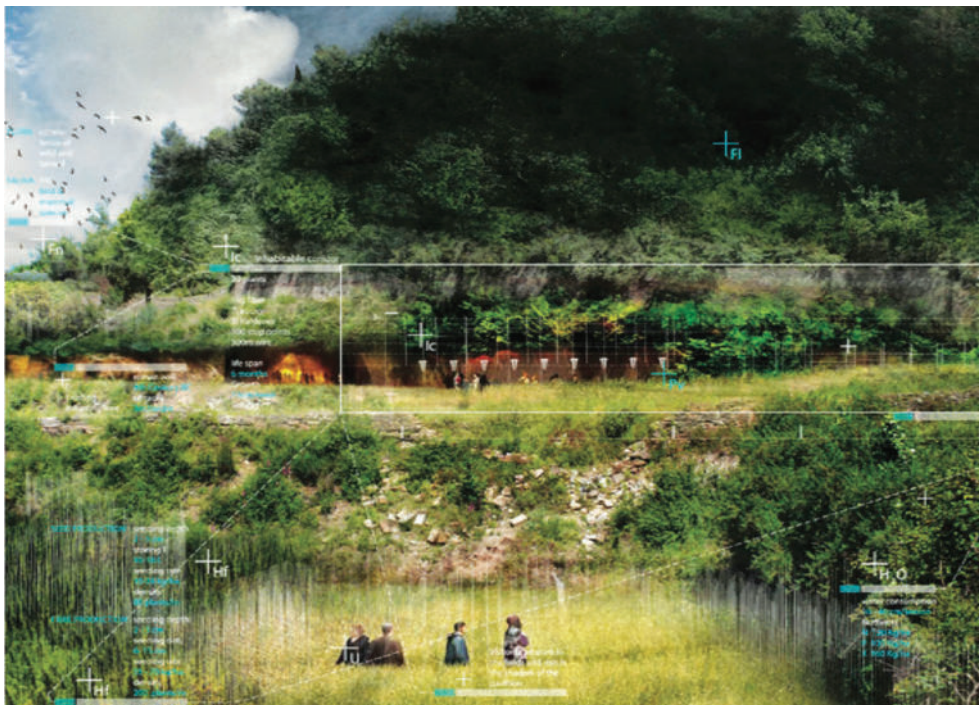
The Researches conducted in this moment of exploration – at the end of the second decade of the XXI century – tend, in fact, to deepen more and more in the new capacities associated with the accelerated encounter between Materiality and Digitality (bio-technology, bio-materials, nano-technology, artificial intelligence, robotics, new inter- faces, etc.); between Matter (reactive) and Environment (reactivated); but also, between Environment (activated and actuated) and Agents (activators and actuators), pressed on in progressively co-generated (spatial) actions (co-produced, co-participated, co-decided, co-generated, co-activated) associated with new urban (and not only urban) collective processes.

A new point of interest that reinforce

the capacity to interact with a multiple socio-environmental and informational conditions, not only optimizing them but taking note of the different associated and derived behaviors, in potential feedbacks able to “learn” of the results and proceedings themselves; transforming them in new urban *opera(c)tive* and *performa(c)tive* processes and capable of reprogramming better the initial formulations (and conditions).

This potential would be more significant, if possible, today when the capacity for interaction between the new processor-devices can also gradually be integrated into our bodies (tuned prosthesis, digital tattoos, embedded chips, etc.) expressing this new “expanded” culture of our social, living and relationship spaces, more and more obvious in their mutable and mutant definitions: we speak, of course, of a progressive digital development

Figure 1
Networked Crow, photomontage (A. Goula
 photographer, photomontage by the Author)
 and *ATMOSPHERA* (IAAC MAA02, 2015-2016.
 Researcher: A. Guney)



of the Artificial Intelligence but also of this eventually crossed (Inter)action between new Material and Collective *under:standing-conducts*.

Augmented Matters (new reactive and/or responsive capacities) but also Common Behaviors (new “co-active” behaviors can be more and more combined now, into factors of interactivity and diversity: factors supported by multi-agency processes of exchange and relationships, of reactivity and reactivity, of pervasiveness and ubiquity (informational simultaneity) rooted in synergistic mediations but also in new symbiotic operations.

The exploration of these new “responsive” and “adaptive” capacities for a progressively “(hyper)matter” (Digital Matter or Intelligent Matter) increased in its informational processing and elaborating capacities defines new kind of *eco-* and *endo-* translations to spatial forms and/or formulations and to new kind of (more) performative scenarios and landscapes (or *land-spaces*).

Precisely from the new scenarios and from a rethinking of landscapes, and therefore also from a new representation or communication, new materials are being developed from food waste. One of the drivers of change is the rapid advancement of bio-fabrication. This new frontier of materials science makes it possible to obtain biological products and materials from very particular raw materials, such as

molecules, cells, or extracellular matrices - in some cases even from human skin - and goes far beyond the natural materials we have always known, derived from animals or plants, such as natural textile fibers, leather and hides, wood, or paper.

Bio-materials science and cell biology science have long been working to make bio-fabrication technologies available on a large scale, primarily for use in the medical field, where they are essential for investigating and preventing rare diseases.

These technologies provide a viable alternative to synthetic materials used for the production of sustainable energy for the future bio-fuel industry, not to mention that they are also useful to develop animal-free agriculture and food industry, as evidenced by the increasing growth of vegan consumption.

It is less well known, however, that bio-manufacturing technologies are leading to the creation of bio-derived materials for design, to be applied in construction, interior architecture and industrial design.

In some cases it is the design itself that activates experiments where designers, in collaboration with biologists

Figure 2
In-between natures and land-spaces.
 Much of IAAC Barcelona's research has focused on a responsive interaction between physical spaces and digital capabilities to favor a more co-active context with the citizen. From left to right: Natural Contexts and artificial Big Data environments (IAAC Research, 2012-2014).

and engineers, create new materials that are thus defined design-driven. As already mentioned all these new opportunities not only have an impact inside the houses, or on the design, but also have and will have an impact on the landscape and on a possible transformation and reactivation of territories where there will be the risk that the production of the “waste” will be more important than the production of raw materials, in a sort of “dark ecologies”. The expression “dark ecologies” – coined by Timothy Morton in 2007 – it translates a new interest aimed to explore a “new nature”, not only related to the architectural space but in the framework of the environment itself, not always assumed from the generalized vision of “ecological”. If the adjective “dark” would translate the “turbid” condition of urban, peri-urban –and increasingly para-natural – scenarios, its sustainable declination? (“ecologies”) would raise the need to foster the investigation of “environmental conditions” that would be definitely far away from the Bucolic, the Platonic and/or Apollonian; “environmental conditions” in which? parameters of “noise”, pollution, attrition, corruption and/or hybridization should be considered as a substantive part of the addressed processes (Fig.2). The new urban and territorial approach today appeals to a new mutable, dynamic, complex, evolutionary, and networked “systematicCity,” which is more relational (transversal), intelligent (holistic), and imaginative (creative) and leans toward a new conceptual logic (more strategic and informational), a logic in which the ancient “urban swing” or “urban needlework” would be based not only on the continuity of building plots but on the capacity of new integrated network models. These models are associated with the more active importance of a natural and, above all, semi-natural (agro-productive) landscape capable of promoting an interlaced linkage of large “meta-politan” development areas, coordinated synergistically with different territorial mobility links. This type of new multi-urban governance obviously requires a reinforcement, an enhancement, and a qualitative (re)definition of its main nodal tissues and centers, and therefore the reuse and recycling of pre-existing urban structures, through strategies aimed at favoring programmatic and

social diversity, but also a more effective relationship with the landscape and between landscapes.

Cartography occupies in many ways a central role on the scene of contemporary communication: the spread of GPS (Global Positioning System), of the latest generation of PDAs equipped with sophisticated localization systems, of interactive mapping tools and of social networks on the Internet (social networks) feeds the development of this sector, whose growing importance derives also from the role played at the beginning of this century by mobility and territorial monitoring. The presumed objectivity of traditional maps is in a phase of apparently irreversible decline; today there are interactive forms of communication characterized by enormous possibilities to broaden points of view, relating different themes and sharing information. Parallel to the increase in demand, recent developments in technological tools have modified the descriptive capabilities of traditional maps, to the point of imposing a real disciplinary redefinition of cartography. Today we speak more properly of multimedia cartography, an expression in which the adjective identifies a type of interactive communication that broadens the field of action of the discipline well beyond the sole geospatial information.

Representing the complexity of phenomena is the new challenge in the analysis of the territorial context (Fig.3). For this reason, new information sources that generate a large amount of data and encourage the transition from the concept of territory to that of place in the analysis of cities. The decisive combination “information + interaction” – fundamental and foundational of our digital time – is completed with a the new (and more complex) equation “information + interaction + integration + implication” (conjugated in social, material and spatial rich performing terms) trying to take advantage of creative, imaginative and innovative resources and possibilities, expressing this assimilation (innovative, diverse, unprejudiced, synthetic and synergic) between “data” and “mandates”, typical of our informational time.

The sequential advanced urban overlap, in recent decades, between dispositional-space (urban devices), operational-space (urban strategies),

relational-space (urban networks) and sensorial-space (performative interfaces), poses the multiple condition of this new responsive *xeno-space* (as an interactive interface) – where the *xeno* root would summon that dimension open and sensitive to the “other”, to the “alter”, to the alien – as a hybrid system of info-interaction(s), eco-mediation(s) and socio-link(s), diverse and diversified - produced, often, through solutions generated beyond the old norms, conventions or typologies. Solutions, destined to produce, often, substantively artificial “para-natures” and substantially natural “socio-artifices” (Gausa, Vivaldi, 2021). We have used, on several occasions, the terms “land links”, “land grids”, and “recycling” associated with these new dynamics, which are open to define possible integrated strategies intended to ensure local and global development, coordinated qualitatively at the large (territorial) scale and the intermediate (urban) scale – developments in which the new multi-city would no longer interpret itself as a large “building extension” linked to a single mono-central reality, but as a possible polycentric structure. Today, it is a question of interpreting landscapes as infrastructures (and even infrastructures as landscapes) or infra-structures such as eco-structures, but in all this it is increasingly important to see how these structures are represented and visualized, as well as interpreted and possibly experienced digitally.

Manuel Gausa

*Full Professor,
University of Genoa - dAD
manuelgausa.navarro@unige.it*

Nicola Valentino Canessa

*Senior Research Fellow,
University of Genoa - dAD
nicolavalentino.canessa@unige.it*

Emanuele Sommariva

*Senior Research Fellow,
University of Genoa - dAD
emanuele.sommariva@unige.it*

Giorgia Tucci

*Research Fellow, Adjunct Professor
University of Genoa - dAD
giorgia.tucci@unige.it*

Bibliographical references

Gausa, M., Vivaldi, J. (2021). *The Threefold logic of Advanced Architecture*. New York: Actar Publishers.

Gausa, M. (2018). *Open(ing), Space-Time-Information & Advanced Architecture 1900-2000. The Beginning of Advanced Architecture*. New York: Actar Publishers.

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

Komninos, N. (2008). *Intelligent Cities and Globalization of Innovation Networks*. London: Routledge.

Offenhuber, D., Ratti, C. (2014). *Decoding the City Urbanism in the Age of Big Data*. Basel: Birkhauser.

Ratti, C., Claudel, M. (2016). *The City of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and the Future of Urban Life*. New Haven: Yale University Press.

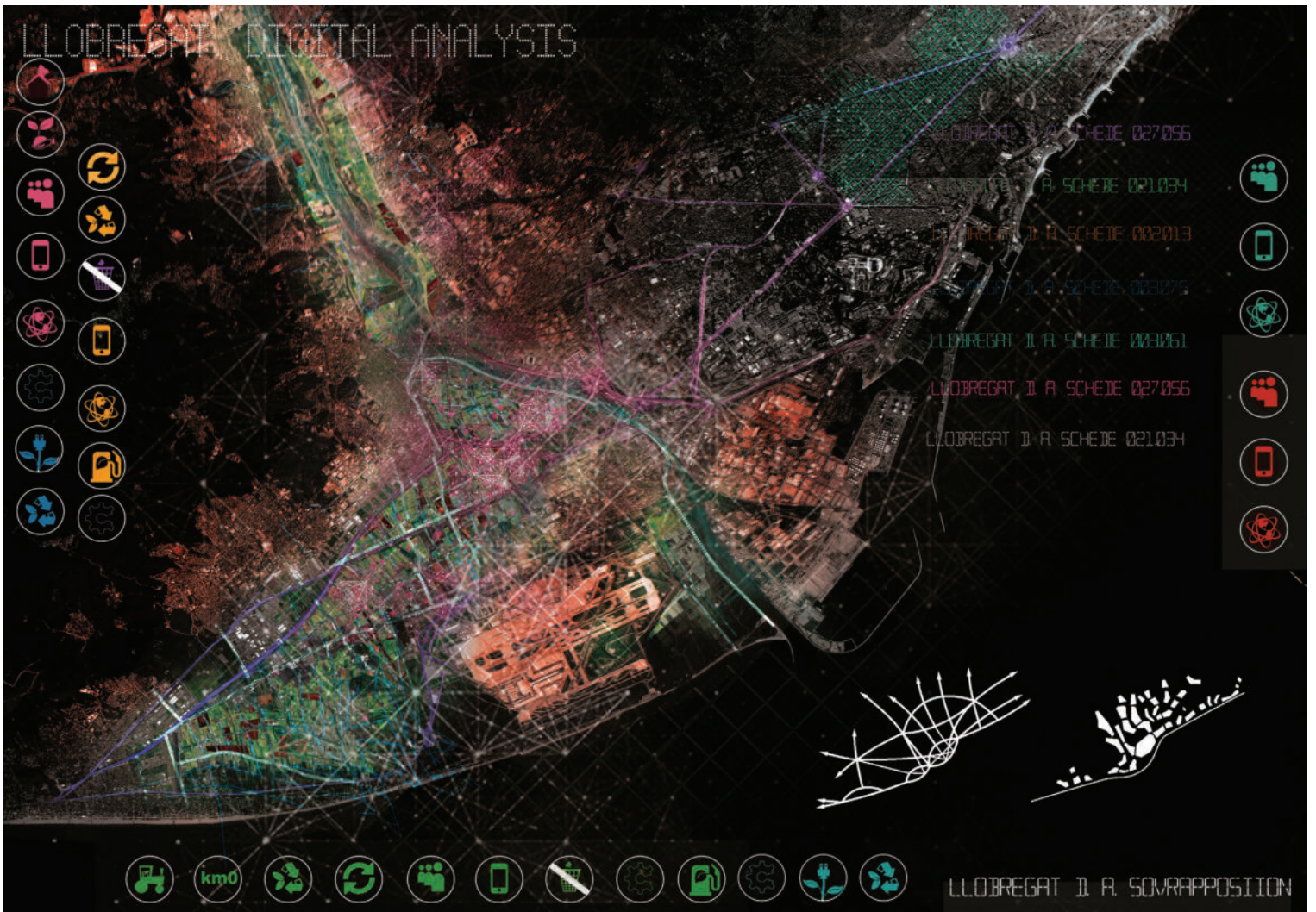
Rifkin, J. (2011). *The Third Industrial Revolution: How lateral power is transforming energy, the economy and the world*. Lewiston: Griffin.

Rifkin, J. (2014). *The Zero Marginal Cost Society: The Internet of Things, the Collaborative Commons, and the Eclipse of Capitalism*. London: Palgrave Macmillan.

Figure 3

Smart-Cities, Intelligent Cities, Co-Cities, 2010-2020. Actar Architecture + Gic Lab Unige: *Parc Agrari del Baix Llobregat: a park of parks, 2017-2019* (in AC+, *Agro-Cities, Agri-cultures*, New York: Actar, 2019).

New structural interpretations of the park as a multiple and multi-programmatic space, but also conjugated and cooperated, are combined with new networked applications, aimed at favoring an interconnection between owners, farmers, citizens, users, administration, etc. in order to optimize resources, waste, the second life of crops, a distributed rural tourism and a real-time communication between programs and activities.



BIOREGIONALISMO E ARCHITETTURA DEI COMMONS. UN NUOVO LINGUAGGIO TERRITORIALE TRA RAPPRESENTAZIONE E PROGETTO

Alessandro Livraghi

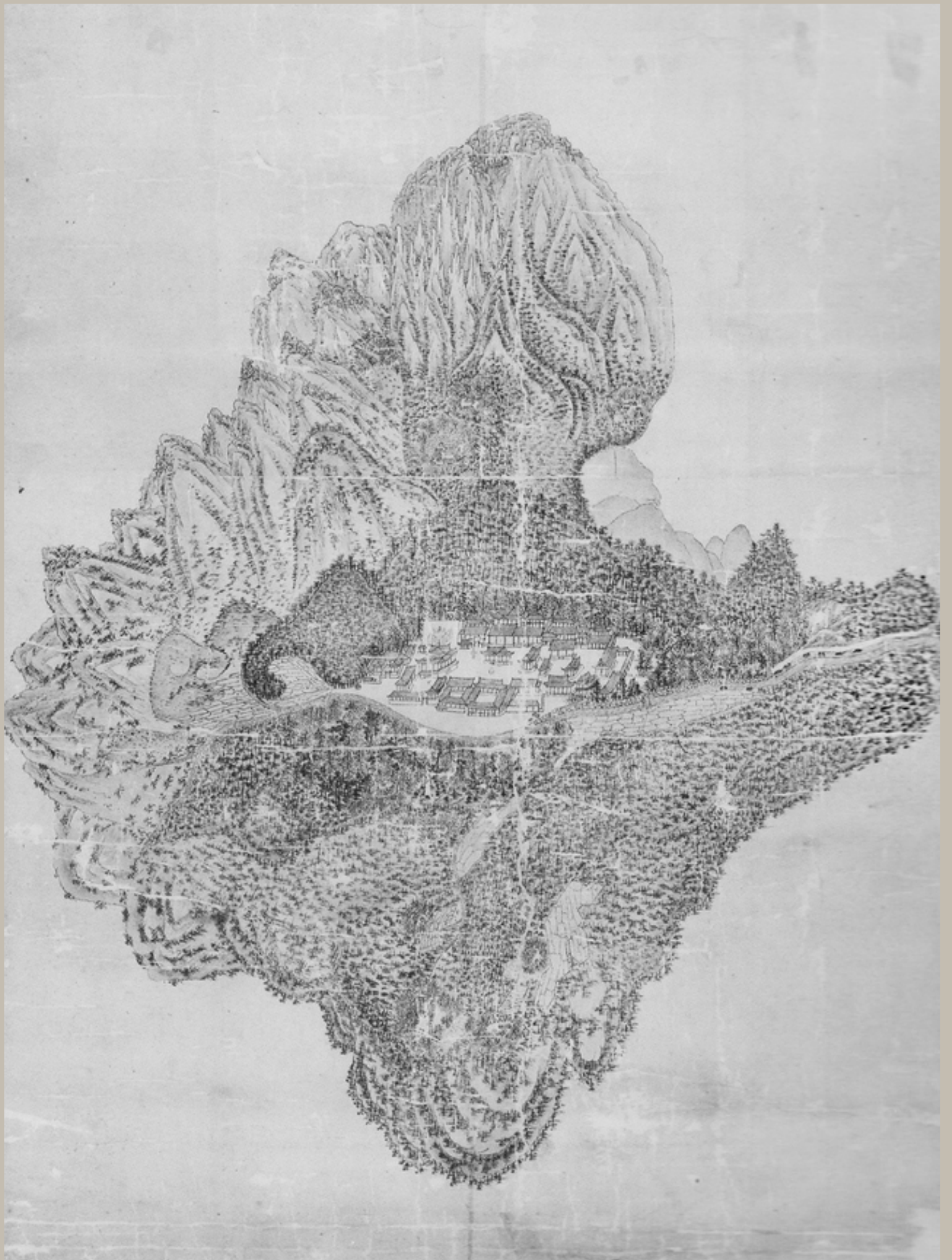
Il mondo che abbiamo di fronte, così come lo abbiamo plasmato, è il risultato di un solipsismo umano, ovvero non è nient'altro che la proiezione di un determinato *zeitgeist* (spirito del tempo). Il confine tra rappresentazione e realtà è estremamente labile. Claude Levi-Strauss scriveva che quando lo spazio abitato è minacciato si rischia che la cultura stessa degli abitanti scompaia. I villaggi Bororo dispersi nella Foresta Amazzonica di cui ci parla l'antropologo francese sono la trasposizione tettonica di valori culturali e tradizioni: la disposizione delle case, la direzione delle strade, la forma dell'insediamento traducono la prassi rituale nello spazio, scandiscono le pratiche quotidiane e religiose. Questo era così evidente agli occhi dei missionari cattolici che per convertire gli indios innanzitutto provvedevano a sradicarli dai loro insediamenti per collocarli in altri di impianto essenzialmente razionale (*Cuadrícula*); in breve tempo gli indigeni non riuscivano più a ricollocarsi secondo le loro abitudini e dimenticavano. Anche se non ce ne rendiamo conto, le nostre città e i nostri spazi non sono altro che una materializzazione di schemi mentali che abbiamo, una loro rappresentazione appunto.

Per capire veramente cosa sia una rappresentazione è importante innanzitutto analizzarne l'etimologia: il termine deriva dal latino *re ad presentare* che letteralmente significa "rendere (di nuovo) presente"; una rappresentazione è la volontà di "rendere presente" ciò che si ha precedentemente appena intuito. In questo senso, un progetto, come qualsiasi altro atto di espressione umana, non è altro che

un simbolo, una sovrastruttura etico-sociale, un'espressione costruita di una cultura. Molte feste religiose pagane del passato corrispondevano a momenti precisi dell'anno in cui si svolgeva una certa processazione di una determinata risorsa territoriale. Le feste comunitarie erano metronomi che segnavano le attività umane in cui si svolgeva un grande evento partecipativo di consapevolezza mitologica dell'uso di una data risorsa. Il tempo e la sua misura erano determinati direttamente dall'osservazione della natura e di conseguenza dai suoi ritmi, ne erano una rappresentazione antropica. Da questo ne scaturivano dei totem, ovvero dei segni impressi nel territorio che diventavano un monito indelebile.

Il problema della nostra crisi planetaria è che l'uomo si considera al di fuori della natura. L'umanità si sente invincibile dietro alla sua tecnologia, pensa di poter scoraggiare ogni minaccia grazie ad essa. La verità che solo recentemente è iniziata ad emergere è che la nostra società è un sistema metabolico, per il semplice fatto che le trasformazioni dell'energia che adopera non sono reversibili e sono finite. Secondo gli economisti e pionieri della decrescita Alfred Lotka, Sergej Podolinsky e N. Georgescu-Roegen questo ha delle inevitabili conseguenze su un'economia fondata su queste trasformazioni.

Nella pagina a fronte Figura 1
Autore sconosciuto, *La vista idealizzata del Tempio di Beopbo, Tempio di Tongdosa*
94,0 x 67,0 cm, dipinto su seta, collezione sconosciuta, Esposto nella Mostra Leeum "Praise of Korean Architecture", Samsung Museum of Art, 2015-6.



È richiesta quindi una decrescita non solo in termini economici, ma anche in termini sociali: abbiamo bisogno di rallentare e di riprendere prossimità con ciò che ci circonda. Come possiamo prenderci cura del nostro territorio, del nostro ambiente e del nostro pianeta se la nostra mente è sempre proiettata su un universo parallelo, un iperuranio lontano, che guardiamo da una finestra digitale?

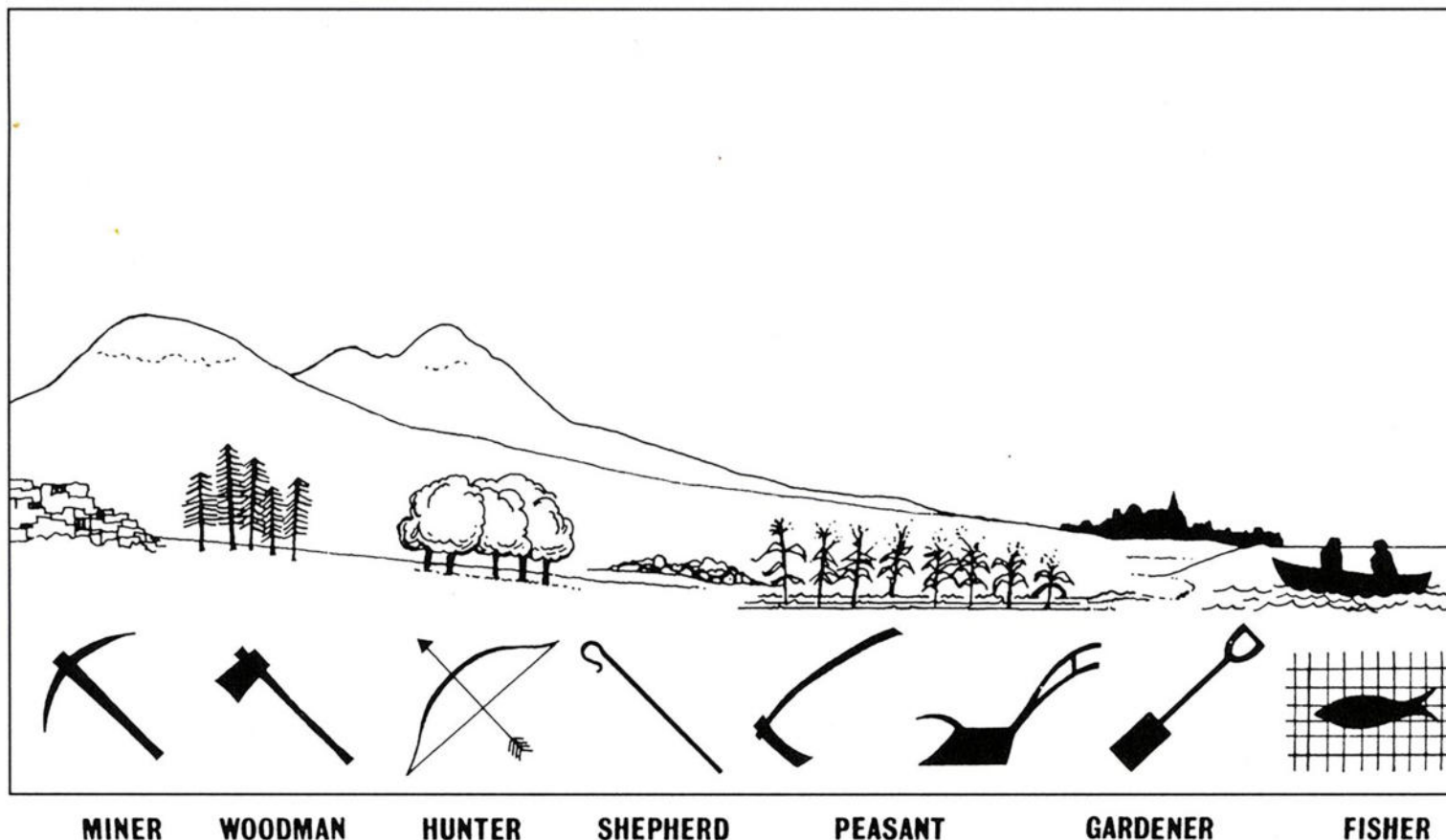
È per tale motivo che molte ricerche sono orientate verso nuovi sistemi consapevoli di gestione del territorio e verso un nuovo linguaggio architettonico. Mi riferisco a pratiche millenarie che sono da sempre parte dell'agire informale e non sono mai state oggetto di studi e di un tentativo di strutturazione, se non nell'ultimo secolo: i Commons e il bioregionalismo. Si tratta di algoritmi mentali di lettura del territorio che spingono a valorizzare le relazioni di prossimità. La più grande rivoluzione è in questo, non è niente che non sia già insito nella specificità di ogni territorio; si tratta quindi di rendere visibili queste relazioni tramite l'architettura, la consapevolezza, l'educazione civica e la responsabilità.

Che la realtà sia il risultato della prospettiva con la quale guardiamo ciò che c'è intorno a noi, non è così difficile da credere. I concetti di Occidente, Oriente, Eurocentrismo, Barbaro ecc. sono sempre stati definiti in relazione a sistemi di riferimento geografici come fiumi, punti cardinali, latitudini e longitudini. Le categorie e i confini con i quali suddividiamo il mondo, mere rappresentazioni concettuali, hanno in realtà un impatto profondo sulla realtà delle cose: al giorno d'oggi nascere a nord o a sud di una linea immaginaria può fare la differenza fra povertà e benessere.

Abbiamo dovuto attendere l'11 dicembre del 1966 per avere la prima fotografia integrale del nostro pianeta, con il satellite statunitense ATS 1. Da questa rappresentazione sono scaturite due grandi visioni antitetiche. Da un lato l'uomo ha ripetuto il petrarchesco gesto dell'elevarsi per contemplare, ma questa volta dalla luna e dallo spazio interplanetario. Con le navicelle spaziali si arriva più lontano, ma allo stesso tempo ogni distanza viene azzerata dalla tecnica dei nuovi conquistatori: le sonde, le onde

radio, la fotografia ecc. La Terra ci appare come la pianura che si estendeva sotto gli occhi di Petrarca sul Monte Ventoso, ma l'uomo questa volta non è più un distratto pellegrino, ha la tecnica dalla sua parte: il suo sguardo è rivelatore della più oscura concupiscenza. Il globo assume dunque le sembianze di una gigantesca torta da spartirsi. Ecco dunque che l'uomo spinge al parossismo la sua volontà devastatrice e l'innocuo sguardo, che un tempo si limitava a lambire la natura, si tramuta in surriscaldamento globale, deforestazione, inquinamento, esaurimento delle risorse. Dall'altro lato invece la conquista dello spazio ha fatto sorgere una consapevolezza che ha portato all'*Economia dell'Astronauta* e quindi al concetto di decrescita: la disponibilità di qualsiasi cosa ha un limite, il nostro pianeta deve diventare un sistema ecologico chiuso in grado di rigenerare continuamente i materiali, utilizzando solo una fornitura esterna di energia minima. È con uno sguardo lucido e distaccato che abbiamo capito chi siamo e dove vogliamo andare. Un'immagine lontana del nostro pianeta ed ecco che i nostri limiti ci appaiono nitidi. Non a caso proprio intorno agli anni delle prime conquiste dello spazio e della luna emergono alcuni personaggi e testi legati ai concetti dell'ecologia: il primo rapporto del Club di Roma, conosciuto con il nome di *The Limits of Growth*, è stato pubblicato nel 1972; *Design with Nature* del paesaggista scozzese Ian McHarg nel 1969; *Design for the Real World* del designer austro-americano Victor Papanek nel 1972.

Dalla biologia, alla fisica quantistica, passando per la statistica, il mondo si è rivelato come una gigantesca quantità di relazioni e catene di interdipendenza. È necessario un nuovo modo di pensare il territorio: la *Scienza dei Sistemi Dinamici*, ovvero la contemplazione di scale multiple di azione e legami causa-effetto, secondo un'ottica frattale. Per la scienza, una cellula è un'unità morfologica e funzionale che ospita vari tipi di organelli, necessari per le principali funzioni metaboliche di un organismo. Anche una regione geografica funziona allo stesso modo: è costellata da numerose città, che a loro volta comprendono numerosi paesi, strade, quartieri, edifici, persone e così via. Una visione olistica integrata della città e la sua assimilazione



in sistemi dinamici concentrici sono fondamentali quando si parla di sostenibilità. Essere sostenibili significa sapere come utilizzare una risorsa senza comprometterne l'uso per le generazioni future. Per poter aspirare a questo, è necessario concepire la natura come un limite al quale ci si deve adattare in modo responsabile, e allo stesso tempo trarne beneficio. Questo è lo sforzo di assestamento che l'uomo deve fare, e per agire con la minor quantità di energia possibile, deve imparare a costruire in armonia con tutte le componenti ambientali, prima di tutto comprendendole. È attraverso l'educazione e la consapevolezza che questo primo passo è possibile. L'*Architettura dei Commons* lavora con l'obiettivo di realizzare questo cambiamento culturale catalizzando alcuni processi preesistenti. Educare significa accompagnare le persone gradualmente fino al raggiungimento di una consapevolezza, per poter avviare l'autodeterminazione; per questo si procede sempre per input e mai per imposizioni autoritarie. Ci sono diverse fasi nel raggiungimento della conoscenza e ogni comunità si consolida con l'età; affrettare le tappe porta solo ad arrivare impreparati e senza autonomia. Uno dei primi a teorizzare e applicare la Teoria dei

Sistemi all'architettura del paesaggio fu Ian McHarg. Egli presentò per la prima volta la metodologia di progettazione della scansione spaziale delle componenti, con la quale dimostrò che per progettare è necessario prima capire ogni aspetto del luogo. Le sue famose mappe tematiche, che isolavano ogni caratteristica (spartiacque, foreste, venti, ecc.) per un'analisi più chiara, sono i progenitori del Sistema Informativo Geografico (GIS), ampiamente utilizzato oggi nella pianificazione territoriale.

«It takes a whole region to make a city» (Geddes, Patrick, 1905: 106) sosteneva il biologo, economista, botanico, educatore, geografo, sociologo e urbanista scozzese Patrick Geddes, sottolineando la necessità di agire localmente ma pensando globalmente, cercando di capire i meccanismi di adattamento di un organismo ad un ecosistema. Geddes fu anche uno dei primi a promuovere un approccio progettuale dinamico e partecipativo attraverso le sue *Civic Actions*, esperimenti sul terreno che coinvolgevano gli abitanti. Il modo migliore per sensibilizzare, secondo il sociologo scozzese, era quello di svolgere la fase analitica insieme ai cittadini. Il famoso *learning by doing* era poi la fase

pratica in cui gli abitanti producevano con le proprie mani il miglioramento del loro quartiere, imparando direttamente dai loro errori. In questo modo si inculcavano i principi necessari per la cura e il rendimento produttivo di un Common, che potevano essere attuati da una popolazione autonoma. Uno dei pezzi più importanti della strategia di Geddes fu quello di rendere fisicamente visibili i sistemi all'interno dei quali si trovava il quartiere tramite delle rappresentazioni. Il dispositivo che permise questo salto di scala fu la *Outlook Tower*, un edificio in pietra a più piani nel quartiere stesso, che culminava in un punto di vista introspettivo (*Camera Obscura*), da cui si poteva avere una vista a 360 gradi su tutta Edimburgo, fino alle montagne. L'*Outlook Tower* permetteva di rendere fenomenologicamente percepibili tutte le componenti del sistema, in una cornice spazio-temporale comune.

Figura 2
Geddes, P. (1909-25), *The Valley*.
Da: Geddes, P. (1970). *Città in evoluzione*.
Traduzione italiana a cura di: Laura Nicolini.
Milano: Il Saggiatore e Ernest Benn Limited,
370 [Geddes, P. (1915). *Cities in evolution an
introduction to the town planning movement
and to the study of civics*. Londra: Williams].

Ma non era tutto: l'edificio ospitava ai piani inferiori una mostra permanente che riuniva tutte le informazioni e le attività relative all'intera bioregione di Edimburgo. Ogni livello era dedicato a un'entità geografica sempre più grande per spiegare il concetto di sistemi concentrici e l'inestricabile intreccio di realtà locali e globali. La visione totale del sistema prendeva la forma di quella che Geddes chiamava *The Valley* (Fig. 2), cioè una sezione territoriale dalle montagne al mare. Da questo disegno emergevano alcune considerazioni molto interessanti: la topografia era sufficiente a riassumere la storia socioeconomica degli insediamenti umani. Questo perché l'organizzazione socioeconomica deriva proprio dall'adattamento umano a un determinato ecosistema o ambiente. Oltre al suo contributo dal punto di vista analitico, *The Valley* è anche molto importante dal punto di vista della pianificazione, tanto che dopo averla teorizzata tra il 1909 e il 1925, Geddes la utilizzò come strumento di pianificazione territoriale.

Come può quindi l'architettura oggi creare rituali intorno alle risorse minacciate? Come può l'architettura sacralizzare il momento della gestione comune di queste risorse? Credo che la riflessione su cosa significhi produrre cultura oggi, qualunque tipo di cultura sia, debba essere legata alla possibilità di creare nuovi contatti tra le persone e gli spazi che abitano, le risorse che usano. I Commons non funzionano senza comunità e per fare una comunità servono nuovi rituali in cui le persone possano identificarsi collettivamente. L'architettura e l'architetto hanno il compito di concepire questi nuovi totem sparsi sul territorio, totem che significano e implicano la cura di determinate specificità di un luogo. So che può sembrare ambizioso, ma credo che una società possa essere cambiata con la politica applicata, bypassando ogni tautologia.

Anziché pretendere di continuare a plasmare il mondo per i bisogni dell'uomo, dobbiamo insegnare all'uomo ad adattarsi a questo mondo così com'è, con tutti i suoi limiti. Servono delle tipologie architettoniche che traducano la comunità e siano delle guide per agire in conformità ad essa, tipologie che siano in grado di sbloccare una risorsa e darle anche una «faccia» pubblica, un rito societario di condivisione. Come sosteneva Lao Zi nel suo *Tao Te Ching* (VI secolo a.C.):

«[...] Con l'argilla il vasaio forma il vaso, quello che serve è lo spazio interno. Una casa è fatta di muri solidi, ma solo il vuoto di porte e finestre la rende utile. Tutto ciò che esiste può essere trasformato, ma il non esistente ha usi infiniti [...]».¹

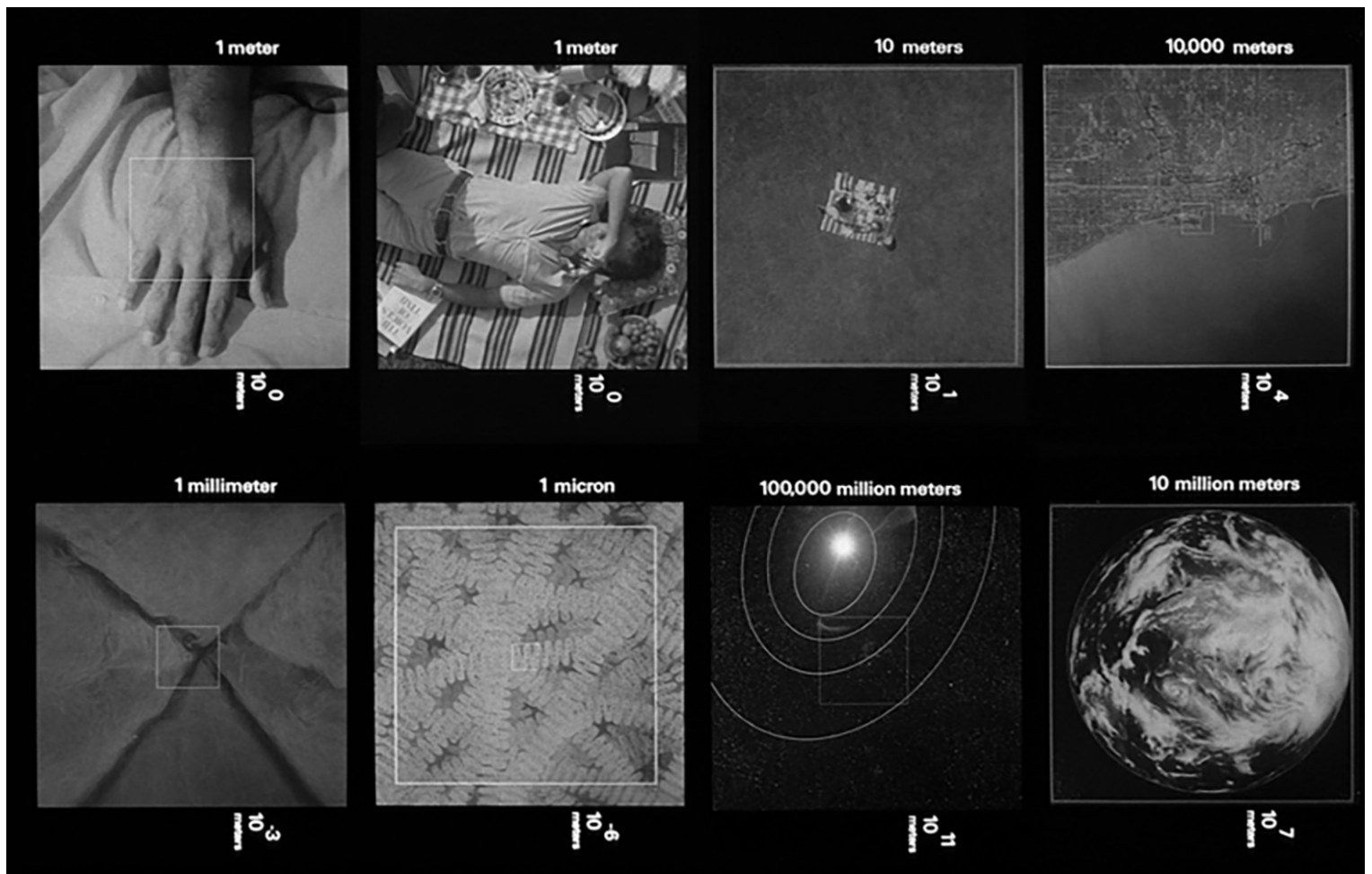
È in questi termini che l'Architettura dei Commons assume le forme e le funzioni più svariate, nasce in maniera unica e spontanea dal luogo in cui si radica. È un modo di costruire che essenzialmente lavora con quello che c'è già sul posto, creando però nuove prospettive che lo sappiano valorizzare; è costruire una rete di articolazioni, muscoli, arterie e ossa che sappiano fare delle risorse del luogo il cuore pulsante, o comunque promuovano uno sviluppo più armonico con esse. L'Architettura dei Commons, usando gli stessi termini dell'architetto francese Didier Faustino, “è un'architettura di percolazione” che filtra la realtà facendo sorgere dubbi e questioni, esattamente come una caffettiera infonde l'aroma dei grani di caffè nell'acqua bollente. Non deve pertanto essere presa come una panacea, ma piuttosto come una provocazione che ambisca a stimolare un cambiamento. Il carattere di input di quest'architettura rende pertanto la comunità la principale artefice di questa metamorfosi, poiché la trasformazione sociale precede sempre la trasformazione fisica della città del domani.

Alessandro Livraghi

RTDA, Architetto

Accademia di Architettura di Mendrisio (CH)

alessandro.livraghi@gmail.com



Riferimenti bibliografici

Faustino, D. (4 Novembre 2016). Building Intimacy, Harvard GSD, conférence. (Online) Disponibile in www.youtube.com/watch?v=khaWrOIQSk8

Frassinelli, G.P. (2019). *Design e antropologia. Riflessioni di un non addetto ai lavori*. Macerata: Quodlibet.

Geddes, P. (1905). *Civics: As Concrete and Applied Sociology*. Part I in Sociological Papers (1904), Macmillan.

Lévi-Strauss, C. (1955). *Tristes Tropiques*. Parigi: Libraire Plon.

McHarg, I. L. (1992). *Design with Nature*. USA: John Wiley & Sons Inc.

McHarg, I. L. (1969). *Design with Nature*. The Natural History Press.

Meadows, D., Meadows, D.L., Randers, J., Behrens III, W., Peccei, A. (1972). *I Limiti dello Sviluppo. Rapporto del System Dynamics Group MIT per il Club di Roma*. Milano: Mondadori Biblioteca dell'Est.

Ostrom, E. (2006). *Governare i beni collettivi*. Traduzione italiana (ed): Francesco Velo e Giovanni Vetritto. Venezia: Ricerche Marsilio.

Ostrom, E. (1990). *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action (Political Economy of Institutions and Decisions)*. Cambridge University Press.

Papanek, V. (2019). *Design for the Real World*. Londra: Thames & Hudson.

Papanek, V. (1972). *Design For The Real World: Human Ecology And Social Change*. New York: Pantheon Books.

Nota

1. Mia traduzione da Papanek, V. (2019). *Design for the Real World*. Londra: Thames & Hudson, 3.

Figura 3
Eams, C. e R. (1977), *Powers of Tens* (screenshot del montaggio del corto)
© EAMES OFFICE LLC (1977). *Powers of Tens* [Online Video]. Disponibile in: www.youtube.com/watch?v=0fKBhvDjuy0 [14 febbraio 2022]

ROMA ANELLO VERDE, LO SPAZIO INTERMEDIO DEL PROGETTO URBANO

Luca Montuori

Lo *Schema di Assetto Generale dell'Anello Verde* è un progetto che nasce da una iniziativa pubblica di ripianificazione strategica di un'area nel settore est di Roma, storicamente centrale per il disegno della capitale moderna fin dai primi anni del secolo scorso quando Marcello Piacentini utilizzò la figura dell'*Anello dei Parchi di Roma* immaginando un sistema continuo di paesaggio tra la città storica e quella futura che doveva espandersi nei dintorni della città orientali nei dintorni orientali nella città. Sempre a est, fin dal dopoguerra, sarebbe dovuto nascere il *Sistema Direzionale Orientale*, il nuovo centro che avrebbe dovuto costruire la forma aperta della scala territoriale della metropoli moderna. Nel tempo nessuno di questi progetti si è realizzato, la città ha cambiato la sua struttura fisica, economica e politica, e questi luoghi si sono profondamente modificati, sia nelle loro specificità spaziali, parti di una nuova natura dell'urbano, sia in quanto nodi localizzati di reti globali.

Città e Politiche

I fenomeni di deterritorializzazione che definiscono la nuova dimensione della città, oltre la metropoli, con i suoi vasti spazi interclusi, ineditati, abbandonati o usati come spazi altri e distopici, offrono grandi opportunità per politiche che si confrontino seriamente ed in modo complessivo con i problemi ambientali (Secchi, 2008). Il percorso per la stesura del progetto per l'*Anello Verde* si è sviluppato tra il 2017 e il 2020 a partire dalla necessità di tracciare un possibile percorso politico adeguato alle trasformazioni avvenute negli ultimi quindici anni (assumendo come data di riferimento la fase di transizione economica avviata dalla crisi del 2008) riallineando teorie, innovazioni metodologiche, aggiornamenti di strumenti e di obiettivi del progetto urbano. Un percorso alla ricerca di una forma della tecnica urbanistica non astratta, capace invece di confrontarsi con spazi in cui le trasformazioni avvenute hanno determinato lo sviluppo di un sistema complesso



che deve essere ripensato come un nuovo paesaggio distante dal funzionalismo dell'urbanistica quantitativa che riduce il verde a standard. L'Anello Verde si estende su una superficie di circa 750 ettari di cui i due terzi di spazi naturali. Il perimetro di intervento ripercorre un'area composta da un mosaico di strumenti amministrativi la cui dimensione comprende un insieme di reti naturalistiche, infrastrutture ferroviarie, aree di potenziali grandi concentrazioni di investimenti; è una dimensione intermedia che comprende luoghi, dinamiche e sistemi che, indipendentemente dalle questioni di scala, sono il riflesso ed effetto di quelle trasformazioni delle relazioni spaziali su cui oggi la teoria urbana si interroga.

È possibile rilevare in questi luoghi un triplice registro di spazi con cui il progetto si deve confrontare. Da un lato una rete fisica costituita da un sistema ambientale e di biodiversità, un importante patrimonio storico-archeologico costituito da tracce che permangono nel tempo, un insieme di fatti urbani

riconoscibili (dalla borgata rurale al grande intervento pubblico), grandi recinti monofunzionali isolati (spazi della logistica e industriali). A questi si affianca una rete funzionale di trasporti e nodi infrastrutturali di scambio, di aree funzionali e di servizio, spesso dismesse o sottoutilizzate. In ultimo c'è lo spazio che si crea tra questi sistemi, uno spazio non previsto e spesso informale, tra margini mutevoli e permeabili, dove urbano e non urbano convivono, che nasce favorito da usi e pratiche capaci di creare campi di interazione inediti. Il percorso che ha portato alla approvazione dell'Anello Verde è stata l'occasione di utilizzare gli strumenti del progetto urbano tra strategia e configurazione del paesaggio, operando all'interno di quella "frattura concettuale" operata dal funzionalismo nella progettazione urbanistica (Sola Morales, 1996), che si alimenta del disallineamento tra strumenti, retoriche e ricerche, tra capacità di analisi dei processi in corso e decisione politica, tra la temporalità delle dinamiche urbane e della pianificazione.

Descrizione e Narrazione

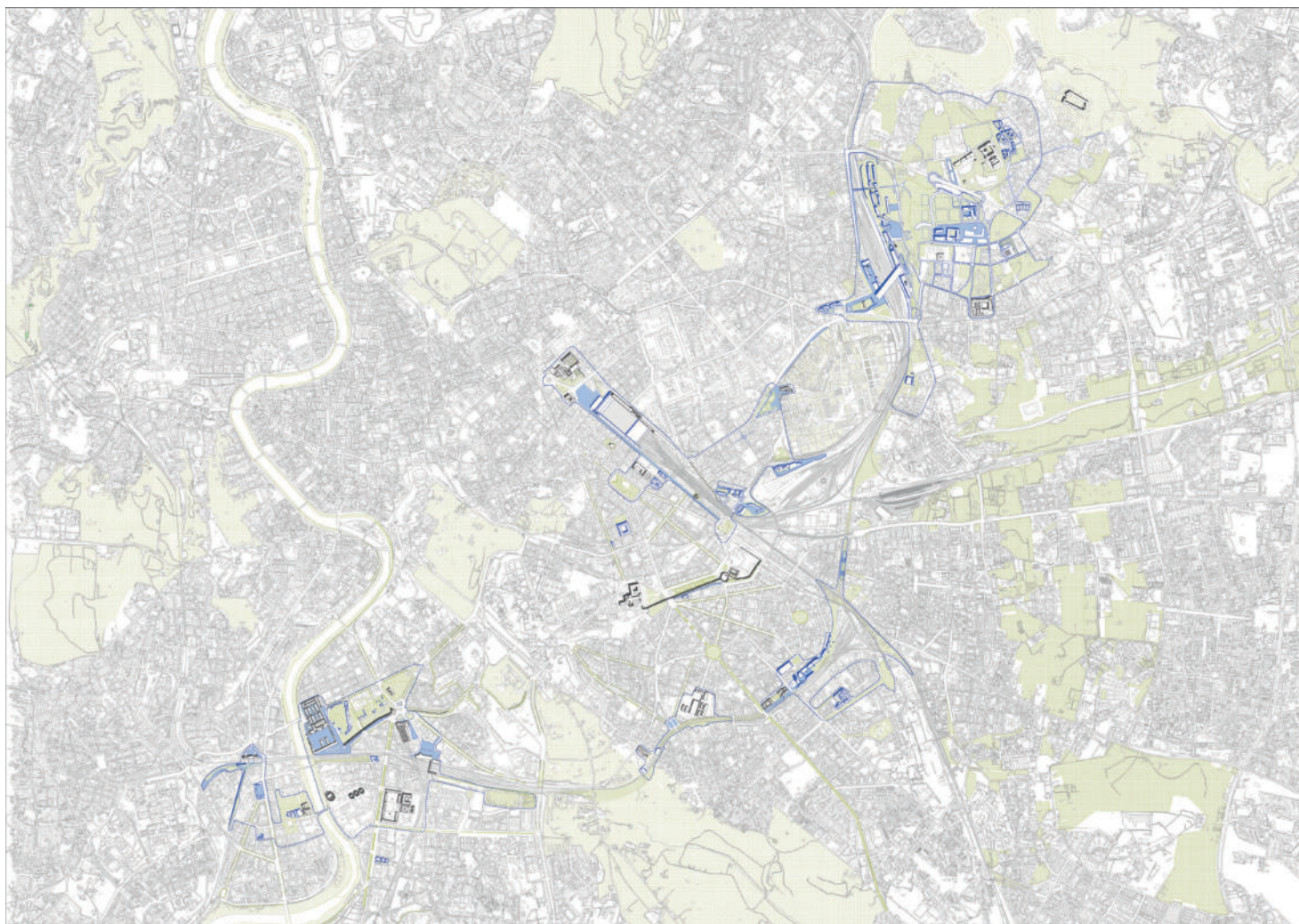
Diamo quindi per acquisita una forma dell'urbano che si distende sulla campagna nelle stesse forme con cui la campagna ripiega nella città (Merrifield 2011), gli spazi si compenetrano generando figure autosimili estese alla scala del quartiere come a quella della regione. Ne derivano nuovi contesti che sono la spazializzazione di fenomeni di origine diversa, guidati da forme globalizzate di economia di nuove e vecchie forme di rendita (Tocci 2009), che si organizzano sul territorio per parti successive. Spazi caratterizzati da una interazione tra segni materiali e immateriali, elementi e insiemi che allo stesso tempo generano e sono il prodotto di nuovi icone mi che compongono una trama urbana mutevole e instabile e un sistema continuo di discontinuità.

Figura 1
Schema di Assetto Generale Anello Verde,
Elaborato PR1, mappa degli Obiettivi

E' questa una condizione che caratterizza anche le aree dell'Anello Verde che rimangono ancora oggi sospese, senza uno statuto riconoscibile e definito nelle mappe del Piano Regolatore; gli strumenti gestionali che ne definiscono la trasformabilità sono decaduti, non sono catalogate nel sistema delle aree naturali, non rientrano nella rete ecologica, sono riduttivamente indicate come "verde" ma nella loro attuale forma complessa rappresentano le modalità con cui stanno cambiando quelli che si considerano oggi i caratteri propri dell'urbano. C'è quindi la necessità di definire un apparato critico e descrittivo in grado di riportare la reale configurazione di questo territorio per costruire la base di una pianificazione che a sua volta necessita di una revisione degli strumenti tradizionali delle politiche urbane.

Per poter rappresentare la ricchezza degli spazi che ricadono nel perimetro dell'Anello Verde è stato realizzato un sistema cartografico composto di tre gruppi di elaborati che tentano di tenere unite una lettura sintomatica, più legata a una narrazione, e una rappresentazione sistematica; sono elaborati canonici di analisi che guardano allo spazio come il risultato di processi amministrativi, storici ed economici, ed elaborati più evocativi di condizioni spaziali inedite che sono il prodotto di azioni e attività che alcune comunità svolgono al loro interno. Rappresentano tre fasi distinte di lavoro in cui la prima è la fase analitica descrittiva che riporta graficamente un insieme di dati quali il rilievo delle aree nel perimetro, la sintesi degli strumenti amministrativi e il relativo stato di attuazione, la perimetrazione delle aree, gli indirizzi già deliberati dalla Amministrazione e comprende per esempio i nuovi programmi del Piano Urbano della Mobilità Sostenibile, l'insieme dei vincoli e delle norme sovraordinate, gli aggiornamenti delle trasformazioni derivate dalle norme derogatorie intervenute nel tempo (tra queste il Piano Casa). La seconda è la fase analitico narrativa, che introduce un insieme di valutazioni utili per far interagire dati sugli spazi fisici, dati sull'utilizzo dei luoghi, dati tecnici e funzionali; comprende dati sui flussi di trasporto e l'accessibilità, elementi tecnici di interazioni di reti di mobilità, ma anche una campagna fotografica degli spazi ferroviari dismessi e "invisibili" che ha restituito una lettura

dei luoghi abbandonati, delle stazioni inattive, degli spazi tecnici e in generale un inedito spazio dalla ferrovia verso la città (Filetici 2021). La terza è la fase interattiva, sviluppata con il supporto di uno spazio su piattaforma digitale dedicato alla realizzazione di uno strumento di confronto per raccogliere e raccontare attraverso i materiali inseriti direttamente delle comunità presenti nei diversi contesti, le pratiche, gli usi reali del territorio, le forme di sociabilità che si sono sviluppate in alcuni luoghi del settore urbano. Una mappa implementabile costruita attraverso una fase di ascolto e interazione con comitati e comunità di cittadini, gli *stakeholder* territoriali e un insieme di esperti chiamati a collaborare su aspetti tecnici di dettaglio. Le analisi sono divise in quattro diversi gruppi di tavole che hanno l'obiettivo di individuare le risorse per il progetto a partire dallo statuto attuale degli spazi. Ne deriva un paesaggio costituito dalla sovrapposizione di mappe amministrative (che descrivono lo stato di attuazione), mappe fisiche (che descrivono la morfologia), mappe funzionali (che descrivono gli spostamenti, le reti di trasporto), mappe degli usi (descrivono gli spazi come luoghi di produzione di socialità). Mi vorrei soffermare su questa ultima forma: la mappa interattiva per rilevare i nuovi spazi pubblici dell'attuale condizione urbana. La mappa è nata come uno strumento collaborativo *open source* su cui le "comunità impreviste" di agricoltori, pescatori, guide archeologiche, *runners*, ciclisti, ginnasti, danzatori, biologi, artisti (tra gli altri), che abitano questi luoghi, possono raccontarne gli usi reali e potenziali (Amin, Thift, 2005). È un tentativo, non esaustivo ma implementabile, di spazializzazione delle attività, formali e informali, che negli anni della mancata attuazione della pianificazione ufficiale hanno configurato il paesaggio nella sua realtà fisica. Sono spazi attivi, nel senso che non vengono semplicemente utilizzati ma producono relazioni, comunità e attività che si declinano attraverso percorsi di sussidiarietà e di usi civici. Dalle attività sportive all'aperto, alle reti culturali, dalla cura del territorio alla creazione di giardini condivisi, l'intera area si configura come una nuova forma di spazio pubblico. Lo spazio, nella sua concretezza e fisicità, si qui pone come fattore



costitutivo dell'agire delle comunità che gli danno forma e lo modificano, qualificando un nuovo statuto della sua configurazione riconquistata al tempo considerato, troppo a lungo, come unica misura del mondo globalizzato.

Progetto e progetti

Le *Risorse* non hanno uno scopo meramente narrativo, ma permettono la definizione degli *Obiettivi* (recuperando la terminologia già usata nel Piano Regolatore), rappresentano la sintesi degli elementi di riferimento per la progettazione da cui selezionare le invarianti strutturali delle possibili modificazioni: gli spazi di densificazione e rarefazione dei sistemi territoriali, i poli di concentrazione urbana e gli elementi della continuità delle reti ecologiche e dei sistemi naturali (puntuali, lineari e territoriali); le connessioni necessarie a garantire l'accessibilità e l'attraversamento degli spazi con le infrastrutture degli spostamenti di mobilità dolce (percorsi pedonali, ciclabili o di trasporto pubblico); l'alterità delle forme di utilizzo

consolidate degli spazi non edificati e quelle potenziali, tra attività diverse e mutevoli, confini labili e limiti spesso permeabili. In questa fase della elaborazione rimane centrale la questione di come rendere parte attiva del percorso «un'attività scientifica che in epoca postmoderna si interroghi sui limiti dei metodi e sulle possibilità dell'agire» (Cremaschi, 2011: 53), evitando le forme tipiche delle derive romantiche che oggi si alimentano della osservazione del quotidiano senza alcuna finalità operativa, ma al contempo anche senza cadere nell'ottimismo determinista del progetto neomoderno. Quindi? La risposta possibile in questo contesto non è uno spazio che individui forme, ma operi a partire dalle invarianti cui i singoli progetti dovranno rispondere, uno strumento che costruisca la domanda attraverso gli obiettivi prioritari e i principi non negoziabili, indicando le possibili declinazioni scalari degli strumenti che definiranno il disegno urbano: i programmi complessi, come nel caso delle aree ferroviarie dismesse delle stazioni Tuscolana e Tiburtina già in corso di

progettazione, per densificazioni di polarità già infrastrutturate all'interno del sistema urbano in cui trasferire diritti edificatori da aree ancora libere e non compromesse; la connessione tra sistemi di spazi pubblici e infrastrutture integrando i sistemi funzionali nel paesaggio e favorendo modelli di "urbanizzazione debole" per rendere accessibili gli spazi ibridi (Branzi, 2010); la valorizzazione degli usi e delle attività esistenti individuando le compatibilità con le trasformazioni future per creare luoghi ospitali tra le diverse nature dei nuovi luoghi pubblici. I sistemi che compongono l'Anello Verde sono complementari e definiscono una infrastruttura aperta che, nelle diverse fasi temporali, possa realizzarsi per parti recependo le trasformazioni di contesto e ammettendo deviazioni e modificazioni. Una infrastruttura che definisce una possibilità che «non è più l'alternativa tra "futurismo" del progetto moderno

Figura 2
Anello Verde progetti in corso

e “presentismo” dell’antiprogetto postmoderno» (Marramao, 2013: 31) ma costruisce un sistema adattabile che lega la tutela ambientale, la necessità di realizzare nuovi poli di forte specializzazione ad alta densità edilizia e spazi di interazione reversibili, ricchi di attività labili, mutevoli e sovrapposte, in cui possano coesistere forme di uso legate allo sviluppo di reti e di comunità locali. All’interno del perimetro di questo nuovo paesaggio della campagna romana sono attualmente in corso di attuazione oltre cinquanta interventi che declinano gli obiettivi generali dal singolo edificio ai poli infrastrutturali, da piani di riforestazione e progetti complessi, e possono essere considerati parti nodali transcalari in grado di attivare fenomeni, economici, ambientali e sociali, che interagiscono nello spazio tra un livello locale,

regionale, nazionale e internazionale. La nozione stessa di paesaggio permette di individuare una angolazione possibile del progetto complessivo della postmetropoli come insieme di parti dialoganti dell’urbano a partire dal giudizio sulla sua complessità, eterogeneità e discontinuità in una riflessione strutturale sulla sua condizione presente e del suo uso in quanto fondamento per un suo progetto di modificazione necessaria (Gregotti, 2011). Il paesaggio fisico e teorico dell’Anello Verde si definisce in questo modo attraverso il suo sistema di ossature fondamentali in cui coesistono: uno strumento che recupera il ruolo del progetto urbano nella pianificazione coniugando temi morfologici, infrastrutturali e ambientali, materiali e immateriali; un manifesto politico che si confronta con gli impegni comuni e



condivisi dalle amministrazioni locali all'interno di reti di collaborazione tra città, per limitare gli impatti della crescita urbana a partire da un insieme di principi fondamentali; una piattaforma per lo sviluppo di sistemi innovativi di governance inclusivi basati su modelli di collaborazione fra diversi attori e abitanti dello spazio urbano, considerando l'insieme delle risorse e degli obiettivi come un elemento comune su cui costruire uno scenario possibile.

Luca Montuori

PhD Professore Associato in Progettazione Architettonica e Urbana, Dipartimento di Architettura, Università degli Studi Roma Tre già Assessore all'Urbanistica di Roma Capitale luca.montuori@uniroma3.it

Riferimenti bibliografici

Amin, A. Thift, N. (2005). *Città, Ripensare la dimensione urbana*. Milano: il Mulino.

Branzi, A. (2006). *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*. Milano: Skira Editore.

Cremaschi, M. (2011). «Anything goes? Pianificazione, postmodernismo e oltre». *Crios, Critica degli ordinamenti spaziali*, 2, 46-54.

Filetici, L. (2021). *Parallel lines, Rome Urban Spaces*, Roma: Postcart.

Gregotti, V. (2011). *Architettura e postmetropoli*. Torino: Einaudi.

Marramao, G. (2013). «Spatial turn: spazio vissuto e segni dei tempi». *Quadranti – Rivista Internazionale di Filosofia Contemporanea*, I, I, 31-37.

Merrifield, A. (2011) «The right to the city and beyond». *City*, 15, 3-4, 473-481.

Secchi, B. (2008), *Le forme della città. "Eddyburg"* [Online]: Disponibile in: <https://eddyburg.it/article/articleview/11151/1/304>, [30 gennaio 2022].

Sola Morales, M. (1990). «L'altra urbanistica». *Lotus International*, 64, 6-31.

Tocci, W. (2009). «L'insostenibile leggerezza della rendita urbana». *Democrazia e Diritto*, 1/2009, 17-59.

Figure 3

Luigi Filetici, *Roma Prenestina*, dal catalogo della mostra *Parallel lines, Rome Urban Spaces* che documenta la campagna fotografica realizzata con RFI e FS-Sistemi Urbani nell'ambito delle attività di rappresentazione dei luoghi collegate alla elaborazione dello *Schema di Assetto Generale Anello Verde*.



**ACQUAROMA. THE CLIMATE CHANGE
AS AN OPPORTUNITY TO DIALOGUE
AND LIVE WITH THE NONHUMAN
WHICH IS INCUMBENT ON US.**

Carlo Prati



Figure 1
Carlo Prati. *ACQUAROMA. Primo quadro.*
Anfiteatro Flavio. Digital collage 2020

1. Roma was built over water and over water it has developed and grown over time. Hidden and submerged patterns of arteries of rivers, canals, springs and lakes move and lie below the contemporary metropolis. Nowadays, while several researches address the relationship between the Eternal City and surface water (the Tiber, the Aniene, aqueducts, baths, etc.), just as many target underground waters, a remarkably high percentage of the overall water resources available on the territory which may actually represent an outstanding wealth and a unique opportunity for the future development of the city. Some stunning discoveries have recently proved such point: in 2009, during the excavation works for the underground C Line, the path and history of the Third river of Rome (Volturnus, the river-god, according to some sources) was defined with certainty and marked the completion of a 10-year long archaeological research (Rossella Rea) closely related to the rehabilitation and enhancement of the Colosseum, under which the third river and the Fosso di San Clemente meet and converge.

A new study (Franco Barberi and Maria Luisa Carapezza) has definitely established that a large underground river (larger than the above-ground one and flowing a few hundred meters on both its sides) runs under the Tiber at a depth of between 30 and 60 meters. In 2013, during a survey of the tuff quarries recently discovered under the Forlanini Hospital, a team of speleologists stumbled over an amazing view: a 2,000 sq m underground lake most likely generated by a hidden spring twenty-five meters below the Monteverde district. During the twentieth century, other sensational discoveries included, in the 1930s, the remains of a Roman sepulcher submerged in a small emerald-colored lake (from 3 to 6-m deep) under the cellars of the Apostolic Chancery palace. More recently, an increasing focus around this issue has led to in-depth surveys of underground waters in the back-fill soils of the city, which actually constitute the first stratigraphy layer of the Roman territory; such surveys have established the presence of a major water table with which the urban environment actually interacts (due both to natural dynamics and to the use of the underground for facilities and infrastructures).

2. ACQUAROMA is primarily the result of this research hypothesis about the dialogue between archaeology and design and the special relationship established between time and architecture through water in the eternal city. Such dialogue might greatly benefit from a cross-disciplinary exchange involving geology, climatology, archaeology, restoration, art, etc. In this sense, most major archaeological sites in Rome may be interpreted as the hubs of a complex network of water-related architectures; my series of digital collages analyzes some of the most famous ones (starting with the Colosseum and the Basilica of Maxentius), although the central Campus Martius is a constellation of absolute architectural events in itself: the “sacred area” in Largo Argentina with the Temple of Juturna (Temple C) sited at the outlet of the Acqua Vergine, or the Baths of Agrippa and the museum system of the Crypta Balbi (access point to a partially visible urban fragment mostly hidden below the current stratigraphy). Furthermore, with some images (“Monte Gianicolo and Rione Parione” in particular), I intend to achieve a second recognition, that of anthropic forms in relation with waterways (for example, on the river banks and underwater embankments), which defined and influenced the culture and traditions of Rome across the centuries (agriculture, rituals, work, etc.).

3. Furthermore, ACQUAROMA results from some crucial questions inspired by my research about the possibility of an architecture beyond the end of the world: what will Rome look like in the age of global warming? What effect will rising water levels have on the architecture and monuments of the eternal city?

Could the ecological crisis be considered as an opportunity to dialogue and live with the non-human which is incumbent on us?

Assembling water and artifact through the technique of digital collage primarily means meditating on our relationship with time as stated by Iosif Brodskij «I simply think that water is the image of time» [...] «Water

Figure 2
Carlo Prati. ACQUAROMA.
Mappa Idrografica di Roma.
Digital collage, 2020.



equals time and provides beauty with its double». Such work on the construction of water images allows me to simultaneously stage landscape and persistence of time and to reveal the metaphysical stillness of architecture.

This defines a new Forma Urbis in the passage to the urban scale, a new image of Rome in the age of global warming. For this reason, ACQUAROMA results from a reinterpretation of G.B. Nolli's "Topography of Rome" from 1748 (collage dimensions 310 x 250 cm.) on the altimetric curves of which three different levels of rising waters are marked. Starting from this, a limited number of «Quadri» and visions of the upcoming city are recognized (as in Piero Sartogo's "Roma Interrotta").

Finally, I intend to clarify the role of Rome as the favorite subject of my collages: among the many reasons for such choice, I consider it important to underline how the eternal city effectively represents an actual paradigm of non-place. According to such perspective, Rome is the total representation of a fluid system; such nature highlights the interconnection among the objects in a way that blurs the morphological unity of the system itself. The city is a widespread global entity, a widely scattered agent, a giant slum planet.

Rome is a universal paradigm of city that can represent an ideal case study in order to test the viability of the theories and experiments I am working on.

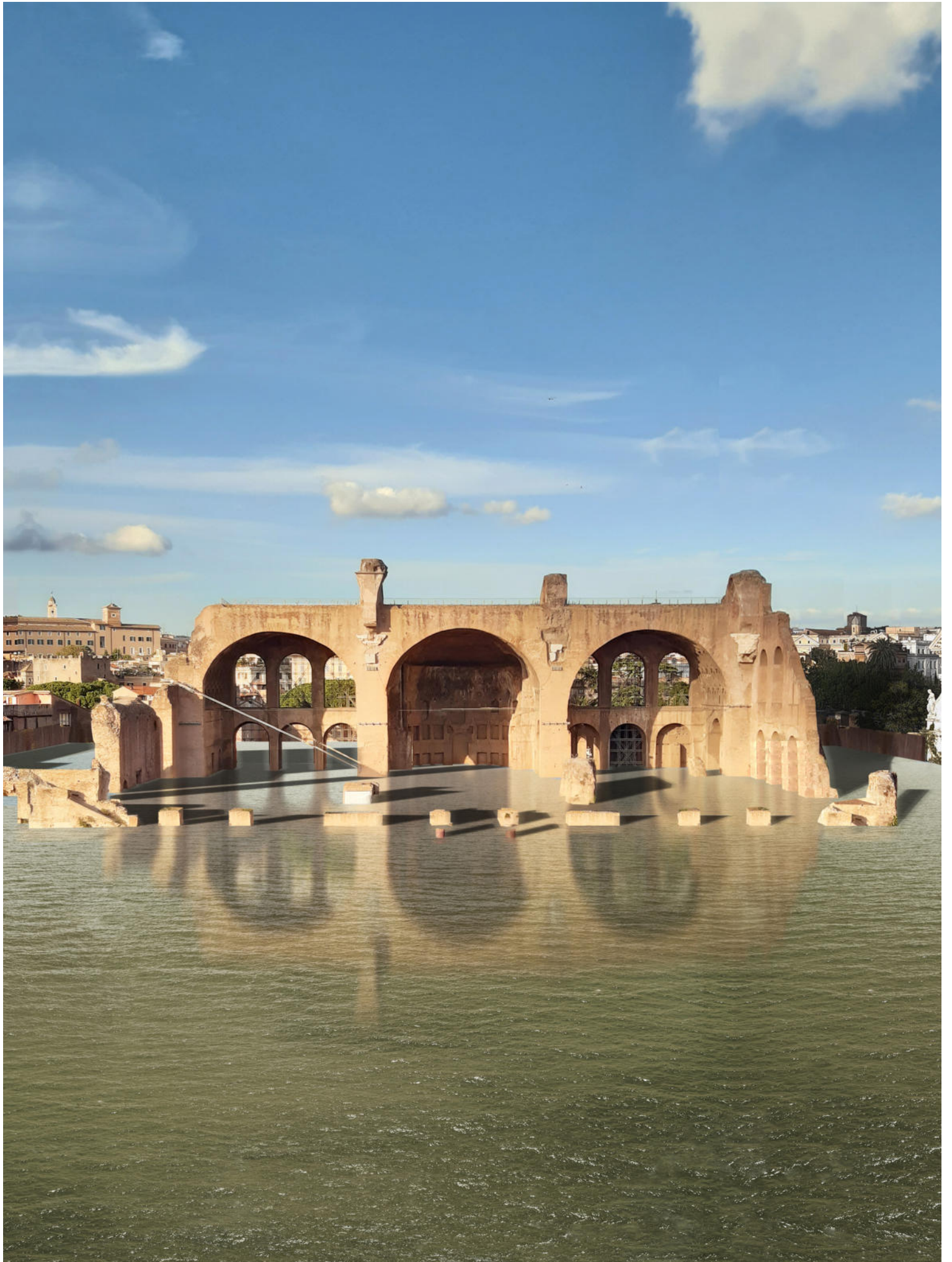
Carlo Prati

*Università degli studi "G. d'Annunzio"
di Chieti-Pescara
carlo.prati@unich.it*

Bibliographical references

Prati, C. (2022) *Architettura oltre la fine del mondo*, Siracusa: LetteraVentidue.

Brodskij, I. (2008), *Fondamenta degli incurabili*, Milano: Adelphi.



LA CITTÀ DIPINTA...

Cinzia Ratto

Abito in un piccolo centro e al limite, sui muri del mio paese, posso scorgere qualche decorazione. Tra le più “ardite”: un bambino affacciato ad una finestra ed una ballerina di cancan in bilico su un cornicione. Poca roba. Ma quando ho girato, le poche volte che mi è stato dato, il mondo, in barca a vela o zaino in spalla, oltre ai pesci che saltavano fuori dall’acqua a volare e che poi ho spesso disegnato in sospensione sopra le mie città fantastiche, i muri mi hanno parlato, eccome.

Ricordo le pubblicità, a pennello, sui muri delle case in India. Quel tempo “lento”, necessario a dipingerli raccontava molto riguardo alla durata utile, prima a realizzarli, poi a leggerne l’immagine affrescata. Durata così diversa da quella necessaria ad applicare un manifesto, staccarlo e riattaccarlo molte volte, fino a definire una superficie incerta, intarsiata, stratificata, melting pot di immagini diverse, alla base di alcune operazioni di Robert Rauschenberg e del *décollage*¹ che strettamente legato al concetto di prelievo e appropriazione nasce proprio dall’osservazione dei muri cittadini e

consiste nello stacco di porzioni di manifesti, affiche lacerate, e nel loro trasferimento su supporto rigido al fine di rifinirli ulteriormente con successive, ulteriori manipolazioni. Mimmo Rotella, Raymond Hains, Jacques de la Villeglé ne sono stati interessanti interpreti.

Le pubblicità sui muri delle città e sulle pareti metropolitane, sopra e sottoterra, sono fonte anche di altre operazioni artistiche. Sono stati proprio i riquadri neri, pronti ad accogliere nuove pubblicità, ad ispirare a Keith Haring il desiderio di lasciare una sua traccia a gessetti, per inventare un’arte urbana per tutti, spezzata anche per coloro che non si potevano permettere l’ingresso a un museo o a una mostra.²

L’idea di Haring: un’arte per tutti, di protesta contro gli stereotipi e le categorizzazioni, ha, nel tempo, creato artisti come Banksy, celebre interprete britannico della branca della Street art definita Post-graffiti e Guerrilla art che trasforma l’area urbana in spazio di riflessione su temi di attualità sociale,



o come Blu, artista di Senigallia, segnalato nel 2011 da “Il Guardian” fra i dieci migliori artisti di strada, perché la Street art è una narrazione silenziosa capace di cogliere di sorpresa i passanti, li incontra lì, dove si trovano, senza che siano loro a cercarla.

Nel medioevo si raccontava la bibbia illustrandola sulle pareti delle cattedrali, adesso si raccontano le esigenze sociali e ambientaliste utilizzando i muri delle città, nuovo advertising a pennello per il sociale. Il libro “Toward 2030 - L’arte urbana per lo sviluppo sostenibile”³, ne dà testimonianza. Vi si racconta il progetto di una città illustrata: 17 street artist, su altrettanti muri ciechi della città di Torino, dipingono i 17 obiettivi dell’Agenda 2030, per la sostenibilità ambientale. In questo caso la street art non è più “pirata”, ma progettata e realizzata tramite sovvenzioni e direttive municipali. Attraverso questo progetto, la capitale piemontese diventa promotrice di cultura ambientalista, l’arte a servizio della bellezza, anche del Pianeta. Fra i molti punti affrontati ne scelgo 4,

fra quelli che mi hanno maggiormente colpito: il quattordicesimo obiettivo dell’Agenda, Goal 14 - conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile, si concretizza nella parete dipinta di Corso Regina Margherita, 140 / via Cardinale Cagliero, 1, in “The rubbish Whale”. Mrfijhodor, artista ligure di rilievo internazionale, raffigura un enorme capodoglio, fra i più grandi, ma anche fra i più vulnerabili animali marini, composto però di sola plastica e rifiuti. Quelle che, immerse in un mare blu, a prima vista potrebbero sembrare meduse, simbolo di acqua pulita, a uno sguardo più attento si rivelano sacchetti di plastica; il labile confine tra ambiente e inquinamento si palesa. A raccontare Goal 13 - adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze è invece l’artista Mantra che, in via Parma, 24, con “The ode of collapse”, colora una moltitudine di farfalle enormi, dalle ali spezzate e i corpi frantumati, di diversa forma e dimensione, simbolo dell’80% della popolazione di lepidotteri persa

negli ultimi 100 anni, un’altra estinzione globale causata dal cambiamento climatico.

Per Goal 9 - Industry, Innovation and Infrastructure, costruire un’infrastruttura resiliente e promuovere l’innovazione e un’industrializzazione equa, responsabile e sostenibile, in via Nizza, 199, troviamo l’opera del bielorusso Dzimitryi Kashtalyan, “Progressive technology in your hands”, che comunica l’intento di promuovere, entro il 2030, infrastrutture sostenibili che incentivino l’adozione di tecnologie pulite.

Lo fa attraverso una grande illustrazione, dal sapore onirico: una grossa volpe le cui due coppie di braccia, due delle quali bioniche, trattengono nelle 4 mani: una valigia trasparente contenente un avveniristico velivolo, un libro, un casco da astronauta e il pianeta Terra su cui è posta una tartaruga dalle zampe meccaniche che indossa occhiali per la visione della realtà aumentata.

Figura 1
Cinzia Ratto. *Pitagorico*
Grimm Press. 2004

Goal 2 - porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile vuole denunciare che un terzo del cibo prodotto sul pianeta viene buttato, che 815 milioni di persone nel mondo soffrono la fame e che 2 miliardi sono malnutrite. Questo obiettivo dell'agenda 2030 è eliminare, entro tale data, la fame e tutte le forme di malnutrizione.

Lo narra l'opera "Cultus", realizzata dal collettivo Truly, in via Egidi / Piazza Cesare Augusto, 7 che combina l'astrazione geometrica con un uso originale della prospettiva e gli anamorfismi e produce illusioni ottiche, fra il bi e il tri-dimensionale in dialogo con l'architettura.

La resa di elementi geometrici fluttuanti di quest'ultima opera, mi richiama, il lavoro di un altro artista, che opera spesso in ambito urbano; il contesto è diverso da quello narrato in TOward 2030, ma di alto livello artistico e intimamente connesso al tessuto cittadino. Si tratta di Felice Varini, autore di origine Svizzera, che arriva dall'Arte Optical, dal Minimalismo e dalla Land Art, ipici degli anni 70. Le sue installazioni, spesso solo temporanee, affascinanti ed intriganti, sono immerse nello spazio urbano. Si caratterizzano quali elementi geometrici, in apparenza galleggianti nello spazio, realizzati attraverso la conoscenza dell'anamorfosi e l'uso sapiente, durante la realizzazione, di proiezioni video. Felice Varini è noto per i suoi "dipinti" (applicazioni) geometrici e site-specific che sfidano le percezioni dello spettatore, fra le due e le tre dimensioni, e ne mettono in crisi la lettura dell'ambiente e la relazione con esso. La sua è un'arte raffinata, che sembra portare in strada, in grande scala, l'arte Optical di cultura museale. Tra le sue opere, "Vingt-trois disques évidés plus douze moitiés et quatre quart" allestimento temporaneo realizzato, nel 2013, sulle superfici esterne del Grand Palais di Parigi, nell'ambito della mostra "Dynamo" che esaminava il lavoro di artisti contemporanei in bilico fra arte ottica e cinetica, oppure "Archi di cerchio su diagonale", Parco de la Villette, Parigi, del 2015.

Tra i molti altri, ricordo l'intervento "A cielo aperto" sul tetto dell'Unité d'Habitation di Marsiglia, nel 2016, o la realizzazione temporanea

sulle mura della città di Carcassonne, «Concentriques Excentriques», 2018, dove enormi circonferenze, realizzate a spesse linee, in fogli di alluminio verniciati di giallo, si diramano, concentriche, come create da un sasso su una superficie d'acqua, avendo come epicentro la porta dell'Aude.

Dalla Francia, di nuovo in Italia, spostandoci verso l'estremità opposta dello stivale, arriviamo a Napoli, dove, Jorit e ad altri artisti metropolitani, comunicano e riflettono, complici i muri della città, importanti problematiche. Le loro opere riqualificano i quartieri più degradati, attraverso un circolo virtuoso di riscatto sociale e culturale, innescato dalla Street Art e dal conseguente turismo artistico. I temi affrontati, sono diversificati, ma identica rimane l'idea di quest'arte legata al territorio ed esigente di grandi spazi per comunicare e coinvolgere lo spettatore proprio lì, nello spazio in cui si trova e vive, la sua città, o in cui decide di andare, per il passaparola che l'arte ha suscitato. Il progetto inizia nel 2015, a Parco Merola (Ponticelli), poi ribattezzato Parco dei Murales, coordinato da Inward, un osservatorio sulla creatività urbana che coinvolge nell'operazione i residenti, bambini che giocano in strada compresi. La prima opera a nascere è "Ael. Tutt'egual song'e criature". L'artista italo olandese, che accende la miccia è Jorit Agoch che aveva già lasciato e lascerà altre sue tracce a Napoli.

Per questo progetto finanziato da diversi enti, imprese, associazioni, partecipano diversi artisti ed opere: ZED1 con "A pazziella 'n man' 'e criature", Rosk&Loste con "Chi è voluto bene, nun s'o scorda", Mattia Campo Dall'Orto con "Lo tratteneamiento de' peccerille", La Fille Bertha con "A Mamm' 'e Tutt' 'e Mamm'". Daniele Hope Nitti con "Je sto vicino a te", Fabio Petani con "O sciore cchiù felice" e Luca Caputo, in arte Zeus40 con "Cura 'paure".

Jorit Agoch è molto conosciuto a Napoli, così come lo sono i suoi ritratti, grandi letteralmente come palazzi, che troneggiano qui e là fra i quartieri della città partenopea. Tutti i suoi volti sono riconoscibili perché accumulati da due segni rossi sulla guancia destra che simboleggiano l'unità della tribù opposta alla singolarità dell'individuo.



dall'alto al basso, da sinistra a destra Figure 2
 Cinzia Ratto, *Finding Cities: Roma - Venezia
 Londra - Istanbul - Pekino - Kyoto*
 Grimm Press 2016

Due segni, collegati alle scarificazioni tribali che in seguito lui stesso si è fatto incidere, non senza polemiche e critiche, sul proprio volto. I visi di Jorit richiamano sempre, per la scelta dei personaggi raffigurati, temi non casuali. Ad esempio, la scelta nel quartiere di Barra, di ritrarre George Floyd, non è solo l'intento di ricordarlo. Rappresentato insieme a Malcom X, Angela Davis e Martin Luther King e la scritta "Time to change the world", trasforma il murales in tacito impeto alla resistenza civile, al perdurare della fiducia nel futuro e dell'importanza del singolo impegno. Sempre di Jorit sono, a San Giovanni a Teduccio, periferia est di Napoli, sulle facciate di Taverna del Ferro, i due murales intitolati "Patria o Muerte" (2018) raffiguranti Ernesto Che Guevara. La doppia parete cieca che accoglie i ritratti corrisponde all'altezza dell'edificio, 10 piani. 700 mq a ritratto. Del 2017, sempre in Via Taverna del ferro, il "Bronx" di San Giovanni a Teduccio, troviamo il murales dedicato a Maradona, il Pibe de Oro cui si affianca, nel 2018, quello per il piccolo scugnizzo Niccolò, uno dei tanti giovani volti del quartiere con le rispettive scritte esplicative sotto: "Dios umano" (sotto Maradona) e "Essere umani" (in calce al ritratto di Niccolò). Del 2015, è invece il "San Gennaro Operaio" sul muro di ingresso al quartiere Forcella, accanto alla facciata di S. Giorgio Maggiore, ispirato dallo stile di Caravaggio e dal volto di un "ultimo", un uomo qualsiasi, un operaio del quartiere.

In una delle torri del Centro Direzionale di Napoli (isola F8), che sorge al confine con il Carcere di Poggioreale, c'è il murales più alto del mondo, realizzato nel 2019, in concomitanza alla 30^a edizione delle Universiadi (ospitate a Napoli), che raffigura 5 atleti, ciascuno scelto in rappresentanza di una provincia campana: Patrizio Oliva (pugile), Carmelo Imbriani e Nando De Napoli (calciatori), Antonietta De Martino (atleta della specialità di salto in alto) e Nando Gentile (pallacanestrina nel ruolo di playmaker). Tra il colore, il murales nasconde bellissime frasi di saluto ai carcerati (quali ad esempio "ubriaco di bellezza cerco riparo nei porti sicuri dei tuoi oceani" e i nomi di più di 500 fans.

Napoli città fortemente legata all'arte, è anche legata alla street art perché

proprio qui di trovano due delle tre opere italiane di Banksy: "L'estasi (da hamburger) di S.Teresa", pungente critica di Banksy al consumismo e la "Madonna con pistola".⁴ Banksy è lo street art per autonomasia, che con i suoi stencil, attraverso un'ironia e sintesi perfetta racconta temi e problemi di attualità, quasi sempre in bianco e nero, ma colorati di poesia. Un altro modo dopo quelli di Haring e Basquiat di eleggere la Street art ad arte.

Banksy è spesso preso ad esempio dai giovani graffitari, così a Bologna è nato un suo alter ego, ma in formato fotografico e lillipuziano: Claudiano, i cui lavori non sono graffiti veri e propri, ma fotografie incollate, che scompaiono alla prima pioggia, ma che nel mentre, interrogano, stupiscono, rallegrano, dando colore a muri antichi.

Poco lontano, sempre in Campania, a Salerno, a riprova che l'arte può cambiare la percezione degli spazi, c'è un gigante che dorme, realizzato da Ella&Pitr, artisti-operai a loro dire, sui 3600 mq di piazza Angeli della strada (più conosciuta come piazza Mercato).

Ora, a proposito di giganti, da sempre personaggi privilegiati delle fiabe e di immagini nella e della città, vi porto a fare un viaggio tra i miei paesi e le mie metropoli immaginarie: sono abitate da personaggi strani. Alcune case sono in bilico, rette da fragili pali e incrociate da onirici pesci volanti, sono le case degli Amori Impossibili.⁵

Gli amori impossibili sono 12, ma di case potete immaginarne una sola o di più, mille o nessuna, oppure centomila. Altre hanno spigoli che si piegano al mio sguardo ed alle mie emozioni, o fra le pieghe di un pensiero o di un lenzuolo disegnato o stampato;⁶ altre raccontano di uno strano personaggio, mago equilibrista, abile illusionista capace di condensare dal nulla mele volanti o di intessere magie, legare un'intera isola di tetti a mongolfiere, per farla volare via, alla luce della luna piena, (di Cinzia Ratto, *Pitagorico*, Grimm Press) nel tentativo di salvare un amore; altre ancora sono città senza case, paesaggi vuoti, ancora da costruire, ma dense di attese di qualcosa che possa avverarsi. Una città può essere anche semplicemente una piccola barca, due cuori e una capanna; casa

può essere anche solo uno sguardo, una relazione, il più delle volte incompiuta, uno sguardo rubato o incrociato fra la folla e città un intreccio di sguardi in metropolitana. Tra nido, casa, edificio e città il passo è breve. In fondo una città è anche un insieme di nidi, prima, pensati poi immaginati nel dettaglio, disegnati e infine costruiti, realizzazione ipotetica e realistica di un sogno. Uno scenario che si compie. Ci sono poi città astratte, coacervo mescolato, come le carte in un mazzo, dei suoi edifici. Sono le immagini di "Finding Cities" un libro disegnato per la Grimm Press nel 2016, e mai pubblicato, a volte succede anche questo e si rimane un po' lì, così, ebbeti, come quando scrivi un tema e la prof non ti dà il voto o scrivi una lettera che non avrà mai risposta; sono domande lanciate nel vuoto, desiderio di un racconto mai ascoltato, parole fuggite in una sera d'estate, segni disegnati senza mai nessuno che li

leggerà; sono città immaginarie, come quelle ricostruite in un sogno o nei pensieri dove le strade, le vie, i tetti e le piazze non si allineano in ordine topografico, ma compaiono oniriche, in disordine, a ricomporre capitali scomposte, ma non meno affascinanti. È quello che ci capita ricostruendo, nella memoria, l'identità di chi incontriamo. A volte è reale, per lo più, proiettata, desiderata, inventata. Anche quando è vera, è sempre in un medesimo istante, ricomposta per pezzi distinti, un *décollage* di ricordi, di pezzi di manifesti ed immagini diverse, di altri fotogrammi memorizzati nella mente. In un medesimo istante si compongono, come in un puzzle, immagini, "in" e "di" tempi diversi, della stessa persona, a crearne una personalità del "per sempre", dell'"eternamente ora", canterebbe Gabbani, in cui quello che decanta dal ricordo è un'idea complessiva che di quell'essere umano, così sempre

diverso da noi, abbiamo condensato, mentre accompagnava i nostri passi. Forse è questo quello che pensava nelle sue città invisibili Calvino associando ad ogni donna una città o meglio ad ogni città una donna. Così può capitare che queste città, come le persone, contengano misteri da scovare, segreti indincibili da decifrare. Nei miei disegni, su richiesta dell'editore, sono palloncini, uno è nascosto nel monumento di Mirò in Barcellona (gli altri rintracciateli voi). Può anche capitare che le città o le persone nascondano identità di altri, qualcuno che hanno incontrato e che è rimasto nascosto o intrappolato nel loro cuore o nel centro storico; così ogni città del libro "Finding Cities", nasconde fra i suoi, un monumento altro, che non le appartiene. Volete provare a individuarli? La Settimana Enigmistica la soprannominerebbe una "caccia all'intruso".

Cinzia Ratto

Docente e Illustratrice
info.cinratto@gmail.com

Riferimenti bibliografici

Cooper, M. (2019) *TOward 2030 - L'arte urbana per lo sviluppo sostenibile*. Milano: Feltrinelli.

Ratto, C. (2004) *Pitagorico*, Taipei: Grimm Press.

Ratto, C. (2016) *Finding Cities*, Taipei: Green Press.

Note

1. praticato, in particolare, dal 1950, da artisti orientati verso un nuovo realismo che rilevavano un aspetto importante del paesaggio urbano, fatto di immagini effimere e scadute" (dall'enciclopedia Treccani)
2. "Un giorno, viaggiando in metropolitana, ho visto un pannello nero vuoto dove doveva andare un messaggio pubblicitario. Ho capito subito che quello era lo spazio più appropriato per disegnare. Sono risalito in strada fino ad una cartoleria ed ho comprato una confezione di gessetti bianchi, sono tornato in metropolitana ed ho fatto un disegno su quel pannello....." (Keith Haring).
3. TOward 2030 - L'arte urbana per lo sviluppo sostenibile" (fotografie di Marta Cooper - edizioni Feltrinelli), 2019

4. La terza opera italiana di Bansky è a Venezia, un bambino con il giubbino di salvataggio e un fuoco a mano di segnalazione fra le mani, i piedi a bordo acqua, richiamo e riflessione sul tema dell'immigrazione.
5. Amori Impossibili- Illustrazione di Cinzia Ratto.
6. disegno di Cinzia Ratto - progetto per rivestimenti letto e lenzuolo abbinato proposta dall'Università di Genova- Facoltà di Architettura- Corso di Disegno Industriale- e da Flou all'interno della loro collaborazione sulla ricerca innovativa - mostra a Palazzo Banchi, 2014

Nella pagina a seguire Figura 3
Cinzia Ratto, *Finding cities - Barcellona*
Grimm Press 2016





UN PAESAGGIO, UN SEGNO, UN PERCORSO

Maria Elisabetta Ruggiero

Lo sguardo degli artisti, rivolto verso Genova, coglie spesso i segni più distintivi della città: l'architettura arroccata sulla roccia, compatta e stretta in un tessuto da cui emergono alcune forme salienti, la Cupola della Basilica di Carignano, i campanili aguzzi del centro storico, le gru colorate del porto e la linea verticale della Lanterna. Proprio la figura di quest'ultima è uno dei segni che ricorre con più frequenza, una sorta di sintesi della percezione della città, della sua verticalità. Segno che per secoli ha proprio rappresentato la città e la sua storia: porto, luogo di scambio, partenza e arrivo per i naviganti.

Poco alla volta, tuttavia, la crescita della città ha eroso quella porzione di terra e mare che la circondava andando a stratificare altri simboli, altri segni e altre storie. La posizione quasi ai

margini del tessuto urbano è diventata una posizione non più all'estremo, ma al centro e lo sperone al termine di un crinale alla stregua di un basamento naturale è stato superato da altre costruzioni che ne hanno attenuato l'effetto.

Oggi, il simbolo di Genova si trova in un contesto estremamente complesso all'interno del quale si avvicendano funzioni e forme eterogenee, talvolta quasi incongruenti.

L'attività portuale si interseca con l'attività turistica, il traffico pedonale si divincola nella rete fitta del traffico veicolare, monumenti si affiancano a infrastrutture e la vita quotidiana si mescola con i passaggi occasionali.

Nella rappresentazione degli artisti difficilmente si riesce a cogliere



questo “intreccio”, questo movimento: si avverte l’insieme delle forme architettoniche fatte di continuità e discontinuità, ma è quasi sempre uno sguardo “lontano, spesso dall’alto, dal quale, cioè, le strade e il loro movimento non si possono vedere. Tanto è il fascino della sinfonia di tetti e “assoli” architettonici che sembra bastare allo sguardo degli artisti.

E queste visioni, quindi, rendono ancora più contrastante notare come certi punti di vista, appena si spostano, rivelano una diversità di forme e percezioni quasi ribaltate: ciò che appare evidente e ben delineato in certe narrazioni, oggi soprattutto, si perde completamente in certe visioni.

Tornando proprio alla Lanterna, questa è stata recentemente oggetto di uno studio specifico in termini di

percezione e narrazione. L’obiettivo è quello di condurre visitatori verso di essa: se un tempo era perfettamente visibile sia dal mare che da terra, oggi sembra quasi invisibile nel panorama della città.

Ma non solo: il contesto in cui concentrare lo sviluppo del percorso di avvicinamento è proprio un coacervo di linguaggi che derivano da una promiscuità formale e funzionale fortemente accentuata. Si è trattato quindi di scegliere due elementi: il tracciato e il linguaggio attraverso i quali permettere un avvicinamento e una scoperta progressiva di uno dei simboli della città.

Il tracciato, dunque, si sviluppa tra il cardine di un polo museale quale è il MuMa¹ e la Lanterna stessa, e lungo di esso le scelte possibili sono molte, così come sono altrettanti i vincoli e

gli ostacoli. La scelta si è rivolta ad un percorso che rimane sostanzialmente sempre sul lato a mare, una sorta di battigia che divide lo spazio e la comunicazione di chi vive e lavora dentro Genova, e lo spazio di chi arriva, parte, o anche semplicemente per un giorno vive la città da turista.

Questa scelta ha così permesso di potersi muovere in maniera tale da vedere una serie di episodi architettonici di grande rilievo in una sorta di parata in cui si avvicendano, da un lato, la Commenda di Pré o il Palazzo del Principe D’Oria o la cortina compatta del centro storico. Dal lato opposto, il porto con il suo movimento e la sua eterogeneità di linguaggi e di forme.

Figura 1
P. Mariani, *veduta del porto di Genova*,
XX secolo



La segnaletica, quindi, si dispone lungo il percorso con una logica di “necessità” ovvero si presenta solo dove potrebbe non essere intuitivo quale direzione prendere.

La segnaletica progettata ha individuato due priorità: la prima riportare dentro il percorso la “visione” della lanterna come guida, in un certo senso intuitiva, per capire la direzione, e quindi diventa il vettore non tanto di una indicazione testuale quanto piuttosto dell’immagine stessa della meta, mutuata con una iconografia storica che, proprio perché semplificata, è facilmente riconoscibile; la seconda priorità è quella di assumere una forma che ancora di più sia identificabile con una narrazione a sé, distinguibile tra i molti segnali che trovano spazio nella città, così tanti da diventare quasi cacofonici e inefficaci.

La scelta, pertanto, propone un formato fuori dall’ordinario, di dimensioni riconducibili quasi a quelle di una persona, e quindi verticale. I colori e il segno sono riconducibili a quelli dell’immagine coordinata dei musei, in un *continuum* narrativo che si articola in diversi ambiti: quello stradale, quello virtuale e infine quello museale vero e proprio.

Quali sono le riflessioni che maggiormente hanno influenzato *in itinere* lo sviluppo del progetto? Tra queste, forse, la più ricorrente è stata quella riconducibile alla coerenza e alla essenzialità: necessità di coerenza e ripetitività di alcuni segni, evitando indicazioni schizofreniche preesistenti, connotate ciascuna da un proprio linguaggio e che, alla fine, non risultavano più né visibili, né riconoscibili; necessità di essenzialità riducendo il



Figura 2
Veduta della Lanterna oggi

più possibile il numero di indicazioni realizzate. L'analisi dello stato di fatto, infatti, al là della analisi percettiva degli spazi, si è rivolta anche all'insieme di segnali urbani presenti, caratterizzati talvolta da ridondanza, degrado e obsolescenza, tali da rendere spesso inefficace la loro funzione.

Infine una riflessione sul paesaggio urbano attuale: in questa porzione di città si sono avvicendate numerose funzioni, dapprima quella mercantile, funzione che ha fortemente connotato l'architettura non solo portuale, ma anche degli edifici ad essa complementari, poi quella rappresentativa del palazzo del Principe D'oria e ancora quella del vivere e lavorare all'interno di una città in continua crescita, anche ben oltre i confini naturali originali (su i quali la Lanterna trova - non a caso - la sua collocazione); oggi a queste funzioni si

sovrappongono la necessità di spostarsi velocemente, non solo dentro la città ma anche al di fuori di essa, introducendo la presenza di infrastrutture, come la "sopraelevata", che costituisce oggi un segno evidentissimo che sovrasta l'immagine di questa compagine, e ancora la necessità/volontà di trasformare quest'area in un contesto connotato anche da per attività turistiche. Appare chiaro come tutto questo imponga una riflessione su come sia necessario cambiare lo sguardo con cui rivolgersi a questa parte di città: una accezione estetica, quindi, si impone rispetto a decenni di funzionalità, quasi esasperata, che ha prodotto l'eterogeneità contemporanea del *waterfront* genovese. Se questo sia possibile è difficile da definire, ma l'osservazione dell'identità e della percezione all'origine di questi luoghi può rivelarsi un nuovo modo con cui guardare ad essi.

Maria Elisabetta Ruggiero

Prof. Associata

Dipartimento Architettura e Design dAD

Università di Genova

mariaelisabetta.ruggiero@unige.it



Figure 3 e 4
Segnaletica di Riferimento per la Lanterna

Note

1.

Il lavoro qui illustrato è stato sviluppato nell'ambito della Convenzione Quadro tra Istituzione Musei del Mare e delle Migrazioni, e Dipartimento Architettura e Design, Università degli Studi di Genova; titolo della ricerca: *Immagini, comunicazione e percorsi artistici per una valorizzazione della cultura navale e marittima a Genova*. Tra gli esiti, si ha realizzazione del progetto di segnaletica per il tessuto urbano cittadino e la redazione di materiale illustrativo a disposizione dei visitatori del Museo.



Riferimenti bibliografici

Bertolucci S., Leoncini L. (2018), *La Città della Lanterna. L'iconografia di Genova e del suo faro dal Medioevo al Presente a Genova*, Genova: De Ferrari.

Falcidieno M.L., Castellano A., Ruggiero M.E. (2014). «Semantica urbana e disegno dei percorsi. Il caso studio della città di Parma», in Disegnare CON, 7/13, in Fatta F., Nucifora, S., Scali, C. (eds), *Town files*, 11-14

Ruggiero, M. E. (2021), «Raggiungere un faro dentro la città: percezione e rappresentazione di un percorso. Reaching a lighthouse inside the city: perception and representation of a path», in Bistagnino, E., *Visibility 01*, Genova: GUP.

Bistagnino, E., Falcidieno, M. L., Malagugini, M., Ruggiero, M. E., Torti, R., (2019), *La narrazione visiva come facilitatore nella società contemporanea*. In Belardi, P. (ed) *Atti del 41° Convegno Internazionale dei docenti delle discipline della rappresentazione, "Riflessioni, l'arte del disegno/il disegno dell'arte", Perugia 19-21 settembre 2019*, Roma: Gangemi editore, 1573- 1588.

BEYROUTH. FAIRE LE PROJET DE LA VILLE PAR LE VIDE

Marwan Zouein

«L'arrivée à Beyrouth offre le plus beau spectacle que l'on puisse contempler dans la Méditerranée, en mettant à part Constantinople, dans un genre tout à fait différent. La ville, que les poètes arabes comparent à une belle sultane accoudée sur un coussin vert et rêveuse sur les flots, étage ses maisons sur les flancs d'un promontoire dont la côte N., orientée E.-O., fait saillie sur la ligne générale du rivage de Syrie»

Extrait du Guide Bleu, une croisière en Méditerranée Orientale, Paris, Hachette, 1938.

Un plateau en forme de cap avance de neuf kms vers le large, se prolonge par une plaine côtière longue et étroite, bordée de montagnes escarpées atteignant jusqu'à 2500 m et interrompues par de profonds canyons, à moins de 40 km de la côte.

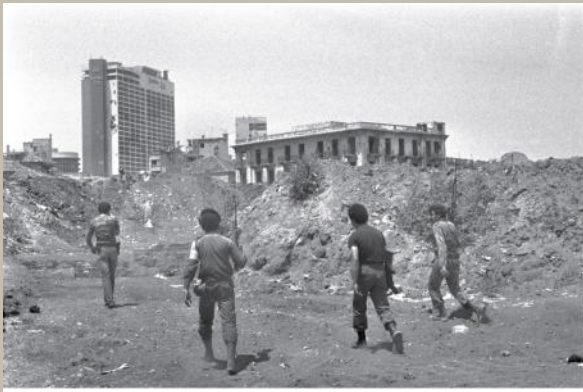
La ville est bâtie sur ce cap qui se termine brusquement sur les côtés ouest et est, tandis qu'au nord il se termine en douceur; le relief est plutôt plat vers le sud. La forêt de pins, qui avait pour but d'arrêter l'avancement des dunes de sables de la côte ouest et le fleuve, Nahr Beyrouth, à l'est, faisaient office de frontière naturelle. Deux collines, celle de Moussaitbé et celle d'Ashrafieh qui domine, avec 95 m. au dessus du niveau de la mer et que l'on appelait la petite montagne marquent ce site et indiquent le passage du centre vers la montagne.

Beyrouth apparaît de toute sa superbe depuis la mer, la faisant reculer à chaque fois un peu plus, un peu plus près de l'occident et toujours plus haut.

C'est sur cette face nord de la ville que se situaient le port et la cité médiévale et où les milices se sont battues pour un pouvoir central qu'elles n'obtiendront jamais; c'est aussi là que sera lancé le processus de reconstruction à l'initiative de feu Rafik El-Hariri et de Solidere et où le cœur de la ville serait à nouveau effacé.

La mer est là, autour mais plus ou moins inaccessible depuis cette île de béton à la forme triangulaire, inscrite dans ce qui reste d'un paysage méditerranéen fait de jardins et de vergers.

«Cette ville qui remplit son site»¹, pour reprendre l'expression de Pierre Marthelot, se comprend mieux depuis la distance. C'est depuis la mer, depuis l'avion qui longe la face ouest de la ville ou depuis les montagnes qui s'étendent au-dessus, que l'on peut alors réellement saisir la relation qu'elle entretient avec la géographie qui l'entoure et le paysage d'étalement diffus qui en découle.



She set out looking for nothing.

Purposely ignoring what is known, defined, and therefore controlled. Is it possible?

Maybe, if we play. She chose the tiniest alleyways over the widest sidewalks. Bending and twisting routes to find... nothing.

To play is to break rules by inventing rules. Ones that do not exist, and ones that can only exist in places that do not exist.



Jumped the fence, stepped up onto the ledge, yes, yes! There it is! Nothing!

She found a void. A forgotten, forsaken hole in the city: emptied of symbols, values, and definitives...full of imagination, possibility, and uncertainty.



The search continues.

Following strangers, ones who play unknowingly. They spatialize as they go along their everyday activities. Liberating themselves of socio-cultural restrictions, revolting, unknowingly.

Another void, another set of rhythms, flows and energies. Could it be? They have been escaping the system, self-constructing spaces, superimposing journeys on the terrain, unapologetically, unknowingly...

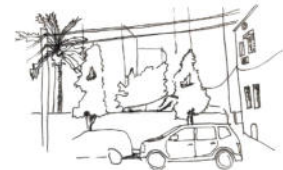
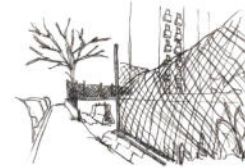


Enclosed, fenced off, hidden? Freedom must be scary.

More voids, strangely, but very naturally connected by figures, walking, as they always do.

Those territories are free of representation, free of ideology, free for every day people.

Unrecognizable by those who despise them.



The last place, the only place, to get lost in the city, to find nothing, to live, to be.

Voids are beyond surveillance and control, a parallel urban fabric in continuous transformation.

In looking for nothing, she found everything.



La croissance économique et démographique a poussé la ville hors de ses murs et puis hors de ses limites administratives, englobant cet extérieur inconnu. Les idéaux de la révolution industrielle et la vision moderniste du renouvellement urbain ont guidé l'aménagement des nouveaux quartiers. Comme dans «la Ville radieuse» de Le Corbusier ou dans le «Plan voisin», les réseaux de transport devaient être modernisés afin de relier centre et périphérie. Cette approche technocratique a produit de violentes transformations urbaines au détriment des quartiers historiques. Il faudra se rappeler les désaccords dans les réunions du CIAM² entre la jeune génération menée par Van Eyck, les Smithson, Bakema, Candilis et Woods (qui deviendra plus tard Team X) et les fondateurs de la Charte d'Athènes de 1943. La scission au sein des CIAM ouvre la voie à la Charte de l'Habitat proposée en 1953.³ Les crises urbaines ne sont pas neutres et amplifient des processus existants visibles dans le tissu urbain. La guerre n'a fait qu'accélérer une

tendance déjà présente dans la morphologie urbaine et au sein de la société.

Le centre ville a été détruit et re-détruit pour ce qu'il symbolisait, beaucoup plus que pour les fonctions effectives qu'il avait encore. Il a été détruit par ceux qui n'en avaient pas l'usage, et non pas par ceux qui le pratiquaient régulièrement.

C'est dans ce cadre que s'inscrit cette présentation qui voudrait proposer une lecture de la ville et de son évolution au travers de l'inventaire et la description de ses vides: ceux nés de son histoire urbaine, des conflits et de la reconstruction destructive de la classe dirigeante. Mais cet inventaire de l'inachèvement voudrait aussi s'attarder sur le potentiel que ces «imperfections»⁴ peuvent offrir. Cet entre-deux, l'interstice ou terrain-vague tel que défini par Sola Morales, devient l'espace de la résistance, de la liberté, lieu d'échange et du possible où les relations se tissent grâce à la porosité des limites et opposent le binôme centre/périphérie.

Destruction

Le début de la guerre civile en 1975 marque l'éclatement du système de centralité urbaine autour duquel s'organisait toute l'agglomération Beyrouthine. Le centre de la ville, qui abritait aussi bien les lieux du pouvoir politique que ceux du pouvoir économique est sévèrement touché et se transforme en un vaste terrain vague. Après le pillage par les milices des deux côtés, le centre se retrouve divisé par une ligne de démarcation, véritable frontière intérieure séparant les groupes armés, appelée plus tard la ligne verte en raison de la prolifération des plantes entre les immeubles en ruine, dans les rues abandonnées. Espace de destruction et d'abandon, mais aussi de rumeurs et de fantasme, la ligne verte se prolonge au-delà du centre, vers la périphérie et les montagnes, suivant plus ou moins la rue dite de Damas, axe de communication reliant la ville de Beyrouth à la Syrie. La reconstruction s'engage suite à la signature des accords de Taëf qui

marqueront la fin de la guerre en 1990. Confié à une société foncière privée, SOLIDERE⁵, le projet couvre une superficie d'environ 250 hectares et est à la charge de Oger Liban, entreprise de travaux publics, propriété de Rafik El Hariri, alors premier Ministre.

Les fouilles archéologiques qui sont lancées permettent de révéler l'histoire ancienne de la ville et à la fois d'ancrer la vision du premier ministre et le renouveau du pays dans un cadre historique clarifié. Sur l'axe central des souks, les fouilles permettent de mettre à nu des canalisations d'égout en sept couches superposées, témoignant de la permanence des tracés.

En correspondance avec le projet d'aménagement, des sites sont partiellement protégés et certains bâtiments publics sont conservés. Mais au fur et à mesure de l'avancement des travaux, s'opère une simplification de l'histoire urbaine du centre ville et ce sont plus de 85% des édifices qui seront détruits. Les quartiers du mandat français sont restaurés intégralement mais les quartiers populaires et les anciens souks Ottomans disparaissent sous les pelleteuses.

Le mythe du Phénix émergeant de ses cendres, la supposée origine phénicienne de la ville ainsi que la richesse de sa période romaine deviennent des arguments clés dans la réécriture de l'histoire de Beyrouth et donc de son identité et de sa représentation. L'ambition du projet urbain est bien évidemment de gommer le passé récent et de se défaire d'un enchevêtrement de groupes, de communautés et de situations complexes, sources de violence et de conflit. C'est cette volonté de recommencement absolu, cette entreprise de re-fondation urbaine qui a pour ambition d'assurer, à travers le réaménagement du centre, la transformation radicale de l'espace et du temps de l'ensemble de la ville. Émerge alors un espace neutre, ponctué de «clins d'oeil» historiques, connectés par d'invisibles promenades architecturales, le long d'espaces publics aseptisés.

Cette vision politique qui perpétue un urbanisme rationnel et fonctionnaliste, transforme le centre ville en un corps-capitale, incapable de comprendre une histoire faite de quartiers et de ruelles et se perpétue sur

le territoire, à différentes échelles, s'étirant le long de l'autoroute qui relie le pays du nord au sud et sur les flancs des montagnes qui surplombent la mer.

Éloge du vide et de l'interstice

Le tissu médiéval de la ville offrait des situations qui suggéraient différents degrés d'intimité. Passages, cours, jardins offraient de l'ombre et de l'espace, permettant des pratiques sociales variées entre les habitants de l'ilot et les passants. La répartition de l'espace était le résultat d'une organisation socio-culturelle.

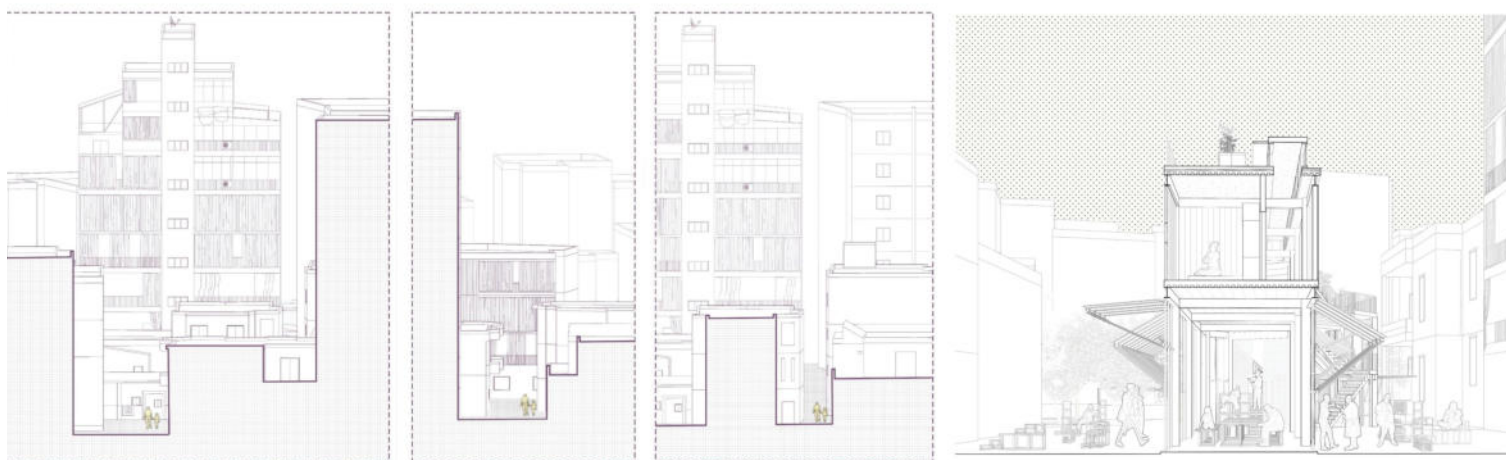
La morphologie de la ville arabe s'organise comme un ensemble de quartiers d'échelles différentes reliés par un réseau de circulation hiérarchisés. Le shari est une route relativement large et ouverte en ses deux extrémités, tandis que le zaroub ou zoqaq décrit une ruelle. Dans *A travers le Mur*,⁶ Depaule et Arnaud décrivent la diversité des systèmes de circulation et leurs degrés d'intimité: «le rétrécissement progressif du chemin annonce l'entrée dans un monde isolé des tracés extérieur mais aussi que probablement il se terminera par une impasse». Le zanka est cette étroite impasse.

La notion de hay faisait référence à plusieurs groupes de maisons impliquant un quartier plus large. Celui de hara décrivait les maisons contiguës s'ouvrant sur la même ruelle et donc sur un voisinage plus immédiat. Dans ce schéma existant, l'espace réservé aux enfants n'était pas seulement à l'intérieur de la maison privée, mais aussi dans le zaroub ou zanka. À l'intérieur de cet espace protégé, puisqu'il était supervisé par les résidents, les enfants pouvaient jouer sans danger. Ce système de circulation offrait un exemple d'espaces partagés entre les habitants du hara.

Dans le cas de Beyrouth, la porosité des blocs du tissu historique et les pratiques sociales qu'il abrite sont des situations singulières qui permettent aux frontières de rester perméables

en haut, de gauche à droite, puis en bas
Figure 1

Militia Men in Beirut, 1982, Fouad El Koury.
Place des Canons, 1997, photo de Fouad El Koury.
Plot 585, Moussatibeh, Beirut, 2019, photo de l'auteur.
Promenade dans le quartier de Zokak el Blak, Beyrouth, Leen El Harake, étudiante de la Lebanese American University, 2021.



alors que la gouvernance actuelle de la ville encourage la construction d'immeuble hermétiques à la rue. Plusieurs servitudes de passage subsistent et garantissent un accès aux parcelles en cœur d'îlot qui, sinon, n'aurait pas de contact avec la rue. Ses «interstices», ce micro-territoire partagé, s'oppose au vide planifié et normalisé et perturbe la clarté de la figure urbaine moderne responsable de l'homogénéisation de la ville et de la disparition de la rue comme lieu de socialisation. Si la culture orientale a depuis longtemps intégré l'importance du principe d'indétermination associé au vide, le rationalisme occidental l'aurait plutôt supprimé. Débarrassé de ses connotations négatives, l'indéterminé permet à l'imagination de s'ouvrir sans contrainte et le vide incarne cette libération de la pensée. Les terrains-vague qui parsèment la ville suite à l'absence de planification urbaine deviennent des réserves de désirs pour re-construire le vivre-ensemble.

Le vide comme projet

La place des martyrs, restée vide et incomplète après les travaux de reconstruction, deviendra le lieu d'expression des différents projets de la société libanaise. L'assassinat de Rafik el Hariri en 2005 déclenche une manifestation massive dans le centre de la ville, poussant l'occupant syrien hors du pays. En 2006, c'est le parti chiite, le Hezbollah, qui va lancer un mouvement de désobéissance civile afin d'obtenir une minorité de blocage au parlement. C'est à nouveau sur la place des martyrs que ses partisans installeront leur tente durant 538 jours, bloquant totalement l'usage de cet espace et de ses alentours. Durant les manifestations de 2015 puis lors de la révolution de 2019, c'est toujours ce vide, devenu symbole de l'identité du pays, qui devient le lieu de l'expression d'une société contemporaine en construction et désireuse

d'un renouveau politique, mais c'est aussi là que se produiront des affrontements qui rappelleront fortement ceux de la guerre.

Les crises que traversent le pays ces dernières années ont incité les étudiants à s'interroger sur la façon dont la société interagissait avec son environnement urbain et quel était le rôle de l'architecte dans la construction de ce paysage. Le travail produit en atelier de troisième année en architecture s'attache à identifier et comprendre la porosité du tissu urbain dans les quartiers historique et à

de haut en bas Figure 2
Étude du cœur d'un îlot dans le quartier de Mar Mikhael, sur la rue d'Arménie, Beyrouth, Amira Ballouz, étudiante de la Lebanese American University, 2021

Étude en coupe sur des ruelles et des servitudes dans le quartier de Rmeil, Beyrouth et proposition de projet en cœur d'îlot, Razan Hijazi, étudiante de la Lebanese American University, 2021.

imaginer des interventions qui mettraient en valeur ces interstices et les pratiques sociales qui y ont lieu. Les projets se développent dans les quartiers périphériques du centre ville et commencent avec un exercice de documentation et de relevés au cours de promenades urbaines. Une documentation produite par un architecte local au cours d'une étude sur les parcelles de propriété publique, leur permet de constituer une première collection de sites sur lesquelles intervenir. Une cartographie se met en place, mélange de documents historiques plus ou moins objectifs et de productions personnelles, et permet aux étudiants de se familiariser avec différents modes de représentation: dessin, cartes, photographies, narration, enregistrement audio ou vidéo, etc..

Telle des détectives menant une enquête, les étudiants comparent les différentes cartes cadastrales disponibles afin de repérer les parcelles vides et de retracer l'origine de leurs situations actuelles. Cet inventaire est alors constitué de terrains abandonnés, de formes impossibles, de parcelles vendues ou échangées illégalement ou de bouts de trottoirs, tous accueillant une variété d'usages informels. Ce catalogue de situations absurdes devient un atlas des possibles, rappelant les odd-lots de Gordon Matta-Clark.

L'idée n'est pas de remplir ces lieux coûte que coûte mais au contraire

de comprendre comment ce vide devient structurant et par quel procédé sa forme, son histoire, ses usages vont orienter le projet d'architecture. Ces sites qui ne ressemblent en rien à une parcelle habituelle deviennent le centre du travail d'imagination. S'en suit une phase d'analyse et de production de dessins décrivant la relation de ce vide avec le bâti environnement et les résidents. Comment représenter ce vide et ce qui s'y passe ? Quelles sont les qualités de ces vides ? Le son, les passants, les traces, les pratiques, la végétation sauvage ? Comment rendre compte de ces limites si irrégulières. La difficulté réside alors dans le besoin d'établir de nouvelles contraintes et d'inventer un programme qui servirait de support pour le quartier sans détruire ni contraindre ces espaces de liberté.

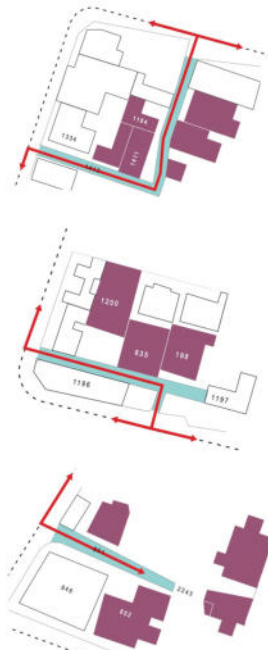
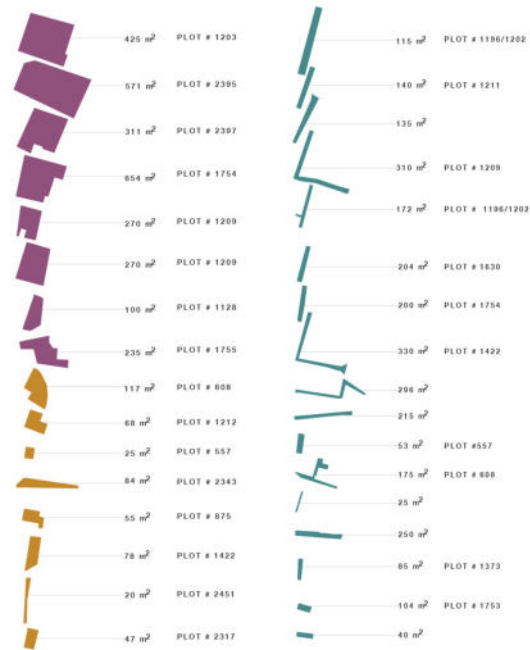
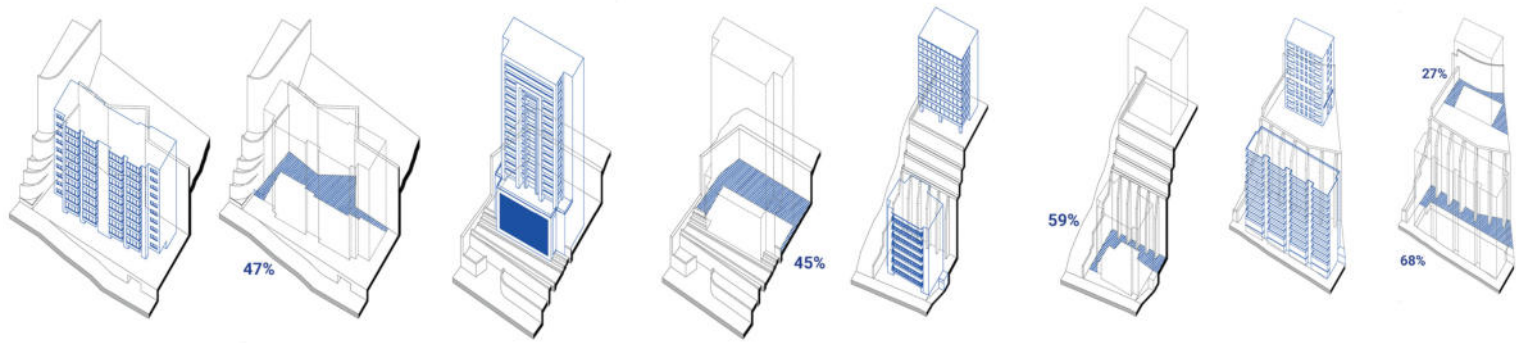
Les propositions feront preuve d'imagination, mélangeant des systèmes structurels légers ou temporaires avec des éléments déjà présents sur les sites: bouts de mur, mitoyen, édicule existants. Garderie, cantine sociale, petit centre médical de quartier, centre de soutien pour migrants, salle d'études pour enfants, logements temporaire pour étudiants en médecine, terrain de jeux font partie d'une longue liste de projets qui tentent, au travers de la petite échelle, de maintenir un lien social face à la disparition de ces quartiers et des vides qui les habitent.

Note

1. Marthelot P. (1963). *Une ville remplit son site: Beyrouth*. In: Méditerranée, 4(3) 37-56.

2. Les congrès internationaux d'architecture moderne. Les premières attitudes du CIAM vis-à-vis de l'urbanisme sont sévères: «L'urbanisation ne peut être conditionnée par les prétentions d'un esthétisme préexistant; son essence est d'ordre fonctionnel... le morcellement chaotique des terres, résultant des ventes, des spéculations, des héritages, doit être aboli par une politique foncière collective et méthodique».

3. «L'homme peut facilement s'identifier à son propre foyer, mais pas facilement à la ville dans laquelle il est placé. "Appartenir" est un besoin émotionnel fondamental - ses associations sont du plus simple ordre. Ce sentiment d'appartenance - l'identité - donne lieu au concept de voisinage. La petite rue étroite du bidonville réussit là où le réaménagement spatial échoue fréquemment». Réponse du Team X au rapport du CIAM 8, 1951. In Frampton, K. (1992). *Modern Architecture: A Critical History*, Londres: Thames and Hudson, 271.



4. Le concept de centralité urbaine dans les projets d'aménagement et de reconstruction de Beyrouth. Tabet, J., (1991). *La ville imparfaite*. In: *Reconstruire Beyrouth. Les paris sur le possible*. Lyon: Maison de l'Orient et de la Méditerranée Jean Pouilloux, 85-120.
5. Société Libanaise pour le Développement et la Reconstruction du centre-ville de Beyrouth dont le capital est composé des apports fonciers (environ 1650 parcelles) des titulaires de droits immobiliers du centre-ville ainsi que des apports en capitaux des investisseurs.
6. Depaule, J.C., Arnaud, J. L., in «A travers le mur» (2014), Collection Eupalinos, Editions Parenthèses, 107-108.

Références bibliographiques

- Marthelot P. (1963). Une ville remplit son site: Beyrouth. In: *Méditerranée*, 4(3) 37-56.
- Frampton, K, (1992). *Modern Architecture: A Critical History*, Londres: Thames and Hudson.
- Tabet, J, (1991). *La ville imparfaite*. In: *Reconstruire Beyrouth. Les paris sur le possible*, Lyon: Maison de l'Orient et de la Méditerranée Jean Pouilloux.
- Depaule, J.C., Arnaud, J. L., in «A travers le mur» (2014), Collection Eupalinos, Editions Parenthèses.

Marwan Zouein

Architecte DPLG, Phd Candidate Léav
 ENSA Paris-Versailles
marwan.zouein@gmail.com

de haut en bas Figure 3
 Étude de la forme des espaces laissés pour compte dans la construction sur plot sur des terrains en pente, quartier de Sioufi, Beyrouth, Nadia Ramadan, étudiante de la Lebanese American University, 2021

Catalogue de parcelles vacantes et stratégie d'interventions dans les servitudes dans le quartier de Rmeil-Geitaoui, Nour Kanaan, étudiante de la Lebanese American University, 2020.

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
Cuya 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 Triscioglio - 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 Seelsi - Università degli Studi di Genova

Comitato di indirizzo / Steering Board

Maria Linda Falciديو
Manuel Gausa
Andrea Giachetta
Enrico Molteni
Maria Benedetta Spadolini
Alessandro Valenti

Comitato editoriale / Editorial Board

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)
Carlo Battini
Alessandro Canevari
Luigi Mandraccio
Beatrice Moretti
Davide Servente

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

**"GAZE ALGORITHMS. THE URBAN LANDSCAPE
BETWEEN REPRESENTATION AND DESIGN"**

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 Gausa 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)

Organisation committee

Gaia Leandri, PhD's Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Valencia, Spain. Dipartimento di Neuroscienze (DINOEMI) University of Genoa, Italy.

Architecture and Design Department (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Valeria Piras, PhD's, Architecture and Design Department (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Angela Zinno, PhD's, Digital Humanities - Performing Art and Multimedia Technologies (DIBRIS), Artistic Director Univ. Theater (DIRAAS), University of Genoa, Italy

Scientific secretary

Irene De Natale, PhD's, Architecture and Design Department (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Editing and layout

Armando Presta, Graphic Design, Architecture and Design Department (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

The conference is organised by the Architecture and Design Department (dAD), Polytechnic School, University of Genoa. in collaboration with the LéaV (ENSA Versailles)

GUD - FIGURAZIONI

numero speciale

Stefano Termanini Editore, aprile 2022

www.stefanotermaninieditore.it



Immagine di copertina

M. Bubbico, *Annodare sorgenti*.

Immagine tratta da Mauro Bubbico

Cerreto Sannita, Benevento, Italy



indice / **ALGORITMI DELLO SGUARDO. IL PAESAGGIO URBANO TRA RAPPRESENTAZIONE E PROGETTO** / 02
ALGORITHMES DU REGARD. LE PAYSAGE URBAIN ENTRE REPRÉSENTATION ET PROJET / 04 **GAZE ALGORITHMS. THE URBAN LANDSCAPE BETWEEN REPRESENTATION AND DESIGN** / 06 Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone

A METÀ DEL GUADO Maria Linda Falcidieno, Enrica Bistagnino / 08

CITAZIONE, REIMPIEGO, MONTAGGIO. APPUNTI E RIFLESSIONI Mauro Bubbico / 12

ALGORITHMES DU REGARD. LA CONSTRUCTION DU PAYSAGE DE L'HYPER-VILLE Gabriele Pierluisi / 20

IL PAESAGGIO URBANO COME RAPPRESENTAZIONE E LA RAPPRESENTAZIONE COME PROGETTO / 28
DURANTE VS PRIMA, OVVERO: LETTURA DEL TERRITORIO VS ANALISI Federico Bilò / 30 **"SEGNI DI SPAZI" PER L'AREA URBANA DI PICCAPIETRA A GENOVA** Enrica Bistagnino / 38 **IMMAGINARE CURA IL PAESAGGIO** Andrea Bosio / 44 **DE/SIGN INSIDE THE CITY: SEGNI PER LA VALORIZZAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO** Irene de Natale / 48 **LA PERCEZIONE VISIVA QUALE MOTORE DI RECUPERO URBANO. L'ESEMPIO DI VIA DEGLI ARCHI** Maria Linda Falcidieno / 54 **REPRESENTATION OF URBAN SPACES: HANDCRAFTS AND POSTCARDS** Gaia Ieandri / 60 **UNE SENSIBILITÉ LONDONIENNE: SERGISON BATES ARCHITECTS ET CARUSO ST JOHN ARCHITECTS. LE PAYSAGE URBAIN DE LA VILLE HISTORIQUE COMME PROJET** Marta Lorenzi / 66 **RAPPRESENTAZIONE COME PROGETTO: UNA VISIONE POLICENTRICA** Valeria Piras / 74 **ECONOMIA CIRCOLARE E GESTIONE DEI RIFIUTI: LA PERCEZIONE DEI PAESAGGI URBANI COME MOTORE PER IL CAMBIAMENTO** Michela Scaglione / 80 **DIVERSI TIPI DI PAESAGGI PER IL PAESAGGIO URBANO STORICO** Francesca Talevi / 88 **SGUARDI E VISIONI DI PROSSIMITÀ, IL DIGITAL SIGNAGE** Ruggero Torti / 92 **RURAPOLIS, IMAGINAIRE(S) D'UNE URBANITÉ RÉINVENTÉE. LES RUINES RURALES COMME ALGORITHME DU PAYSAGE POST-URBAIN SUR UN TERRITOIRE TRANSFRONTALIER EN ACTION** Salomé Wackernagel / 98 **«STEPS» PER UNA RAPPRESENTAZIONE MULTIMODALE DEL PAESAGGIO URBANO COME PRE-VISIONE DEL REALE** Angela Zinno / 104 **IL PAESAGGIO URBANO COME PROGETTO ED IL PROGETTO COME RAPPRESENTAZIONE** / 110 **RAPPRESENTARE TERRITORI ARCAICI E RURALI. UNA RICERCA SUI SEGNI PER RACCONTARE VALORI, SENSIBILITÀ, BELLEZZA ANTICHI E DISEGNARE NUOVE VISIONI NELL'ALTA VALLE ARROSCIA** Sara Allegro / 112 **PROGETTARE LA CITTÀ DEL FUTURO OLTRE IL VISIBILE: INTELLIGENZA ARTIFICIALE AL SERVIZIO DEL CITTADINO PER UNA ESPERIENZA PERSONALIZZATA DEL CONTESTO URBANO** Annalisa Barla, Giorgia Paniati, Andrea Vian / 118 **PERCEPIRE IL RISCHIO IDRAULICO IN AREA URBANA ATTRAVERSO UNA REALTÀ AUMENTATA** Carlo Battini, Silvia De Angeli, Daniele Dolia, Davide Persi, Giorgio Boni / 126 **LA PERCEZIONE VISIVA QUALE MOTORE DI RECUPERO URBANO** Elena Cirenza, Maria Linda Falcidieno / 132 **TOWARDS A NEW KIND OF TECHNO-SOCIAL. EMPATHICITIES IN NEW REAL AND VIRTUAL RELATIONAL HYPER-LAND-SPACES** Manuel Gausa, Nicola Valentino Canessa, Emanuele Sommariva, Giorgia Tucci / 138 **BIOREGIONALISMO E ARCHITETTURA DEI COMMONS. UN NUOVO LINGUAGGIO TERRITORIALE TRA RAPPRESENTAZIONE E PROGETTO** Alessandro Livraghi / 144 **ROMA ANELLO VERDE, LO SPAZIO INTERMEDIO DEL PROGETTO URBANO** Luca Montuori / 150 **ACQUAROMA. IL CAMBIAMENTO CLIMATICO COME OPPORTUNITÀ PER DIALOGARE E CONVIVERE CON IL NONUMANO CHE INCOMBE SU DI NOI** Carlo Prati / 156 **LA CITTÀ DIPINTA...** Cinzia Ratto / 162 **UN PAESAGGIO, UN SEGNO, UN PERCORSO** Maria Elisabetta Ruggiero / 170 **BEYROUTH. FAIRE LE PROJET DE LA VILLE PAR LE VIDE** Marwan Zouein / 176

ISSN 1720-075X



9 771720 075005