

SEGNI
DI SPAZI
SGUARDI E VISIONI
SULLO SPAZIO URBANO
VISUALITY_04 [2021]

a cura di
Enrica BISTAGNINO
Maria Linda FALCIDIENO

Collana diretta da

Maria Linda Falcidieno

(Università di Genova)

Maria Elisabetta Ruggiero

(Università di Genova)

Comitato scientifico

Enrica Bistagnino

(Università di Genova)

Pilar Chias

(Universidad de Alcalá - UAH)

Angela Garcia Codoner

(Universitat Politècnica de València)

Francesca Fatta

(Università di Reggio Calabria – Presidente Unione Italiana per il Disegno)

Giovanni Galli

(Università di Genova)

Massimo Malagugini

(Università di Genova)

Michela Scaglione

(Università di Genova)

Jörg Schröder

(Gottfried Wilhelm Leibniz Universität Hannover)

Segni di spazi:
sguardi e visioni sullo spazio urbano

visuality_04 [2021]

a cura di

Enrica BISTAGNINO

Maria Linda FALCIDIENO



è il marchio editoriale dell'Università di Genova



Il presente lavoro è il risultato di ricerche condivise dai docenti che hanno collaborato al Workshop internazionale *Segni di spazi: sguardi e visioni sullo spazio urbano* svolto nell'ambito di *Visuality_04*. Il workshop è stato finalizzato ad approfondire, attraverso l'immagine, la lettura della città e la formulazione di segni leggeri atti a interfacciarsi con il contesto architettonico e urbano. Ciò con l'obiettivo di contribuire a innescare e sviluppare processi di riqualificazione dei contesti di degrado architettonico e funzionale diffusi nella città contemporanea. Il workshop e le conferenze introduttive, *Senseable cities* tenuta da Carlo Ratti e *Un mondo a parte, un mondo in più* tenuta da Gabriele Pierluisi con Annalisa Viati Navone, sono stati proposti nell'ambito delle attività formative del Dottorato di Ricerca in Architettura e Design – Unige (referenti scientifici: E. Bistagnino, M.L. Falcidieno) in collaborazione con i Dottorati in Scienze e Tecnologie per il mare (docenti di riferimento: M.E. Ruggiero, R. Torti) e in Digital Humanities (docente di riferimento: M. Malagugini).

This work is the result of research shared by the lecturers who collaborated in the International Workshop *Signs of Spaces: gazes and visions on urban space held within the framework of Visuality_04*. The workshop was aimed at investigating, through the image, the reading of the city and the formulation of light signs capable of interfacing with the architectural and urban context. This with the aim of contributing to trigger and develop processes of requalification of the contexts of architectural and functional degradation widespread in the contemporary city. The workshop and the introductory lectures, *Senseable cities* held by Carlo Ratti and *Un mondo a parte, un mondo in più* held by Gabriele Pierluisi with Annalisa Viati Navone, were proposed as part of the training activities of the PhD programme in Architecture and Design – Unige (scientific referees: E. Bistagnino, M.L. Falcidieno) in collaboration with the PhDs in Science and Technology for the Sea (reference lecturers: M.E. Ruggiero, R. Torti) and in Digital Humanities (reference lecturer: M. Malagugini).

© 2026 GUP

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



Alcuni diritti sono riservati

e-ISBN (pdf) 978-88-3618-355-5

Pubblicato a marzo 2026

Realizzazione Editoriale
GENOVA UNIVERSITY PRESS

Via Balbi, 5 – 16126 Genova

Tel. 010 20951558

e-mail: gup@unige.it

<https://gup.unige.it>

SOMMARIO

Introduzione 10

Saggi / Essays

Segni di spazi 16

Space signs

Enrica BISTAGNINO

Perché Piccapietra? 42

Why Piccapietra?

Maria Linda FALCIDIENO

Un mondo, un mondo a parte dal mondo, un mondo in più... 58
[dialogo per frammenti tra Annalisa e Gabriele]

Un monde, un monde à part du monde, un monde en plus...

[dialogue par fragments entre Annalisa et Gabriele]

Annalisa VIATI NAVONE, Gabriele PIERLUISII

Come realizzare una *Senseable City*? Un caso di studio da Toronto 108

Making Cities Senseable: A Case Study from Toronto

Carlo RATTI

Repertorio progetti / Projects index
Workshop Segni di spazi: sguardi e visioni sullo spazio urbano

- Foresta di Neon** 124
Neon forest
Studenti / Students: Cesare Amodeo, Giusy Neglia, Cristina Piccolo
Tutor didattici / Didactic tutors: Francesco Testa, Angela Zinno
Testo di / Text by: Angela Zinno
- Kintsugi – riparazione Piccapietra** 128
Kintsugi – Piccapietra repair
Studenti / Students: Jiang Yao, Zhao Kaidi, Hu Zhiye
Tutor didattici / Didactic tutors: Laura Campero Garcia,
Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni
Testo di / Text by: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni
- La piazza organica: il verde in città** 132
The organic square: greenery in the city
Studenti / Students: Li Lijun, Shi Naiqi, Shao Yuanru
Tutor didattici / Didactic tutors: Simone Dragone,
Isabella Nevoso, Mario Vallarino
Testo di / Text by: Isabella Nevoso
- off-line** 136
off-line
Studenti / Students: Ivano Idrontino, Matteo Pugliese
Tutor didattici / Didactic tutors: Francesco Testa, Angela Zinno
Testo di / Text by: Francesco Testa
- Pick your eye** 140
Pick your eye
Studenti / Students: Benedetta Carro, Filippo Ferro, Luca Galli,
Fabiana Grittani, Armando Presta
Tutor didattici / Didactic tutors: Valeria Piras, Nadia Raimo
Testo di / Text by: Nadia Raimo
- Proiezioni. Segni di spazi** 144
Projections. Space signs
Studenti / Students: Marta Casella, Davide Nicolini, Alice Panzi,
Elisa Sinieri
Tutor didattici / Didactic tutors: Massimiliano Cavallin,
Laura Campero Garcia, Alessandro Meloni
Testo di / Text by: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

Ripristino della collina. Suono come racconto	148
<i>Restoring the hill. Sound as history</i>	
Studenti / Students: Gabriella Bonetti, Rosanna Chiariello, Sefora Rana	
Tutor didattici / Didactic tutors: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni	
Testo di / Text by: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni	
Sensorial Piccapietra. Un mondo a parte, un mondo in più	152
<i>Sensorial Piccapietra. A world apart, an other world</i>	
Studenti / Students: Martina Cesari, Alexandra Efremova, Veronica Rossi	
Tutor didattici / Didactic tutors: Simone Dragone, Isabella Nevoso, Mario Vallarino	
Testo di / Text by: Simone Dragone	
Specchi	156
<i>Mirrors</i>	
Studenti / Students: Yang Yue, Yingze Sun, Mingru Jiang	
Tutor didattici / Didactic tutors: Valeria Piras, Nadia Raimo	
Testo di / Text by: Valeria Piras	
StepS	160
<i>StepS</i>	
Progetto e testo di / Project and text by: Angela Zinno	
Temporary Gallery	164
<i>Temporary Gallery</i>	
Studenti / Students: Daniela Noel, Crystal Padoan, Annamaria Puccio	
Tutor didattici / Didactic tutors: Francesco Testa, Angela Zinno	
Testo di / Text by: Francesco Testa	
The whiteside of Piccapietra	168
<i>The whiteside of Piccapietra</i>	
Studenti / Students: Sara Giannini, Enrico Levo, Giacomo Rossi, Fabio Ruwett	
Tutor didattici / Didactic tutors: Simone Dragone, Isabella Nevoso, Mario Vallarino	
Testo di / Text by: Mario Vallarino	
Zona Piccapietra	172
<i>Piccapietra area</i>	
Studenti / Students: Zeng Jiakai, Chen Zhenghui	
Tutor didattici / Didactic tutors: Francesco Testa, Angela Zinno	
Testo di / Text by: Angela Zinno	

Introduzione

Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

Questo volume illustra gli esiti dell'attività *Visuality_04 [2021]*¹ curata da chi scrive nell'ambito del Dottorato di Ricerca in Architettura e Design (Dipartimento Architettura e Design, Università di Genova), a cui hanno collaborato i Dottorati in Scienze e Tecnologie per il mare (referenti: Maria Elisabetta Ruggiero, Ruggero Torti) e in Digital Humanities (referente: Massimo Malagugini). In continuità con le edizioni precedenti, sono state organizzate molteplici attività, fra loro integrate, principalmente rivolte e riflettere sulla rappresentazione come medium di comprensione e azione sul reale. In particolare, attraverso i contributi di Annalisa Viati Navone, Gabriele Pierluisi e Carlo Ratti sono state proposte questioni centrali sul tema della rappresentazione della città contemporanea. Un sistema complesso e sfuggente dal punto di vista percettivo che, per essere compreso e ripensato, richiede forme di rappresentazione aggiornate su più livelli (teorico-metodologico, tecnico-strumentale ecc). Il contributo *Un mondo, un mondo a parte dal mondo, un mondo in più...*, di Annalisa Viati Navone e Gabriele Pierluisi, ha sviluppato un'affascinante riflessione sul «mondo dell'immagine che è uno spazio di soglia tra quello che vediamo e quello che pensiamo. L'immagine 'prende' dal reale, essa è un gesto che proietta la realtà verso il suo progetto. L'immagine urbana, il paesaggio urbano proietta la città esistente verso quella progettata, sulla base del desiderio di abitare diversamente il mondo. Ogni paesaggio rappresentato è già il desiderio di costruire un altro paesaggio; è già il desiderio di un suo progetto»². Il contributo *Come realizzare una Senseable City? Un caso di studio da Toronto* di Carlo Ratti ha portato l'attenzione sulla necessità dell'innovazione urbana, in una fase in cui le tecnologie dell'informazione e della comunicazione catturano e analizzano in tempo reale quantità straordinarie di dati, con ricadute d'uso in ambito economico e amministrativo. In relazione a queste tematiche, qui solo accennate, il workshop si è proposto di riflettere, attraverso la rappresentazione, su uno spazio urbano paradigmatico, per la città di Genova, della complessità contemporanea. Uno spazio urbano dove la profonda trasformazione realizzata negli anni Cinquanta del secolo scorso ha favorito lo sviluppo di aree direzionali e commerciali che nel tempo, però, a seguito di un'importante contrazione economica, hanno subito un progressivo abbandono, ulteriormente aggravato, negli ultimi anni, dall'emergenza determinata dal SARS_Cov_2. Con riferimento a questo contesto, è stata avviata un'indagine preliminare finalizzata a rilevare le diverse forme di de-

Introduction

Enrica Bistagnino, Maria Linda FALCIDIENO

This volume illustrates the outcomes of the *Visuality_04 [2021]*¹ activity curated by the writer as part of the PhD program in Architecture and Design (Department of Architecture and Design, University of Genoa), in which the PhDs in Science and Technology for the Sea (referees: Maria Elisabetta Ruggiero, Ruggiero Torti) and in Digital Humanities (referee: Massimo Malagugini) collaborated. In continuity with previous editions, multiple activities were organized and integrated with each other, mainly aimed at reflecting on representation as a medium of understanding and action on reality. In particular, through the contributions of Annalisa Viati Navone, Gabriele Pierluisi and Carlo Ratti, central questions were proposed on the theme of representation of the contemporary city. A complex and perceptually elusive system that, in order to be understood and rethought, requires updated forms of representation on several levels (theoretical-methodological, technical-instrumental, etc.). The Contribution *Un mondo, un mondo a parte dal mondo, un mondo in più...* by Annalisa Viati Navone and Gabriele Pierluisi, developed a fascinating reflection on «the world of the image which is a threshold space between what we see and what we think. The image 'takes' from the real, it is a gesture that projects reality toward its design. The urban image, the urban landscape project the existing city onto the planned one, based on the desire to inhabit the world differently. Every represented landscape is already the desire to build another landscape; it is already the desire for its own design»². Carlo Ratti's contribution *Come realizzare una Senseable City? Un caso di studio da Toronto* brought attention to the need for urban innovation, at a time when information and communication technologies are capturing and analyzing extraordinary amounts of data in real time, with spin-offs for use in business and administration. In relation to these issues, briefly outlined here, the workshop set out to reflect, through representation, on an urban space that, for the city of Genoa, is paradigmatic of contemporary complexity. An urban space where the profound transformation carried out in the 1950s favoured the development of office and commercial areas, which over time, however, following a major economic contraction, have been progressively abandoned, further aggravated in recent years by the emergency caused by SARS-Cov-2. With reference to this context, a preliminary investigation was undertaken to detect the different forms of degradation: from image, to architectural, to urban deg-

grado: da quello di immagine a quello architettonico, a quello urbano. È stato quindi individuato, nel degrado riferito alla dimensione superficiale dell'architettura, un tema utile all'esperienza del workshop in quanto disponibile a interventi basati su segni 'leggeri', di natura virtuale e/o fisica. Il principale obiettivo della sperimentazione, infatti, è stato quello di ragionare sul potenziale rappresentativo e conformativo degli artefatti di immagine realizzati per/nel contesto architettonico-urbano. Ci si è domandati se mutamenti percettivi positivi, derivati dall'introduzione di segni 'leggeri', possono attivare 'movimenti' di contesto, anche profondi, quali, ad esempio, quelli relativi alla riqualificazione architettonica, alle modificazioni d'uso, al recupero di un'adeguata funzionalità sociale. In altre parole, può un sistema di segni 'effimeri' agire concretamente e stabilmente nel reale? Anche alla luce di quanto emerso nelle conferenze, non sono state poste richieste univoche sugli strumenti e sulle tecniche di rappresentazione. Al contrario, è stato lasciato a ciascun partecipante il compito di individuare, in relazione ai contenuti, agli approcci e alle intenzioni progettuali, le modalità di rappresentazione ritenute più efficaci e funzionali alla migliore espressione della propria visione. Il volume è articolato in due sezioni che riflettono, rispettivamente, l'impianto di *Visuality*. La prima raccoglie i testi prodotti dai relatori delle conferenze e da chi scrive sulle tematiche proposte durante la fase teorica di *Visuality*. La seconda raccoglie di esiti dell'attività sperimentale svolta dagli studenti partecipanti al workshop, accompagnati da brevi testi descrittivi a cura dei tutor didattici.

radation. Therefore, deterioration referred to the superficial dimension of architecture was identified as a useful theme for the workshop experience as it was available for interventions based on 'light' signs, of a virtual and/or physical nature. The main objective of the experimentation, in fact, was to reason about the representative and conformative potential of image artefacts realised for/in the architectural-urban context. The question was asked whether positive perceptive changes, derived from the introduction of 'light' signs, can activate context 'movements', even profound ones, such as, for example, those relating to architectural redevelopment, changes in use, and the recovery of an adequate social functionality. In other words, can a system of 'ephemeral' signs operate concretely and permanently in reality? Also in the light of what emerged in the lectures, no clear demands were made on the tools and techniques of representation. On the contrary, it was left to each participant to identify, in terms of content, approach and design intentions, the modes of representation that they considered most effective and functional for the best expression of their own vision. The volume is divided into two sections reflecting the Visuality framework. The first collects the texts produced by conference speakers and curators on the themes proposed during the theoretical phase of Visuality. The second collects the outcomes of the experimental activity carried out by the students participating in the workshop, accompanied by short descriptive texts by the didactic tutors.

NOTE

¹ *Visuality* è un progetto, fra ricerca e didattica, che si inserisce in un sistema di azioni avviate nel 2018 da chi scrive sul tema della visualità ovvero di ciò che, indipendentemente dagli ambiti disciplinari, dai processi, dalle tecniche che portano alla formazione del visivo (disegni, illustrazioni, grafiche, video ecc.), risulta disponibile a essere percepito con la vista, in modo esclusivo o sinestetico.

² Cfr. in questo volume Pierluisi G., Viati Navone A., *Un mondo, un mondo a parte dal mondo, un mondo in più...*

NOTES

¹ Visuality is a project, between research and didactics, that is part of a system of actions started in 2018 by the writer on the theme of visuality, that is about what, regardless of the disciplinary areas, processes, techniques, leads to the formation of the visual (drawings, illustrations, graphics, videos, etc.).

² Cf. in this volume Pierluisi G., Viati Navone A., *Un mondo, un mondo a parte dal mondo, un mondo in più...*

Segni di spazi

Space signs

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 ed europeo, Genova decise di riflettere su tre filoni principali: 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, la pedonalizzazione di aree del centro cittadino. A distanza di 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 calo demografico particolarmente significativo dal quale, poi, è ulteriormente aggravata. In questo contesto, si rileva una diffusa contrazione nell'uso degli spazi urbani che rende indispensabile una generale riconsiderazione del loro utilizzo. Semplificando molto, fra le tante criticità innescate da questo fenomeno, le aree produttive e commerciali dismesse sembrano un ambito tematico su cui ipotizzare e sperimentare azioni di riconversione attraverso le quali contribuire a innescare processi di rigenerazione urbana. Ciò premesso e in considerazione della complessità, anche delle contraddizioni, che Genova, in quanto città storica, in sé racchiude – città densa e rada, stabile e fluida, conservativa e propulsiva al contempo –, appare interessante delineare processi di riqualificazione 'leggeri', basati su azioni flessibili, temporanee e diffuse, che possano favorire o integrare eventuali azioni strutturali in funzione di un nuovo direccionamento economico-sociale. In relazione a ciò, il Workshop svolto nell'ambito delle attività *Visuality_04* ha individuato nell'area di Piccapietra¹ un caso studio paradigmatico. Uno spazio urbano dove la profonda trasformazione realizzata negli anni Cinquanta del secolo scorso – secondo quanto stabilito nel Piano Particolareggiato di Esecuzione (1953) che, per motivi di urgenza, anticipava il Piano Regolatore Generale del 1959² – ha favorito lo sviluppo di aree direzionali e commerciali che nel tempo, però, a seguito della citata contrazione economica della città, hanno subito un progressivo abbandono, ulteriormente aggravato, negli ultimi anni, dall'emergenza determinata dal SARS_Cov_2. Con riferimento a questo contesto, è stata avviata un'indagine preliminare finalizzata a rilevare le diverse forme di degrado, in particolare quelle innescate e/o potenziate dalle modificazioni d'uso degli spazi commerciali urbani. Questa fase di analisi ha permesso di descrivere almeno tre tipologie di decadimento che riguardano l'architettura da differenti punti di vista:

- _ degrado di immagine, relativo all'assenza di manutenzione dei prospetti, in particolare dei dispositivi di comunicazione delle attività commerciali dismesse e delle aree di interfaccia con l'utente (gli spazi destinati all'esposizione delle merci);
- _ degrado dell'organismo architettonico, fisiologico 'invecchiamento' delle componenti dell'architettura, potenziato dalla mancanza d'uso protratta nel tempo;
- _ degrado del contesto urbano, relativo alla riduzione dei flussi di transito e alle conseguenti disfunzioni sociali.

In 1998, the European Union designated Genoa 'European Capital of Culture' for 2004. In what was an opportunity to represent the city in a national and European context, Genoa decided to reflect on three main strands: Genoa City of Art; Genoa Capital of the Sea; Genoa Contemporary City. The measures include the upgrading of the Palazzi dei Rolli circuit, the restoration of the Palazzi by the sea, interventions related to museum facilities and the pedestrianisation of areas in the city centre. Two decades later, the city, which has undoubtedly increased its attractiveness as an artistic and cultural destination, is nevertheless suffering from a general economic crisis, which is exacerbating a particularly marked demographic decline. In this context, there is a widespread decline in the use of urban spaces, which makes a general rethink of their use essential. Among the many critical issues raised by this phenomenon, disused industrial and commercial areas appear to be a thematic area in which to hypothesise and experiment conversion actions that can contribute to triggering urban regeneration processes. With this in mind, and taking into account the complexity, and even the contradictions, that the historical city of Genoa contains – a city that is at once dense and sparse, stable and fluid, conservative and dynamic – it seems interesting to outline 'light' redevelopment processes, based on flexible, temporary and diffuse actions that can promote or integrate possible structural actions in the context of a new socio-economic orientation. In this respect, the workshop held as part of the *Visuality_04* activities identified the *Piccapietra*¹ area as a paradigmatic case study. An urban space where the profound transformation carried out in the 1950s – as laid down in the Detailed Implementation Plan (1953) that, for reasons of urgency, anticipated the General Regulatory Plan of 1959² – favoured the development of office and commercial areas that over time, however, following the aforementioned economic contraction of the city, have undergone progressive abandonment, further aggravated, in recent years, by the emergency determined by SARS-Cov-2. With reference to this context, a preliminary investigation was launched to detect the various forms of degradation, in particular those triggered and/or enhanced by changes in the use of urban commercial spaces. This phase of analysis made it possible to describe at least three types of decay affecting the architecture from different angles:

- _ visual decay, due to the lack of maintenance of the facades, in particular the communication facilities of the disused commercial activities and the interface areas with the user (the spaces intended for the display of goods);
- _ deterioration of the architectural organism, physiological 'ageing' of the components of the architecture, exacerbated by lack of use over time;
- _ degradation of the urban context, linked to the reduction of transit flows and the consequent social dysfunctions.

Fra i livelli di decadimento sopra descritti, quello relativo alla dimensione superficiale dell'architettura è stato centrale in questa esperienza di workshop, in quanto disponibile a interventi basati su segni 'leggeri', di natura virtuale e fisica. Il principale obiettivo della sperimentazione, infatti, è stato quello di ragionare sul potenziale rappresentativo e conformativo degli artefatti di immagine realizzati per/nel contesto architettonico-urbano. Ci si è domandati se mutamenti percettivi positivi, derivati dall'introduzione di segni 'leggeri', possano attivare 'movimenti' di contesto, anche profondi, quali, ad esempio, quelli relativi alla riqualificazione architettonica, alle modificazioni d'uso, al recupero di un'adeguata funzionalità sociale. In altre parole, può un sistema di segni 'effimeri' agire concretamente e stabilmente nel reale?

Il ruolo dell'immagine

Alla base della ricerca l'idea che l'immagine è una forma di ri-presentazione del reale, che intrattiene con esso una relazione duale. In altri termini rappresentare, da un lato, implica una relazione di ascolto, che si traduce nella produzione di segni in gran parte oggettivi, aderenti al referente e con un primario valore documentale, ma anche espressivi di una forma inalienabile di sguardo autoriale, latore, quindi, di macro-orientamenti di natura pre-progettuale³, dall'altro implica una relazione di interpretazione, che si traduce in segni soggettivi e intenzionalmente trasformativi: il progetto. In relazione a ciò, fra ricerca e didattica, la sperimentazione del workshop è stata sviluppata in due fasi. Nella prima, di lettura e visualizzazione dell'esistente, si è chiesto di rappresentare l'area attraverso alcuni filtri tematici – quali, ad esempio, i segni dominanti (in relazione ai requisiti dimensionali, formali, funzionali, percettivi, emozionali ecc.), i temi oppositivi (alto/basso, pieno/vuoto, interno/esterno, transito/sosta, luce/ombra ecc.), i segni tessiturali delle superfici – ed elaborare riflessioni personali sul percepito, segnalando le principali forme di degrado nonché le possibili cause. In ciò è stato fondamentale mettere in gioco il guardare, piuttosto che il vedere. Ciò in quanto, mentre «il vedere si conforma al campo degli oggetti [...] il guardare (da *garder*: badare) porta il soggetto in evidenza»⁴, lo mette in gioco, lo fa entrare in dialogo con il contesto, con il quale si confronta attraverso la propria personalità e visione culturale. Nella seconda fase, è stata avviata l'elaborazione di segni integrativi rispetto all'esistente, segni virtuali e/o fisici para-architettonici, ovvero pensati per essere allestiti in spazi limitrofi agli edifici, in modo da creare una relazione con l'interfaccia architettonica senza coinvolgerla direttamente. In questo senso si ritiene che l'elaborazione di immagini, intese in senso lato e sviluppate attraverso differenti tecniche e *media* (analogici e digitali, fisici e virtuali, visivi e pluri-sensoriali) possa assumere un ruolo centrale non solo per comprendere e mostrare la vera

Among the levels of decay described above, the one related to the superficial dimension of the architecture has been central in this workshop experience, as it is available for interventions based on 'light' signs, both virtual and physical in nature. In fact, the main objective of the experiment was to think about the representational and conformative potential of image artefacts realised for/in the architectural-urban context. The question was whether positive perceptual changes resulting from the introduction of 'light' signs could activate 'movements' of context, even profound ones, such as those related to architectural redevelopment, changes of use and the recovery of adequate social functionality. In other words, can a system of 'ephemeral' signs have a concrete and lasting effect in reality?

The role of the image

Underlying the research is the idea that the image is a form of re-presentation of reality, which entertains a dual relationship with it. In other words, representing, on the one hand implies a 'listening' relationship, which translates into the production of largely objective signs, adherent to the referent and with a primary documentary value, but also expressive of an inalienable form of authorial gaze, the bearer, therefore, of macro-orientations of a pre-design³ nature, and on the other implies a relationship of interpretation, which translates into subjective and intentionally transformative signs: the project. In relation to this, between research and didactics, the workshop experimentation was developed in two phases. In the first, the reading and visualisation of the existing, the participants were asked to represent the area through certain thematic filters – such as the dominant signs (in relation to dimensional, formal, functional, perceptual, emotional, etc. requirements), oppositional themes (high/low, full/empty, inside/outside, transit/stop, light/shade, etc.), the textural signs of the surfaces – and to elaborate personal reflections on the perceived area, pointing out the main forms of degradation as well as the possible causes. It was important to bring into play the act of looking rather than the act of seeing. This is because, while «seeing conforms to the field of objects [...] looking (from *garder*: to look for) brings the subject into focus»⁴, it brings it into play, makes it the subject of the object, brings it into dialogue with the context with which it is confronted through its own personality and cultural vision. In the second phase, the elaboration of integrative signs was initiated in relation to the existing, virtual and/or physical para-architectural signs, i.e. signs designed to be placed in spaces adjacent to buildings in order to establish a relationship with the architectural interface without directly involving it. In this sense, it is believed that the elaboration of images, understood in a broad sense and developed through different techniques and media (analogue and digital, physical and virtual, visual and multisensorial), can play a central

essenza dell'architettura e della città, ma anche per proporre configurazioni che contribuiscano a eliminare idee e visioni precostituite. In altri termini, l'immagine sembra avere un potenziale previsionale libero da vincoli precrittivi, con il quale svelare prospettive di analisi e intervento anche non convenzionali, ovvero non necessariamente allineate con il consueto uso degli spazi architettonici e urbani. Sulla base della riflessione teorica proposta nel workshop, alimentata dalle tematiche emerse nelle conferenze introduttive tenute da Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone e Carlo Ratti, sono state sviluppate immagini di lettura e prefigurazione dell'area di Piccapietra riconducibili, seppur con qualche semplificazione, a tre macro-categorie tematiche. La prima, rivolta alla valorizzazione dell'area, consiste in immagini, fruibili principalmente sul piano visivo, che propongono una selezione di segni, presenti nel contesto urbano per favorire una rigenerazione identitaria ed estetica. La seconda, rivolta a riorientare l'interesse su alcune parti dell'area, consiste in proposte di installazioni di elementi effimeri che intendono 'dialogare' con il contesto modificandone e amplificandone l'immagine. Si tratta di progetti che coinvolgono il piano corporeo-multisensoriale. La terza, rivolta a favorire la riappropriazione dell'area da parte dei cittadini e, in particolare, di coloro che per differenti aspetti la abitano, consiste nell'allestimento di segni e dispositivi, prevalentemente interattivi, attivati dalla presenza-passaggio dei fruitori. Si tratta di progetti che implicano la presenza-azione del corpo e una percezione multisensoriale-emozionale-conoscitiva. Nel complesso si sono delineate proposte di immagini finalizzate a recuperare la relazione utente-contesto. Segni di spazi che, seppur in una dimensione embrionale, possono contribuire ad alimentare la riflessione sui possibili processi di rigenerazione socio-funzionale dell'area.

role not only in understanding and showing the true essence of architecture and the city, but also in proposing configurations that contribute to the elimination of preconceived ideas and visions. In other words, the image seems to have a predictive potential, free from prescriptive constraints, with which to reveal even unconventional perspectives of analysis and intervention, i.e. not necessarily aligned with the usual use of architectural and urban spaces. On the basis of the theoretical reflection proposed in the workshop, fuelled by the themes that emerged in the introductory lectures held by Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone and Carlo Ratti, reading and refiguration images of the Piccapietra area were developed that can be traced, albeit with some simplification, to three thematic macro-categories. The first, aimed at enhancing the area, consists of images, usable mainly on a visual level, that propose a selection of signs, present in the urban context to encourage a regeneration of identity and aesthetics. The second, aimed at refocusing interest on certain parts of the area, consists of proposals for installations of ephemeral elements that intend to 'dialogue' with the context by modifying and amplifying its image. These are projects that involve the corporeal-multisensory plane. The third, aimed at fostering the re-appropriation of the area by citizens and, in particular, by those who inhabit it for different reasons, consists in the installation of signs and devices, mainly interactive, activated by the presence-passage of the users. These are projects that imply the presence-action of the body and a multi-sensory-emotional perception. On the whole, proposals of images aimed at recovering the user-context relationship have been outlined. Signs of spaces that, albeit in an embryonic dimension, can contribute to fuelling reflection on possible processes of socio-functional regeneration of the area.

NOTE

¹ L'area, la cui denominazione ricorda i mestieri dei suoi abitanti originari (scalpellini, marmisti, scultori ecc.), si trova nell'antico sestiere di Portoria. L'immagine riportata nella locandina del workshop rappresenta l'area di Piccapietra all'interno dello spazio urbano.

² Così Eugenio Fuselli, tra i responsabili del Piano, descriveva la situazione di Piccapietra: «Piccapietra è porzione centralissima della città rimasta esclusa dalla vita moderna ed è un tipico esempio del "baracchismo" insediatosi nelle aree necrotiche centrali, residue dai bombardamenti». In Fuselli, E. (1954). *La città e il piano*, *Le Compere di San Giorgio*, anno III, n. 8-9, agosto-settembre 1954.

³ La rappresentazione, infatti, non è una fissazione di elementi realizzata per mezzo degli occhi in modo passivo, ma l'esito di una funzione attiva tra il guardare e l'incontro/scontro con ciò che è esterno. Per approfondimenti cfr. Platone, *Timeo*, 45b cit. in H. Belting (2010), *I canoni dello sguardo. Storia della cultura visiva tra Oriente e Occidente*. Torino: Bollati Boringhieri, p. 109.

⁴ Nancy, J.-L. (2002). *Il ritratto e il suo sguardo*. Milano: Raffaello Cortina editore, pp. 57-58.

NOTES

¹ The area, whose name recalls the trades of its original inhabitants (stonemasons, stonemason, sculptors, etc.), is located in the old Portoria district. The image on the workshop poster represents the Piccapietra area within the urban space.

² This is how Eugenio Fuselli, one of those responsible for the Plan, described the situation in Piccapietra: «Piccapietra is a very central portion of the city that has remained excluded from modern life and is a typical example of the "baracchismo" that has settled in the central necrotic areas left over from the bombings». In Fuselli, E. (1954). *La città e il piano, Le Compere di San Giorgio*, year III, no. 8-9, Agosto-Settembre 1954.

³ Representation, in fact, is not a fixation of elements realised by means of the eyes in a passive manner, but the outcome of an active function between looking and the encounter/clash with what is external. For more details see Plato, *Timaeus*, 45b cited in H. Belting (2010), *I canoni dello sguardo. Storia della cultura visiva tra Oriente e Occidente*. Torino: Bollati Boringhieri, p. 109.

⁴ Nancy, J.-L. (2002). *Il ritratto e il suo sguardo*. Milano: Raffaello Cortina editore, pp. 57-58.

Nelle pagine seguenti:

_Locandine delle attività svolte nell'ambito di *Visuality_04* (pp. 28-29).

_Kintsugi – riparazione *piccapietra*, autori: Jiang Yao, Zhao Kaidi, Hu Zhiye; tutor didattici: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni (pp. 30-31).

_The *whiteside of Piccapietra*, autori: Sara Giannini, Enrico Levo, Giacomo Rossi, Fabio Ruwett; tutor didattici: Simone Dragone, Mario Vallarino (pp. 32-33).

_off-line, autori: Ivano Idrontino, Matteo Pugliese; tutor didattici: Francesco Testa, Angela Zinno (pp. 34-35).

_Specchi, autori: Yang Yue, Yingze Sun, Mingru Jiang, tutor didattici: Valeria Piras, Nadia Raimo; *Zona Piccapietra*, autori: Zeng Jiakai, Chen Zhenghui; tutor didattici: Francesco Testa, Angela Zinno (p. 36).

_Sensorial *Piccapietra*, autori: Martina Cesari, Alexandra Efremova, Veronica Rossi; tutor didattici: Simone Dragone, Mario Vallarino (p. 37).

_Ripristino della collina. *Suono come racconto*, autori: Gabriella Bonetti, Rosanna Chiarello, Sefora Rana; tutor didattici: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni (pp. 38-39).

_Pick your eye, autori: Benedetta Carro, Filippo Ferro, Luca Galli, Fabiana Grittani, Armando Presta; tutor didattici: Valeria Piras, Nadia Raimo (p. 40).

_StepS, autore: Angela Zinno (p. 41).

In the following pages:

_Visuality_04 activities poster (pp. 28-29).

_Kintsugi – Piccapietra repair, authors: Jiang Yao, Zhao Kaidi, Hu Zhiyi; teaching tutors: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni (pp. 30-31).

_The whiteside of Piccapietra, authors: Sara Giannini, Enrico Levo, Giacomo Rossi, Fabio Ruwett; teaching tutors: Simone Dragone, Mario Vallarino (pp. 32-33).

_off-line, authors: Ivano Idrontino, Matteo Pugliese; teaching tutors: Francesco Testa, Angela Zinno (pp. 34-35).

_Mirrors, authors: Yang Yue, Yingze Sun, Mingru Jiang; teaching tutors: Valeria Piras, Nadia Raimo; *Piccapietra area*, authors: Zeng Jiakai, Chen Zhenghui, teaching tutors: Francesco Testa, Angela Zinno (p. 36).

_Sensorial Piccapietra, authors: Martina Cesari, Alexandra Efremova, Veronica Rossi; teaching tutors: Simone Dragone, Mario Vallarino (p. 37).

_Restoring the hill. *Sound as history*, authors: Gabriella Bonetti, Rosanna Chiarello, Sefora Rana; teaching tutors: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni (pp. 38-39).

_Pick your eye, authors: Benedetta Carro, Filippo Ferro, Luca Galli, Fabiana Grittani, Armando Presta; teaching tutors: Valeria Piras, Nadia Raimo (p. 40).

_StepS, author: Angela Zinno (p. 41).

“UN MONDO A PARTE, UN MONDO IN PIÙ”

Attività di riferimento “Visuality_04”

Responsabili scientifici:
Enrica Bistagnino, Maria Linda Falciديو

Con la partecipazione di:
Dottorato in Scienze e Tecnologie per il mare
(referenti: Maria Elisabetta Ruggiero, Saggero Torti)
Dottorato in Digital Humanities
(referente: Massimo Malagugini)

mercoledì
31/3/2021
h 10.00

microsoft teams:
Visuality#04
codice di accesso:
2tr7dct

CONFERENCES
marzo 2021
www.addgenova.org

ANNALISA VIATI NAVONE
GABRIELE PIERLUISI

“SENSEABLE CITIES”

*Attività di riferimento
“Visuality_04”*

Referenti scientifici:
Enrica Bistagnino, Maria Linda Falciديو

Interventi di:
Carmen Andriani
Manuel Gausa

Con la partecipazione di:
Dottorato in Scienze e Tecnologie per il mare
(referenti: Maria Elisabetta Ruggiero, Saggero Torti)
Dottorato in Digital Humanities
(referente: Massimo Malagugini)

giovedì
08/4/2021
h 14.30

microsoft teams:
Visuality#04
codice di accesso:
2tr7dct

LECTURES
aprile 2021
www.addgenova.org

CARLO RATTI

BENVENUTO

8 aprile
h 16.00-19.30

12 aprile
h 8.30-19.30

9 aprile
h 8.30-14.00

14 aprile
h 8.30-14.00

codice teams: 2tr7dct

WORKSHOP
aprile 2021
www.addgenova.org



SEGNI DI SPAZI: SGUARDI E VISIONI SULLO SPAZIO URBANO

Annalisa Viati Navone, Gabriele Pierluisi

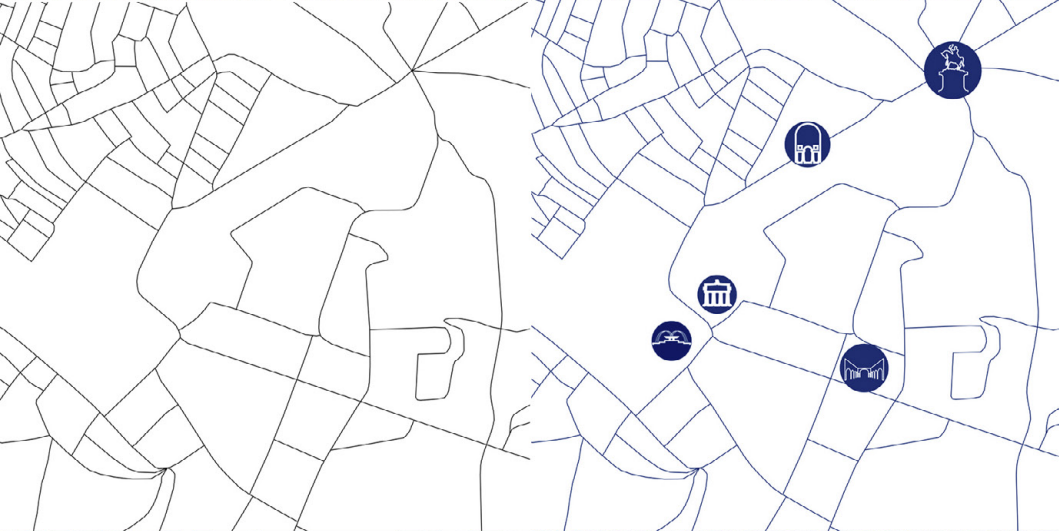
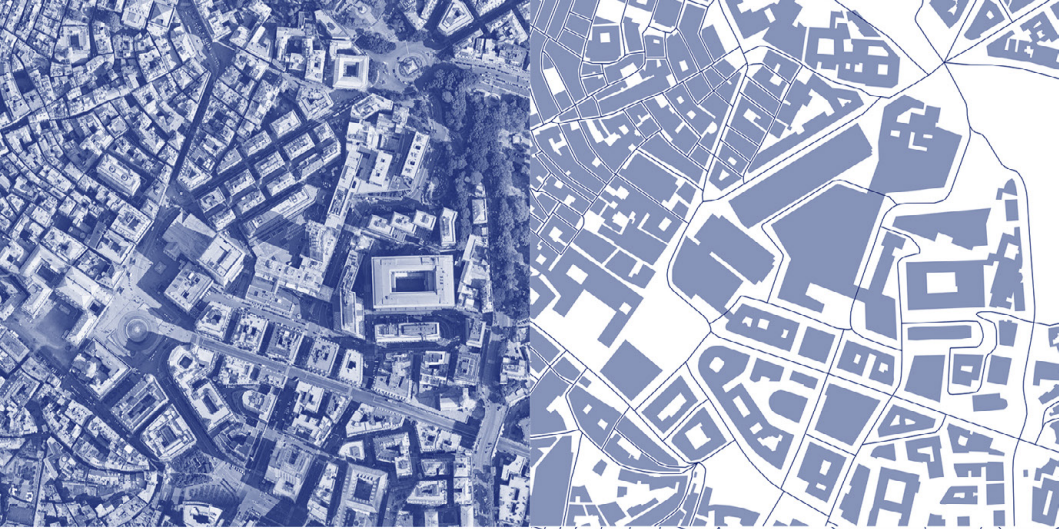
Referenti scientifici:
Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

Con la partecipazione di:
Dottorato in Scienze e Tecnologie per il mare
referenti: **Maria Elisabetta Ruggiero, Ruggero Torti**
Dottorato in Digital Humanities
referente: **Massimo Malagugini**

Università degli Studi di Genova Scuola Politecnica
Corso di Dottorato in Architettura e Design

Coordinatore **M. Gausa**

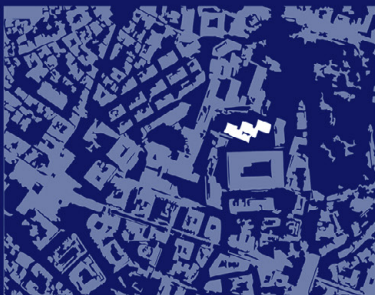
Giuliano S. Pericu (Design), M. Giberti (Architettura),
R. Morbiducci
Collegio Docenti: C. Andriani, A. Bertagna, E. Bistagnino,
R. A. Bobbio, N. Braghieri, C. Candito, N. Casoldi,
L. Chimera, A. Del Borghi, R. Esposito, M. L. Falcidieno,
G. Galli, M. Gausa, A. Gherzi, A. Giachetta, M. Giberti,
C. Lepratti, G. Lombardini, A. Magliocco, F. Mazzino,
R. Morbiducci, M. Morozzo, A. Nasser Eslami,
G. Pellegrini, S. Pericu, K. Perini, V. Pizzigoni, P. Rosasco,
M. Musio Sale, V. Scelsi, M. B. Spadolini, A. Valenti,
M. L. Zignego
Segreteria **M. Mazzucchielli**
Comunicazione: **F. Delprino, A. Mondini, G. Tagliascio**







#1 Postino



#2 Scale



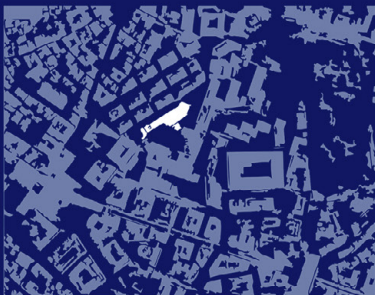
#3 Scoiattolo



#4 Maschera



#5 Gobbo



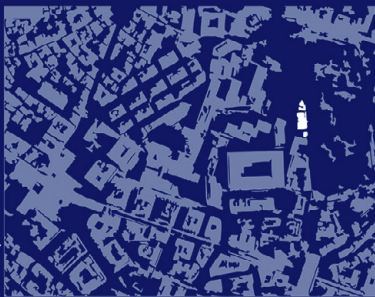
#6 Falco



#7 Eden



#8 Trampoli



#9 Alfieri



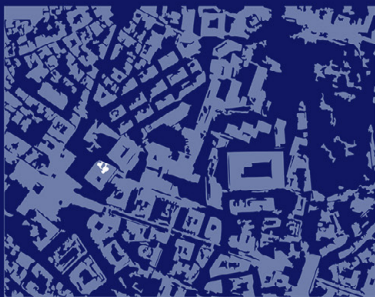
#10 Coccodrillo



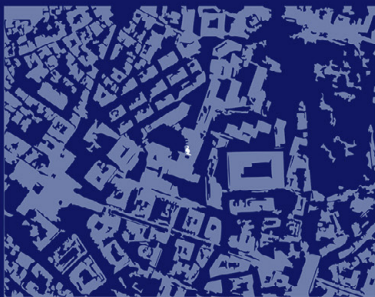
#11 Totem



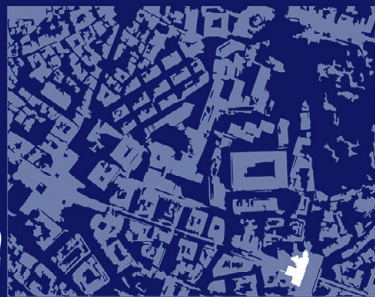
#12 Spadaccino



#13 Uccelli



#14 Oca



#15 Poeta



#16 Drago





VUOTO



PIENO

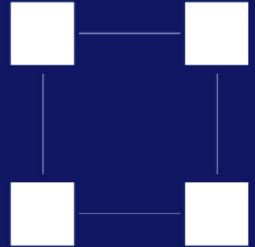
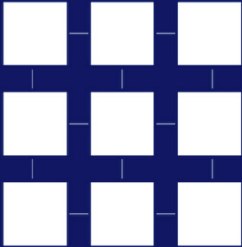


no persone

si persone

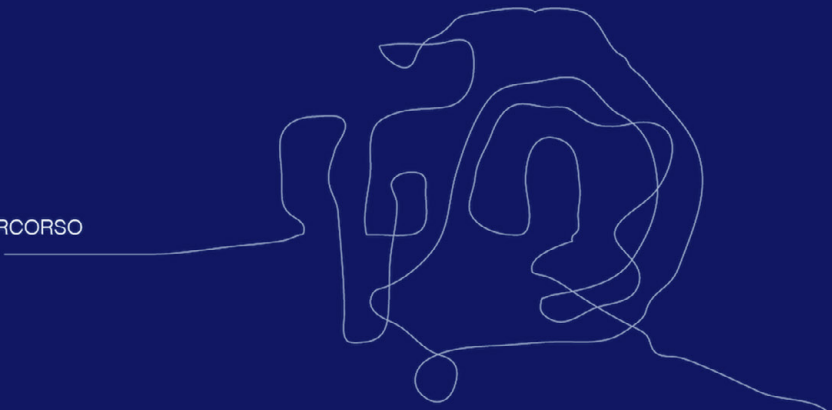
PIENO = - distanza tra gli oggetti

VUOTO = + distanza tra gli oggetti

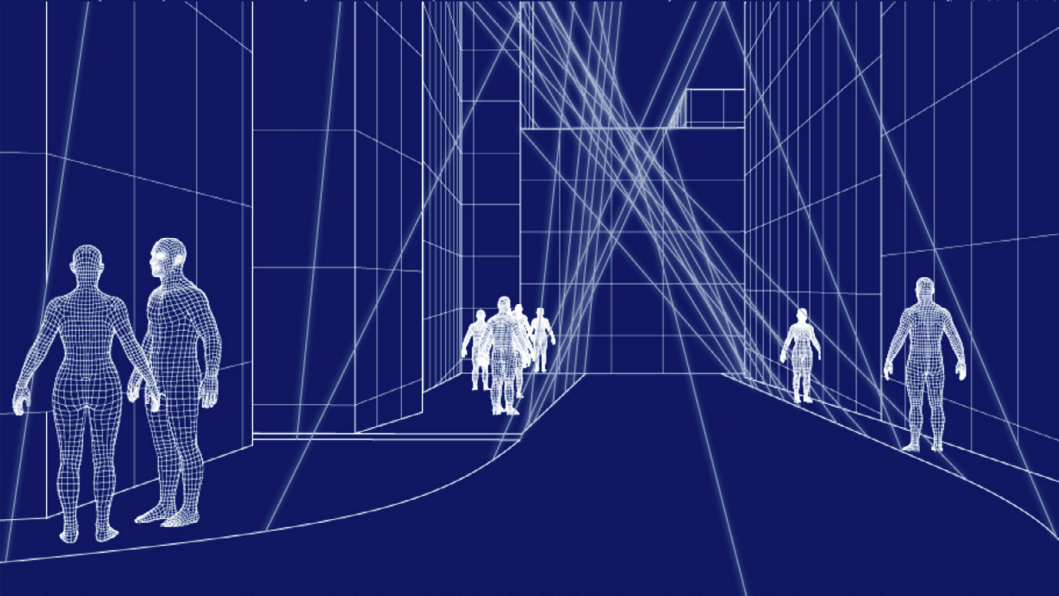
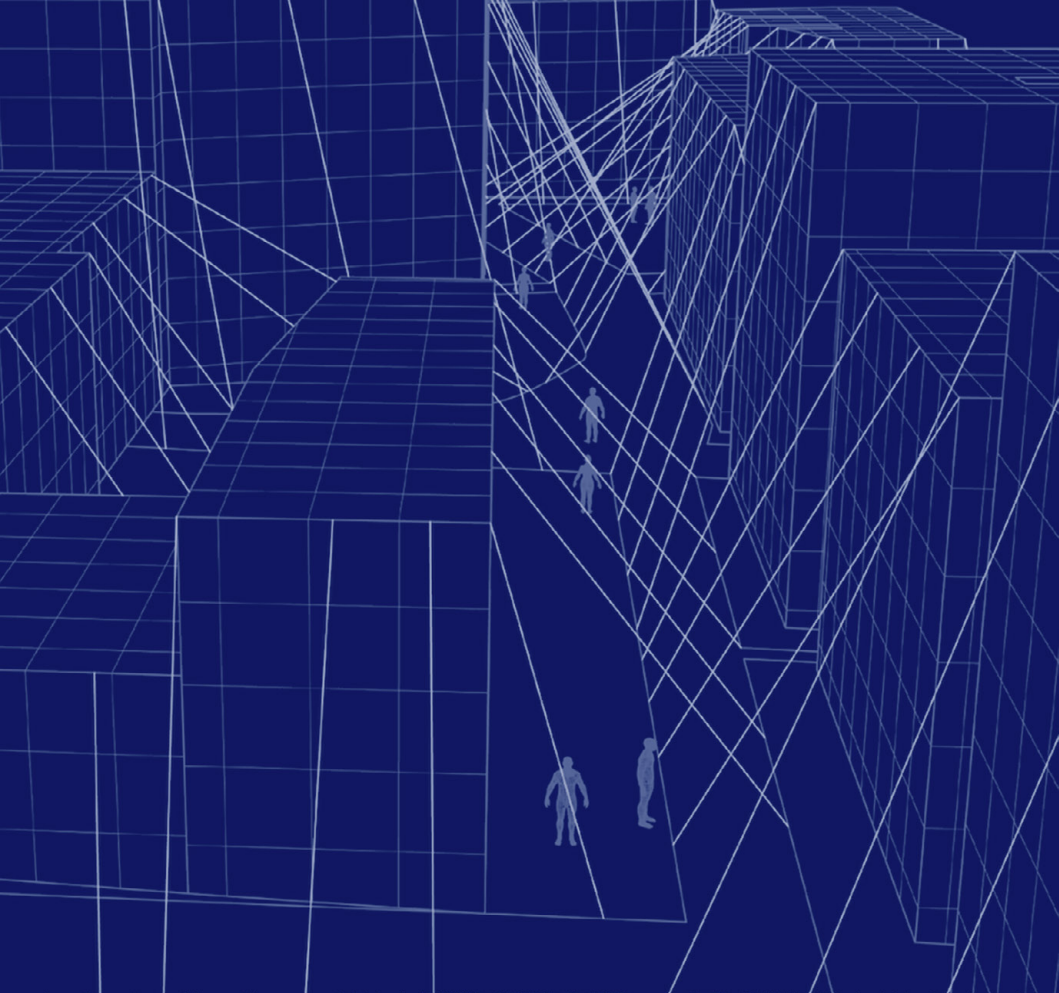


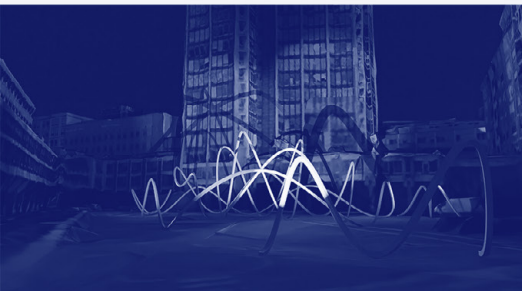
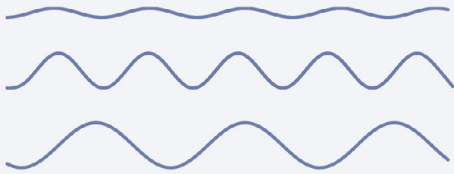
IL FILO elemento di collegamento / 1 dimensione / accorcia le distanze

INIZIO PERCORSO

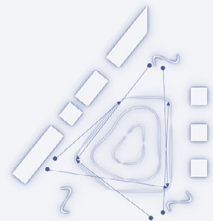


FINE PERCORSO





spot light

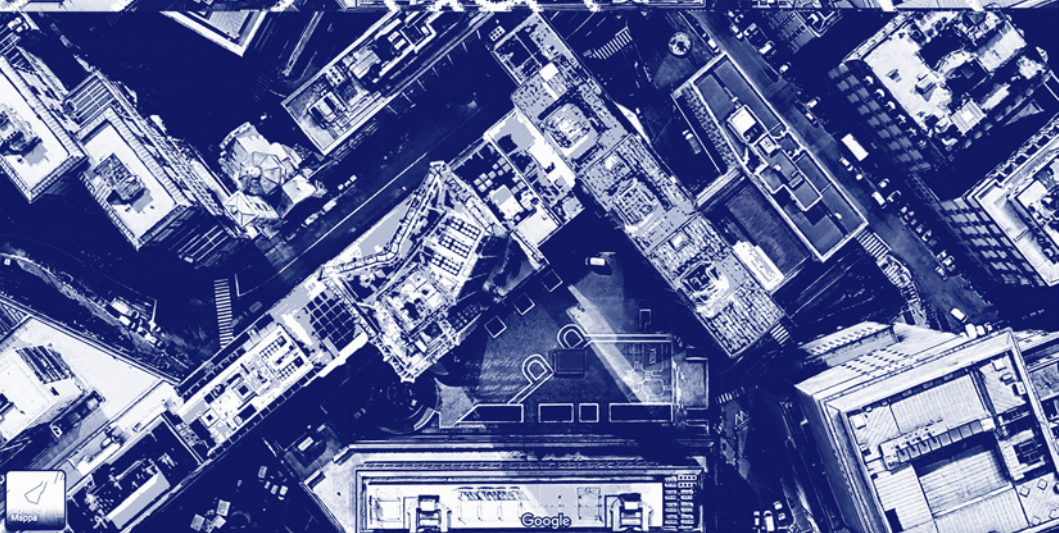












Perché Piccapietra?

Why Piccapietra?

Maria Linda Falcidieno

Come sempre, il primo passo per procedere con la scelta di un caso studio all'interno di una ricerca teorico-metodologica è definire con precisione il *focus* principale da veicolare e contestualizzarlo rispetto all'ampio contesto in cui va a collocarsi; nello studio che si presenta, l'ambito è il contributo che la visualità può dare nelle operazioni di recupero e rivitalizzazione di zone degradate o abbandonate per qualsivoglia motivo e il contesto specifico è la città di Genova.

La scelta del caso studio è stata guidata dalla consapevolezza che di rado ci si trova a lavorare sulla dequalificazione di luoghi urbani 'prestigiosi' qual è il quartiere genovese di Piccapietra, in pieno centro città, edificato sulla demolizione di un tessuto storico di impianto medievale secondo un ambizioso progetto di riassetto urbano che ha inizio e si conclude tra gli anni Cinquanta e gli anni Ottanta. Il Piano Particolareggiato di riferimento si deve all'Ufficio Tecnico del Comune, affiancato da alcuni nomi importanti della storia dell'architettura italiana e locale, quali Franco Albini e Eugenio Fuselli. La progettazione dei singoli edifici, invece, viene affidata ad alcune delle figure chiave della cultura architettonica italiana del Novecento, tra cui lo stesso Albini, Robaldo Morozzo della Rocca, Luigi Vietti e altri. Nonostante ciò, il quartiere nella sua configurazione 'moderna' non ha conosciuto una particolare fortuna critica, né da parte dei suoi contemporanei, né nella letteratura odierna, benché venga riconosciuta la validità di qualche circoscritto episodio architettonico. Il mancato riconoscimento di questo luogo – sia in quanto espressione di un particolare momento culturale della storia locale e nazionale, sia in quanto insieme di singole narrazioni architettoniche – ha in parte contribuito alla mancanza di uno strumento normativo che regolasse gli interventi sugli edifici. Parallelamente alla diffusione di un degrado urbano dovuto all'aggiornamento delle condizioni abitative, di commercio e di lavoro della città odierna, sono stati infatti eseguiti interventi di sostituzione parziale o totale della materia, in nome di una riqualificazione tecnologica o 'estetica'. Inoltre, la scelta operata dai diversi attori del dibattito dell'epoca (cittadini, enti, associazioni e professionisti) di sacrificare Piccapietra, vasta porzione di centro storico medievale, in nome del progresso, in un momento in cui il dibattito del mondo architettonico e di quello della conservazione stava formulando un pensiero condiviso sulla tutela del centro storico in quanto *unicum*, poneva alcuni interessanti quesiti su quale fosse il grado di permeabilità della Genova del dopoguerra al dibattito nazionale. Indagare la vicenda di Piccapietra significava perciò tentare di ricostruire in che modo si fosse modificato il rapporto con la 'città vecchia' dalla fine dell'Ottocento fino agli anni Sessanta del Novecento, in un momento in cui il dibattito sulla conservazione dei centri storici stava animando i luoghi della cultura nazionale. Si palesava il ragionare, quindi, sullo scegliere Piccapietra quale caso studio non solo in quanto episodio fondamentale ma poco indagato della storia locale, ma anche come testimonianza del rapporto tra la società (e l'architettura in quanto espressione di questa società) e la storia. Chi conosce anche direttamente come memoria della propria vita le vicende urbanistico-architettoniche di Genova tra gli anni Cinquanta e gli anni Ottanta del secolo scorso, sa quanto la città si sia trasformata in quel periodo, nonostante il breve lasso di tempo: non solo gli interventi di demolizione e ricostruzione di ampie porzioni della città antica – via Madre di Dio e la citata Piccapietra – ma anche l'edificazione di espansioni residenziali

As always, the first step in selecting a case study within a theoretical-methodological research is to precisely define the main focus to convey and contextualize it with respect to the broad context in which it is situated; in the presented study, the scope is the contribution that visuality can provide in the operations of recovery and revitalization of degraded or abandoned areas for any reason, and the specific context is the city of Genoa. The choice of the case study was guided by the awareness that one rarely finds oneself working on the de-qualification of 'prestigious' urban places such as the Genoese district of Piccapietra, located in the heart of the city, built on the demolition of a historical medieval fabric according to an ambitious urban restructuring project that began and ended between the 1950s and 1980s. The Detailed Plan of reference is attributed to the Technical Office of the Municipality, alongside some important names in the history of Italian and local architecture, such as Franco Albini and Eugenio Fuselli. The design of individual buildings, however, was entrusted to some of the key figures in Italian architectural culture of the twentieth century, including Albini himself, Robaldo Morozzo della Rocca, Luigi Vietti, and others. Despite this, the neighborhood in its 'modern' configuration has not enjoyed particular critical success, neither from its contemporaries nor from contemporary literature, although the validity of some specific architectural episodes is recognized. The lack of recognition of this place – both as an expression of a particular cultural moment in local and national history, and as a collection of individual architectural narratives – has partly contributed to the lack of a regulatory tool governing interventions on buildings. Alongside the spread of urban decay due to the updating of housing, commerce, and work conditions in the modern city, partial or total replacement interventions of materials have been carried out in the name of technological or 'aesthetic' requalification. Furthermore, the choice made by the various actors of the debate at the time (citizens, institutions, associations, and professionals) to sacrifice Piccapietra, a vast portion of the medieval historic center, in the name of progress, at a time when the debate within the architectural world and that of conservation was formulating a shared thought on the protection of the historic center as a unique entity, raised some interesting questions about the degree of permeability of post-war Genoa to the national debate. Investigating the story of Piccapietra meant, therefore, attempting to reconstruct how the relationship with the 'old city' had changed from the end of the nineteenth century to the 1960s, at a time when the debate on the conservation of historic centers was animating the places of national culture. It was thus evident that choosing Piccapietra as a case study meant not only considering it as a fundamental but little-investigated episode in local history but also as evidence of the relationship between society (and architecture as an expression of this society) and history. Those who directly know, as a memory of their own life, the urban and architectural events of Genoa between

sulle aree collinari periurbane hanno decisamente modificato l'assetto urbano e territoriale, accanto a quello percettivo, definendo, così, una nuova immagine della città. Molti progettisti genovesi (ad esempio Marco Dasso, Cesare Fera, Piero Gambacciani, Aldo Luigi Rizzo) hanno contribuito a tale trasformazione, non sempre compresa e accettata dalla cittadinanza e a posteriori colpevole di unire *grandeur* e originalità con una scarsa attenzione alle conseguenze che determinati assetti compositivi potevano portare in termini di sicurezza, accoglienza e gradevolezza ai residenti. Medesima sorte è toccata a Piccapietra, che ha cercato di mettere a sistema le scelte autoriali rappresentative di un intervento proprio di una zona direzionale con la presenza di residenze, con l'ulteriore inevitabile complicazione di aver inevitabilmente dovuto demolire il tessuto esistente, di fatto cancellando una gran parte della memoria storica urbana; il sestiere di Portoria (uno dei sei rioni in cui era diviso il centro storico genovese) diviene quindi il moderno quartiere di Piccapietra (denominazione che deriva dalla principale attività di scalpellini e tagliapietre svolta nella zona), che si sovrappone senza alcun collegamento, né mediazione sulle edificazioni di impianto medievale: il territorio del sestiere si sviluppava tra gli attuali riferimenti dati dalla piazza De Ferrari, la spianata dell'Acquasola, la via XX Settembre fino al colle di Carignano. In particolare, due edificazioni possono essere prese quale simbolo del ruolo trainante del progetto all'interno del contesto storico di riferimento: l'ex palazzo INA e il palazzo SIAT. L'edificio INA è edificato su progetto di Robaldo Morozzo della Rocca e si trova a essere un fulcro importante dal momento che l'Istituto per le assicurazioni è proprietario di alcuni lotti; il concorso che viene bandito riguarda la costruzione di uffici e residenze e lui si occupa proprio di questo, condividendo la vittoria con lo studio Albini-Helg, che si occupa di una parte dell'intero complesso. Il tema centrale, pur nelle modifiche che vengono richieste in fase di approvazione ai fini dell'esecuzione, è dato da un'ambiziosa visione che prevede una piastra quale basamento dell'edificio sovrastante e quale separazione anche visiva tra la zona inferiore e la zona superiore, tra il pubblico e il privato, tra una serie di percorrenze coperte e il palazzo vero e proprio. Per molto tempo, tale realizzazione ha visto susseguirsi attività di prestigio, divenendo un vero e proprio polo attrattivo per la città e per i suoi frequentatori. Ulteriore simbolo della costruzione della Piccapietra contemporanea è il palazzo SIAT, committente la compagnia italiana per le assicurazioni dei trasporti, ideato da Luigi Vietti e comunemente ritenuto il primo edificio che appartiene al nuovo quartiere. Non si tratta di un vero e proprio grattacielo, ma certamente di una costruzione di notevole impatto visivo per la sua altezza e il suo rapporto tra un materiale percettivamente 'pieno' – il granito rosso – e uno 'vuoto' – il cristallo – utilizzato su una superficie estremamente ampia, tanto da fargli meritare il titolo di 'palazzo di cristallo'. Ovviamente non sono soltanto gli edifici ad aver modificato il quartiere, poiché nel

the 1950s and the 1980s of the last century, know how much the city transformed during that period, despite its brevity: not only the interventions of demolition and reconstruction of large portions of the ancient city – such as via Madre di Dio and the aforementioned Piccapietra – but also the construction of residential expansions on the peri-urban hill areas decisively changed the urban and territorial layout, alongside the perceptual one, thus defining a new image of the city. Many Genoese designers (such as Marco Dasso, Cesare Fera, Piero Gambacciani, Aldo Luigi Rizzo) contributed to this transformation, not always understood and accepted by the citizens, and retrospectively accused of combining grandeur and originality with little attention to the consequences that certain compositional arrangements could bring in terms of safety, hospitality, and pleasantness for the residents. The same fate befell Piccapietra, which sought to systematize the representative authorial choices of an intervention specific to a directional area with the presence of residences, with the further inevitable complication of having to inevitably demolish the existing fabric, effectively erasing a large part of the urban historical memory; the district of Portoria (one of the six districts into which the historic center of Genoa was divided) thus became the modern district of Piccapietra (a name derived from the main activity of stonemasons and stonecutters carried out in the area), which overlaps without any connection or mediation on the buildings of medieval origin. The territory of the district extended between the current references given by Piazza De Ferrari, the Acquasola esplanade, Via XX Settembre up to the Carignano hill. In particular, two buildings can be taken as symbols of the leading role of the project within the historical context: the former INA Palace and the SIAT palace. The INA building is designed by Robaldo Morozzo della Rocca and happens to be an important focal point since the Insurance Institute owns some lots; the competition that is announced concerns the construction of offices and residences, and he deals precisely with this, sharing the victory with the Albini-Helg studio, which takes care of a part of the whole. The central theme, despite the modifications requested during the approval phase for execution purposes, is given by an ambitious vision that envisages a platform as the base of the overlying building and as a visual separation between the lower and upper areas, between the public and the private, between a series of covered walkways and the actual palace. For a long time, this achievement has seen prestigious activities succeed, becoming a real attraction for the city and its visitors. Another symbol of the construction of contemporary Piccapietra is the SIAT palace, commissioned by the Italian Transport Insurance Company, designed by Luigi Vietti and commonly considered the first building belonging to the new district. It is not a true skyscraper, but certainly a construction of remarkable visual impact due to its height and its relationship between a perceptually 'solid' material – red granite – and an 'empty' one – glass – used on an extremely

corso dei secoli il sedime stesso dell'insediamento è cambiato e le trasformazioni otto-novecentesche hanno ulteriormente stravolto l'assetto urbano, ma l'operazione urbanistica di Piccapietra ha comportato una sorta di scollamento tra le parti limitrofe, proprio per la sua stessa conformazione: come detto, l'affaccio sul percorso principale si trasforma poi in una serie di gallerie che costituiscono il basamento degli edifici e la piazza che poteva costituire il collegamento tra le parti, fulcro anche distributivo, è collocata alla quota superiore, inevitabilmente assolvendo la sola funzione di snodo e perdendo il ruolo di polo aggregativo urbano, così sconfessando implicitamente la sua stessa natura. Se inizialmente la volontà rappresentativa del progetto e la conseguente scelta di coinvolgere personalità di spicco del mondo dell'architettura sono state sufficienti per fare del nuovo quartiere un indubbio polo urbano, con il passare degli anni e le crisi economico-sociali sono via via venuti a mancare i presupposti stessi della sua esistenza: locali commerciali come il grande magazzino La Rinascente o boutique di pregio quali gioiellerie e negozi di alta moda o ancora sedi di banche e uffici dirigenziali hanno via via chiuso definitivamente o cambiato sede, lasciando il posto a locali di minor prestigio, quando non addirittura a spazi desolatamente abbandonati. In questo contesto agisce la ricerca sul ruolo della visualità per il recupero e la rivitalizzazione di zone degradate, anche centrali rispetto alla città: al di là di possibili operazioni di ristrutturazione, si tratta di intervenire in maniera efficace, tempestiva e non invasiva su uno stato di fatto che presumibilmente e sperabilmente sarà oggetto di interventi pianificatori mirati. Questi i presupposti della ricerca e della sperimentazione didattica collegata, articolata secondo un percorso definito:

- _ campagna fotografica e indagine storico-sociale quali fondamenti pre-progettuali;
- _ lettura critico-visiva per comprendere le principali ragioni dell'attuale stato di degrado della zona;
- _ redazione di tavole grafiche sinottiche;
- _ redazione di tavole grafiche e/o video esplicative di possibili concept di progetto.

I lavori di gruppo sono stati davvero interessanti e potenzialmente realizzabili, principalmente focalizzati su sistemi di forzature percettive realizzate con cromatismi, proiezioni, suggestioni anche ottenute con il supporto della fotografia; le immagini ottenute e il confronto tra lo stato di fatto e l'ipotetico stato *post* intervento evidenziano chiaramente come sia possibile intervenire in maniera propositiva e senza dubbio efficace utilizzando la visualità quale fondamento principale del progetto.

large surface, enough to earn it the title of 'crystal palace.' Obviously, it is not only the buildings that have modified the neighborhood, as over the centuries the settlement itself has changed, and the eighteenth and nineteenth-century transformations have further altered the urban layout, but the urban operation of Piccapietra has led to a sort of detachment between the neighboring parts, precisely because of its own conformation: as mentioned, the overlooking of the main route then turns into a series of galleries that constitute the base of the buildings, and the square that could have been the connection between the parts, also a distribution hub, is located at the upper level, inevitably serving only as a node and losing the role of an urban aggregation center, thus implicitly denying its own nature. Initially, the representative will of the project and the consequent choice to involve prominent figures from the world of architecture were sufficient to make the new district an undisputed urban hub, but over the years and socio-economic crises, the very premises of its existence have gradually disappeared: commercial premises such as the large department store La Rinascente, or prestigious boutiques such as jewelers and high-fashion shops, or even bank branches and executive offices, have gradually closed permanently or relocated, giving way to premises of lesser prestige, if not to desolately abandoned spaces. In this context, research on the role of visuality for the recovery and revitalization of degraded areas, even central to the city, is at work: beyond possible renovation operations, it is a matter of intervening effectively, promptly, and non-invasively on a state of affairs that will presumably and hopefully be the subject of targeted planning interventions. These are the premises of the research and the connected didactic experimentation, articulated according to a defined path:

- _ photographic campaign and historical-social investigation as pre-design foundations;
- _ critical-visual reading to understand the main reasons for the current state of degradation of the area;
- _ drafting of synoptic graphic tables;
- _ drafting of graphic tables and/or explanatory videos of possible project concepts.

The group work was truly interesting and potentially achievable, mainly focused on systems of perceptual forcing achieved with chromatics, projections, and suggestions, also obtained with the support of photography; the obtained images and the comparison between the current state and the hypothetical post-intervention state clearly highlight how it is possible to intervene in a proactive and undoubtedly effective manner using visuality as the main foundation of the project.

Riferimenti bibliografici

C. Repetti, *Genova e la città antica nel Secondo dopoguerra, tra innovazione e conservazione. Il caso di Piccapietra (1945-1975)*, tesi di dottorato, Politecnico di Milano, 2020; tutor prof. S. Musso.

Lavarello, A. (2019, 27 maggio). Genova ricostruita. *Casabella*. <https://casabellaweb.eu/2019/05/27/genova-ricostruita/>

Visitare Genova e la Liguria. *Guida di Genova*. <http://www.guidadigenova.it/storia-genova/portoria-piccapietra/>

Architettura del '900 a Genova. *La voce di Genova*. (2022, 21 settembre). <https://www.lavocedigenova.it/2022/09/21/leggi-notizia/argomenti/eventi-8/articolo/architettura-del-900-a-genova-martedi-lincontro-dedicato-allex-palazzo-ina-piccapietra.html>

Il palazzo SIAT e quel "maledetto architetto" che ideò il primo tassello della city di Piccapietra. *Legacoop Liguria*. (2022, 10 novembre). <https://www.legaliguria.coop/il-palazzo-siat-e-quel-maledetto-architetto-che-ideo-il-primo-tassello-della-city-di-piccapietra/>

References

- C. Repetti, *Genova e la città antica nel Secondo dopoguerra, tra innovazione e conservazione. Il caso di Piccapietra (1945-1975)*, PhD thesis, Polytechnic of Milan, 2020; tutor prof. S. Musso.
- Lavarello, A. (2019, May 27). Genova ricostruita. *Casabella*. <https://casabellaweb.eu/2019/05/27/genova-ricostruita/>
- Visitare Genova e la Liguria. *Guida di Genova*. <http://www.guidadigenova.it/storia-genova/portoria-piccapietra/>
- Architettura del '900 a Genova. *La voce di Genova*. (2022, September21). <https://www.lavocedigenova.it/2022/09/21/leggi-notizia/argomenti/eventi-8/articolo/architettura-del-900-a-genova-martedi-lincontro-dedicato-allex-palazzo-ina-piccapietra.html>
- Il palazzo SIAT e quel "maledetto architetto" che ideò il primo tassello della city di Piccapietra. *Legacoop Liguria*. (2022, November10). <https://www.legaliguria.coop/il-palazzo-siat-e-quel-maledetto-architetto-che-ideo-il-primo-tassello-della-city-di-piccapietra/>

Nelle pagine seguenti:

- _Locali chiusi e abbandonati, transito di uscita interrotto (p. 54).
- _Locali chiusi e inutilizzati (p. 54).
- _Palazzo SIAT. Particolare degli inserti di granito rosso (p. 55).
- _Particolare del basamento del Palazzo SIAT (p. 55).
- _Vista del palazzo INA di Morozzo della Rocca (p. 56).
- _Vista delle gallerie chiuse da cancelli (p. 57).

In the following pages:

- _Closed and abandoned premises, interrupted exit transit (p. 54).
- _Closed and unused premises (p. 54).
- _SIAT building. Detail of the red granite inlays (p. 55).
- _Detail of the basement of the SIAT building (p. 55).
- _View of the INA building in Morozzo della Rocca (p. 56).
- _View of the galleries closed by gates (p. 57).









Un mondo, un
mondo a parte
dal mondo, un
mondo in più...

[dialogo per
frammenti
tra Annalisa e
Gabriele]

Un monde, un monde à part du monde, un monde en plus...
[dialogue par fragments entre Annalisa et Gabriele]

Annalisa Viati Navone, Gabriele Pierluisi

1. Paesaggio e paesaggio urbano: questioni di percezione

La percezione del paesaggio naturale è basata innanzitutto sul 'riconoscimento' di una condizione primaria del nostro rapporto con il mondo, cioè sull'esistenza dell'orizzonte come limite fisico del vedere che determina la visibilità delle cose; ma l'orizzonte non è assoluto, esso muta continuamente quando ci muoviamo, è quindi un limite mobile e variabile, è legato alla stazione verticale: una sorta di sistema orizzontale/verticale che definisce indissolubilmente la nostra postura fisica nel mondo.

L'orizzonte e la nostra posizione verticale permettono allo sguardo di abbracciare integralmente – anche se in maniera di volta in volta parziale – la scena paesaggistica¹. La percezione è andare *incontro al mondo*² a partire da questi pre-requisiti fisiologici. La cosa si complica quando la percezione è quella di un sistema complesso come quello urbano, in cui la visione è, per così dire, guidata dall'architettura. La città è ancora riconoscibile nelle forme contenute, unitarie e continue della sua conformazione tardomedioevale fino a quella di stampo barocco, ma è sempre meno evidente nelle fasi storiche più recenti, nel tessuto industriale, moderno e contemporaneo. Confrontare città di derivazione barocca e città contemporanea – quindi di derivazione moderna – significa confrontare due spazialità differenti e definire in maniera diversa il vuoto urbano. Nella città barocca il vuoto è una figura precisa regolata dalla geometria e dal sistema prospettico, ed è legato alla misura dello sguardo. Le architetture di tradizione barocca fungono da limite, involucro, contengono le azioni dell'uomo, sono il suo spazio scenico. I vuoti della città contemporanea non hanno più un rapporto diretto con il corpo e difficilmente lo intrattengono con lo sguardo. Rispondono a logiche spaziali molto diversificate, astratte e sfuggenti alla comprensione razionale, più legate agli oggetti stessi che li limitano e al vissuto individuale, che alla misura prospettica e oggettiva dello sguardo. I vuoti urbani contemporanei si sviluppano in un magma gassoso più simile a geometrie frattali e iterative che a figure iconograficamente riconoscibili, dove lo spazio deve essere vissuto dal corpo in movimento, percorrendolo, camminando, ed è rappresentato al meglio con la performance, la danza, piuttosto che con la 'pittura da cavalletto'. La forma pittorica che essi suggeriscono è quella intensamente sentimentale dell'arte informale, che si avvale del gesto e della materia bruta per stimolare le sensibilità dei percipienti. La rappresentazione della città contemporanea, date le sue logiche sfuggenti, mette in crisi e deforma la forma canonica della rappresentazione urbana; questa si è storicamente determinata attraverso l'uso comparato di due forme di proiezione: da una parte la veduta aerea, al limite la vista planimetrica in comparazione con la vista dal basso, ad altezza d'uomo. La città barocca, fino a quella moderna, era rappresentata in maniera esaustiva attraverso la presenza comparata di questa due viste: la vista dall'alto (al limite cartografica) per dare l'insieme e quella dal basso, da dentro la città, per descriverne più puntualmente i suoi spazi. Due forme di proiezione prospettica, una con un centro di proiezione lontano e alto e un'altra con un centro di proiezione totalmente interno alla città stessa. L'*hyperville*³ contemporanea per la sua costituzione complessa implica una metamorfosi di questi due sguardi: essi restano necessari, anche nella loro relazione per descrivere

1. Paysage et paysage urbain : questions de perception

La perception du paysage naturel repose avant tout sur la « reconnaissance » d'une condition primaire de notre rapport au monde, à savoir l'existence de l'horizon comme limite physique du regard qui détermine la visibilité des choses ; mais l'horizon n'est pas absolu, il change constamment lorsque nous nous déplaçons, il constitue donc une limite mobile et variable, puisqu'il est lié à la station verticale : une sorte de système horizontal/vertical inextricablement défini par notre posture physique dans le monde. L'horizon et notre position verticale permettent au regard d'embrasser entièrement – quoique partiellement de temps à autre – la scène du paysage¹. La perception, c'est aller à *la rencontre du monde*² à partir de ces pré-requis physiologiques. Les choses se compliquent lorsque la perception est confrontée à un système complexe tel que le système urbain, dans lequel la vision est, pour ainsi dire, guidée par l'architecture. La ville est encore reconnaissable dans les formes contenues, unitaires et continues de sa conformation du Moyen-Âge tardif au baroque, mais elle est de moins en moins évidente dans les phases historiques plus récentes, dans le tissu industriel moderne et contemporain. Comparer des villes d'origine baroque et des villes contemporaines – donc d'origine moderne – revient à comparer deux spatialités différentes et à définir différemment le vide urbain. Dans la ville baroque, le vide est une figure précise régie par la géométrie et le système perspectif, et il est lié à la mesure du regard. Les architectures de la tradition baroque agissent comme des limites, des enveloppes, elles contiennent les actions de l'homme, deviennent son espace scénique. Les vides de la ville contemporaine n'ont plus de rapport direct avec le corps et n'en entretiennent guère avec le regard. Ils répondent à des logiques spatiales très diverses, abstraites et échappant à la compréhension rationnelle, plus liées aux objets mêmes qui les limitent et à l'expérience individuelle qu'à la dimension perspective et objective du regard. Les vides urbains contemporains se développent dans un magma vaporeux plus proche des géométries fractales et itératives que des figures iconographiquement reconnaissables : l'espace doit y être vécu par le corps en mouvement, par la traversée, et il est alors mieux représenté par la performance, la danse, plutôt que par la « peinture de chevalet ». La forme picturale que ces vides suggèrent est celle, intensément sentimentale, de l'art informel, qui recourt au geste et à la matière brute pour stimuler les sensibilités des sujets. La représentation de la ville contemporaine, compte tenu de ses logiques insaisissables, défie et déforme la forme canonique de la représentation urbaine ; celle-ci a été historiquement déterminée par l'utilisation comparative de deux formes de projection : d'une part la vue aérienne, à la limite la vue planimétrique, et la vue d'en bas, à hauteur d'homme. La ville baroque jusqu'à la ville moderne était représentée de manière exhaustive grâce à la présence comparée de ces deux points de vue : la vue d'en haut (presque cartographique) pour donner une

il fenomeno urbano, ma assumono una dimensione distorta; le ottiche di riferimento diventano il satellite per la vista zenitale e il grandangolo, il teleobiettivo o il montaggio di più fotogrammi, per la vista dal basso. In qualche modo potremmo dire che si ha, in relazione alle proiezioni prospettiche classiche, un effetto di anamorfosi, necessario a descrivere, attraverso il decentramento del centro di posizione o la artificialità del montaggio proiettivo, la complessità dello spazio urbano contemporaneo. Il cambiamento di ottica è reale negli strumenti di ripresa e simbolico nello sguardo, in quanto l'occhio dell'osservatore non è più tanto nella città costruita, quanto nei suoi vuoti, nei suoi sistemi connettivi periferici, arterie di circolazione, zone abbandonate, *friches*, o nei sistemi territoriali. Gli spazi dell'*hyperville* sono territoriali piuttosto che urbani. Il 'resto' della città, il suo margine periferico, i suoi vuoti abbandonati sono infatti degli ibridi tra natura e città, per i quali è possibile utilizzare l'ossimoro di 'paesaggio urbano'. [G.P.]

Dagli addobbi fluorescenti siciliani ai lampeggianti billboard e Luna Park americani: l'architettura spettacolarizza il paesaggio urbano

L'appropriazione percettiva della città, in vista di una comprensione intellettuale quanto più esaustiva possibile, ha sempre necessitato diversi luoghi e tempi di osservazione: dal basso, al livello dei nostri occhi, circolando per le strade; dall'alto, da torri e campanili da cui Camillo Sitte schizzava gli impianti delle città storiche, dai rilievi collinari che consentivano allo sguardo di riposizionare la città nel suo territorio; di giorno, alla luce naturale, e al buio rischiarato dall'illuminazione notturna. È infatti nel passaggio dalle prime luci della sera all'illuminazione artificiale che le architetture attenuano la loro presenza, soprattutto al di sopra degli alti basamenti illuminati. Gli architetti moderni si sono lasciati affascinare dall'architettura luminosa, non più massa costruita ma installazione atmosferica, effimera scenografia di linee e superfici, colorata e luminescente. L'interesse per la creazione di strutture di luce si appuntava sul potere dell'illuminazione di scolorire il carattere autoreferenziale degli edifici trasformandoli in pannelli pubblicitari o dispositivi che informano, predicono il futuro prossimo (le condizioni meteorologiche del giorno dopo, ad esempio), trasportando l'immaginario collettivo verso i palpitanti flussi luminosi di Las Vegas. Il Palazzo di Fuoco, realizzato da Giulio Minoletti (Milano 1958-1961 con Giuseppe Chiodi), osservato di giorno non desta particolare interesse: severo e regolare nel suo involucro in *curtain-wall*, posto su di un tradizionale basamento in pietra, poteva incuriosire per il suo coronamento, una strana installazione paesaggistica, a Milano inedita. In cima all'edificio, come fosse stata una sottile trabeazione, uno schermo rettangolare precedeva (potremmo dire 'precede',

vue d'ensemble, et la vue d'en bas, depuis l'intérieur de la ville, pour décrire plus précisément ses espaces. Deux formes de projection en perspective, l'une avec un centre de projection lointain et élevé, et l'autre avec un centre de projection totalement interne à la ville elle-même. L'*hyperville*³ contemporaine, en raison de sa constitution complexe, implique une métamorphose de ces deux regards, mais ceux-ci restent nécessaires, notamment dans leur lien pour décrire le phénomène urbain, et prennent une dimension déformée ; l'optique de référence devient le satellite pour la vue zénithale, et le grand angle, le téléobjectif ou le montage multi-images pour la vue d'en bas. D'une certaine manière, on pourrait dire que l'on a, par rapport aux projections en perspective classique, un effet d'anamorphose, nécessaire pour décrire, à travers le décentrement du centre de position ou l'artificialité du montage projectif, la complexité de l'espace urbain contemporain. Le changement d'optique est réel dans les moyens de tournage et symbolique dans le regard, car l'œil de l'observateur ne se trouve plus tant dans la ville construite que dans ses vides, ses connectivités périphériques, ses artères de circulation, ses zones délaissées, ses *friches* ou ses systèmes territoriaux. Les espaces de l'*hyperville* sont territoriaux plutôt qu'urbains. Le « reste » de la ville, ses marges périphériques, ses vides abandonnés, sont en effet des hybrides entre nature et ville, pour lesquels il est possible d'utiliser l'oxymore de « paysage urbain ». [G.P.]

*Des décorations fluorescentes siciliennes aux billboards et Luna Park cli-
gnotants américains : l'architecture spectacularise le paysage urbain*

L'appropriation de la ville par la perception, en vue d'une compréhension intellectuelle aussi exhaustive que possible, a toujours nécessité différents lieux et temps d'observation : d'en bas, au niveau de nos yeux, en parcourant les rues ; d'en haut, depuis les tours et les clochers d'où l'architecte Camillo Sitte esquissait les tracés des villes historiques, depuis les collines qui permettaient au regard de replacer la ville sur son territoire ; de jour, à la lumière naturelle, et dans l'obscurité, par l'éclairage nocturne. C'est en effet dans le passage de la lumière du soir à l'éclairage artificiel que les architectures adoucissent leur présence, en particulier au-dessus des hauts soubassements illuminés. Les architectes modernes se sont pris de fascination pour l'architecture lumineuse, non plus comme masse bâtie, mais comme installation atmosphérique, décor éphémère de lignes et de surfaces, coloré et luminescent. L'intérêt pour la création de structures lumineuses reposait sur le pouvoir de la lumière d'atténuer le caractère autoréférentiel des bâtiments en les transformant en panneaux publicitaires ou en dispositifs informatifs, qui prédisent l'avenir proche (les conditions météorologiques du lendemain, par exemple), en transportant l'imaginaire collectif vers les flux de lumière palpitants de Las Vegas. Le Palazzo di Fuoco (Palais de Feu) réalisé par Giulio Minoletti (Milan, 1958-1961, avec Giuseppe Chiodi), observé de jour, n'éveille pas d'intérêt particulier : sévère et régulier

in quanto unico superstite) un grande orologio sostenuto da un visibile traliccio che rassomigliava a un mulino a vento e, accanto, una sorta di piccolo fuoco d'artificio, come 'congelato' durante l'esplosione, posto in cima a una lunga asta graduata. Nella visione notturna, lo statico assetto architettonico è scompaginato dall'irruzione del movimento sotto forme differenti di pulsazioni luminose e cromatiche. Ogni serramento del *curtain-wall* era dotato di tre tubi fluorescenti che cambiavano colorazione ogni tre minuti, sulla sequenza dei sette colori dell'arcobaleno. L'illuminazione è dunque dinamica, secondo un'ampia varietà di schemi: un colore per ogni sera che si stende sull'intero involucro, un colore per ogni facciata, un colore per ogni piano. Per ciascuna di queste possibilità, la policromia avrebbe potuto essere fissa o mutabile ogni tre minuti. Di notte, le installazioni sul tetto-terrazzo rivelavano l'insospettabile funzione di trasmettitori luminosi di informazioni collegati a una modernissima stazione meteorologica collocata sempre sul tetto. Le luci cambiavano colore e pulsavano secondo un codice preciso a seconda delle previsioni barometriche e termometriche per l'indomani⁴. Il turista inconsapevole l'avrebbe considerato un divertente spettacolo pirotecnico, eseguito con magistrale orchestrazione di luci elettriche, ma ai milanesi istruiti sarebbe bastato mettere il naso fuori dalla finestra per ricevere aggiornamenti in tempo reale estremamente attendibili sulle previsioni meteorologiche e preparare la *mise* più adeguata per l'indomani. Gli impulsi, emessi a piazzale Loreto dove l'edificio si trova, erano visibili fino a piazza San Babila⁵: gran parte del paesaggio urbano meneghino riceveva un'inondazione di onde cinetiche colorate e se ne trovava trasfigurato. Minoletti porta anche a coincidere la struttura del codice con il senso del messaggio, legando ad esempio l'intermittenza delle luci alla variabilità del tempo meteorologico, o ancora la successione ascendente o discendente all'innalzamento e abbassamento della temperatura. Le informazioni da decriptare venivano completate da quelle trasmesse, a mezzo del tradizionale codice della scrittura, dal giornale luminoso in cui si trasformava l'astratta trabeazione diurna. Nella stampa, il Palazzo di Fuoco vi appare con denominazioni che rimandano a cieli astronomici: «grosso riccio, o meglio una specie di satellite», «grossa palla di un metro e mezzo di diametro, formante nove paralleli e quattro meridiani», «raggera di forma sferica», «sputnik», «specie di boccia a raggi luminosi, come quelle che si vedono nei film di fantascienza», «stella». Potremmo aggiungere la funzione di 'ex-voto', alla luce dei documenti d'archivio che trasmettono qualche informazione sul committente, il magnate siciliano Michelangelo Virgillito, che aveva nel cuore i fastosi addobbi fluorescenti in onore dei santi patroni, in testa l'ambizione del bracciante agricolo che aspira alla posizione di

dans son enveloppe en *curtain-wall*, placé sur un socle traditionnel en pierre, il pourrait intriguer par son couronnement, une étrange installation paysagère, inédite à Milan. En haut de l'édifice, comme s'il s'était agi d'un mince entablement, un écran rectangulaire précédait (nous pourrions dire « précède », en tant qu'unique survivant) une grande horloge soutenue par un pylône visible ressemblant à un moulin à vent, et à côté, une sorte de petit feu d'artifice, comme « gelé » lors de l'explosion, était placé au sommet d'une longue tige graduée. Dans la vision nocturne, la disposition architecturale statique est perturbée par l'irruption du mouvement sous la forme de différentes pulsations de lumière et de couleur. Chaque ouverture du *curtain-wall* était dotée de trois tubes fluorescents qui changeaient de coloration toutes les trois minutes, en suivant la séquence des sept couleurs de l'arc-en-ciel. L'éclairage est donc dynamique, selon une grande variété de schémas : une couleur pour chaque soir répartie sur l'ensemble de l'enveloppe, une couleur pour chaque façade, une couleur pour chaque étage. Pour chacune de ces possibilités, la polychromie pouvait être fixe ou modulable toutes les trois minutes. La nuit, les installations sur le toit-terrasse révélaient leur fonction insoupçonnée de transmetteurs lumineux d'informations reliés à une station météorologique ultramoderne également située sur le toit. Les lumières changeaient de couleur et pulsaient selon un code précis en fonction des prévisions barométriques et thermométriques du lendemain⁴. Le touriste non averti aurait considéré qu'il s'agissait d'un amusant spectacle pyrotechnique, exécuté par une orchestration magistrale de lumières électriques, mais le Milanais cultivé n'aurait eu qu'à mettre le nez à la fenêtre pour recevoir en temps réel des informations extrêmement fiables sur les prévisions météorologiques et se préparer la tenue la plus adaptée pour le lendemain. Les impulsions, émises sur le Piazzale Loreto où se trouve l'édifice, étaient visibles jusqu'à la Piazza San Babila⁵ : une grande partie du paysage urbain milanais recevait un déluge d'ondes cinétiques colorées et en était transféré. Minoletti met également en relation la structure du code avec le sens du message, en reliant, par exemple, le clignotement des lumières à la variabilité de la météo, ou bien la succession ascendante ou descendante à l'augmentation et à la diminution de la température. Les informations à décrypter étaient complétées par celles véhiculées, au moyen du code traditionnel de l'écriture, par le journal lumineux en lequel se transformait l'entablement diurne abstrait. Dans la presse, le Palazzo di Fuoco apparaît avec des dénominations qui renvoient aux ciels astrologiques : « gros hérisson, ou plutôt une sorte de satellite », « grosse boule de 1,5 mètre de diamètre, formant neuf parallèles et quatre méridiens », « halo de forme sphérique », « sputnik », « sorte de boule à rayons, comme on en voit dans les films de science-fiction », « étoile ». Nous pourrions ajouter la fonction d'« ex-voto », à la lumière des documents d'archives qui fournissent quelques informations sur le commanditaire, le magnat sicilien Michelangelo Virgillito, qui n'avait jamais oublié les somptueuses décorations fluorescentes

Rockefeller milanese. Dell'intesa fra l'architetto e il committente resta il ricordo d'un paesaggio a presa emotiva, capace di traslare l'osservatore in uno spazio-tempo meta-reale, al limite del fantascientifico.

Dalla rue intérieure all'intérieur

Minoletti era particolarmente interessato a utilizzare la luce fra gli ingredienti del progetto, e a giocare sulla doppia parvenza, diurna e notturna, delle sue realizzazioni, anche quando si trattava di concepire dei dispositivi di comunicazione pubblicitaria ch'egli trasformava in indicazioni pedonali di indubbia valenza artistica. Le insegne luminose dei cinema Corso e Ariston nella Galleria del Corso a Milano, cui attende alla fine degli anni Quaranta, si profilano come installazioni finalizzate a guidare il passaggio dalla strada, dove si trovava l'accesso al Cinema Corso, verso la *rue intérieure* della Galleria, fino all'*intérieur* della sala cinematografica dell'Ariston. L'insegna è costituita da sei tubi fluorescenti posizionati al livello del cornicione del palazzo storico, su cui sono apposte le scritte «Cinema» e «Corso», modellate in tubo di neon di colore verde. Il fascio dei sei neon piega verso l'interno della Galleria e si conclude in un ricciolo che indica precisamente, come fosse un indice puntato, la pensilina d'ingresso dell'Ariston. Si tratta di un'installazione luminosa di maggiore impatto visivo notturno che diurno, tesa a determinare delle continuità fisiche e percettive, che deve certamente al magistero di Lucio Fontana⁶, con un precedente importante risalente al 1946: l'arabesco fluorescente in neon «Filotecnica Salmoiraghi» realizzato sempre da Minoletti come elemento pubblicitario dello stand della ditta alla fiera campionaria di Milano. Per quest'ultima Minoletti arrederà il negozio genovese sotto i portici di via XX Settembre⁷ dove, utilizzando dispositivi più ingegnosi e sottili, aveva realizzato l'interno come una declinazione più intima della spazialità dei portici con i quali conservava una evidente continuità. Le vetrine, concepite come teche trasparenti in vetro, esposte dietro le ampie vetrature del negozio, sono supportate da sottilissimi tubi metallici che affondano in aiuole fiorite e si ancorano in un soffitto dipinto a rappresentare il cielo. Ma il dispositivo più arguto è all'interno, collocato di fronte all'ingresso da pavimento a soffitto, che come un *repoussoir* impedisce di guardare oltre e confina l'avventore nell'area di accoglienza del cliente. Si tratta di un pannello decorativo che nella parte bassa riproduce una vista prospettica a volo d'uccello della città storica, dal porto verso le colline retrostanti, mentre nella parte superiore appare abitata da uno stormo di cinque enormi gabbiani. Minoletti gioca con i salti di scala, alterando i rapporti proporzionali e producendo dei 'bisticci visivi': campiti d'un bianco talmente candido da acquistare corporeità, i gabbiani, troppo grandi per abitare il cielo della veduta, sembrano

en l'honneur des saints Patrons, et qui restait habité par l'ambition de l'ouvrier agricole aspirant à la position de Rockefeller milanais. De l'entente entre l'architecte et son commanditaire, il reste le souvenir d'un paysage émotionnellement saisissant, pouvant transporter l'observateur dans un espace-temps méta-réel, à la limite de la science-fiction.

De la rue intérieure à l'intérieur

Minoletti était particulièrement intéressé par l'utilisation de la lumière comme ingrédient du projet et par le jeu sur la double apparence, diurne et nocturne, de ses créations, même lorsqu'il s'agissait de concevoir des dispositifs de communication publicitaire, qu'il transformait en enseignes piétonnes d'une valeur artistique indéniable. Les enseignes lumineuses des cinémas Corso et Ariston de la Galleria del Corso à Milan, dont il s'occupe à la fin des années 1940, se présentent comme des installations destinées à guider le passage de la rue, où se trouvait l'entrée du cinéma Corso, vers la rue intérieure de la Galleria, et jusqu'au cœur de la salle de cinéma de l'Ariston. L'enseigne se compose de six tubes fluorescents placés au niveau de la corniche du bâtiment historique, sur lesquels figurent les mots « Cinema » et « Corso » modelés en tube de néon vert. Le faisceau des six néons s'oriente vers l'intérieur de la Galleria et se termine par une boucle qui pointe précisément, comme un index, vers l'avent d'entrée de l'Ariston. Il s'agit d'une installation lumineuse dont l'impact visuel est plus important la nuit que le jour, visant à déterminer des continuités physiques et perceptives, et qui doit certainement au magistère de Lucio Fontana⁶, avec un précédent important remontant à 1946 : l'arabesque de néon fluorescent « Filotecnica Salmoiraghi », également créée par Minoletti en tant qu'élément publicitaire pour le stand de l'entreprise à la Foire de Milan. Pour cette dernière, Minoletti avait aménagé la boutique génoise sous les arcades de la *via XX Settembre*⁷, où, en utilisant des dispositifs plus ingénieux et subtils, il avait réalisé l'intérieur comme une déclinaison plus intime de la spatialité des arcades avec lesquelles il conservait une continuité évidente. Les vitrines, conçues comme des châsses transparentes en verre, exposées derrière les vastes verrières du magasin, sont supportées par de très fins tubes métalliques qui plongent dans des parterres fleuris et s'ancrent dans un plafond peint représentant le ciel. Mais le dispositif le plus astucieux se trouve à l'intérieur, devant l'entrée du sol au plafond, qui, comme un repoussoir, empêche de regarder au-delà et confine le visiteur à la zone d'accueil. Il s'agit d'un panneau décoratif qui, dans sa partie inférieure, reproduit une vue en perspective à vol d'oiseau de la ville historique, allant du port vers les collines qui se trouvent à l'arrière, tandis que, dans sa partie supérieure, il apparaît habité par une volée de cinq énormes mouettes. Minoletti joue avec les sauts d'échelle, modifiant les rapports proportionnels et produisant des « bizarreries visuelles » : enduites d'un blanc si pur qu'elles en deviennent vivantes, les mouettes, trop grandes pour habiter le ciel de la scène,

piuttosto delle sculture di gesso (e il dubbio viene che siano tali). Ma osservati alla luce delle dimensioni dell'interno, particolarmente alto (e il pannello che si estende da pavimento a soffitto diventa strumento di misura dello spazio), acquistano proporzioni corrette, tanto da sembrare veri sotto quel cielo di nuvole soffici, che partecipa al gioco dell'apertura del volume interno verso la città. La sera l'impressione di essere in un interno urbano si sarebbe acuita: le lampade rivolte verso l'alto avrebbero formato una cornice luminosa intorno a quel cielo nuvoloso plastico, sospeso su una delle possibili *mises en abyme* della città di Genova, sulla sua rappresentazione 'decontestualizzata' e in miniatura, dentro un interno che di quel tessuto urbano è parte. Ma in quell'interno si vendono gli strumenti della Filotecnica: topografici, astronomici, meteorologici, ottici, per la navigazione marittima e aerea, per il disegno, che permettono di alterare le dimensioni degli oggetti della visione, d'ingigantire un gabbiano, di ridurre a una compendiarica veduta d'insieme l'articolata e ridente topografia di Genova. E allora il pannello congiurava con la volta celeste, associando alla funzione di ornamento e di cesura spaziale quella, subdola, di cartellone pubblicitario. [A.V.N.]

2. Antropocene e la città moderna come rovina

Nei paesaggi urbani dell'*hyperville* contemporanea, in queste periferie del mondo, si vive l'effetto esaltante della mutazione; qui, tutto può ipoteticamente succedere: questi paesaggi, nella loro astanza inquietante, sono aperti al futuro, anzi, lo premettono. In particolare, oggi essi sono la scena preferenziale della 'fine della modernità' che nei suoi ultimi e spesso critici – rispetto all'ortodossia moderna – sussulti – dal post-moderno in poi fino al digitale – si sta consumando adesso. La fine della modernità è definitivamente sancita, dalla definizione della nostra era come quella dell'Antropocene, in cui l'azione dell'uomo basata sull'estrazione e il commercio a scala planetaria (il capitalismo e il neoliberalismo degli scorsi decenni sono stati l'apoteosi) incidono, come una forza geologica, sullo stato critico del nostro pianeta. Questa crisi dominante, che sta portandoci a una mutazione climatica e all'estinzione di molte specie viventi, è direttamente legata alla cultura 'moderna' di interpretazione del mondo che si basa sulla distinzione tra *res cogitans* e *res extensa* sancita da Descartes, che produrrà quella distanza critica tra l'uomo e il suo ambiente, tra uomo e mondo, all'origine dell'astrazione geometrica, del catalogo astratto, statistico e tipologico, nonché essenzialmente economico, del vivente e del mondo stesso, cosa che spiega il colonialismo e le politiche capitaliste estrattive fino allo sfrenato neo-liberalismo attuale. Riconoscere questa crisi e la fine di un'era storica significa vedere tutto ciò che ha prodotto la cultura moderna, nell'ultimo secolo e mezzo, sotto forma di rovine di

et ressemblent plutôt à des sculptures en plâtre (et le doute s'installe qu'elle en sont vraiment). Mais, observées à l'aune des dimensions de l'intérieur, au plafond particulièrement haut (et le panneau qui s'étend du sol au plafond devient un instrument de mesure de l'espace), elles acquièrent de justes proportions, au point de paraître réelles sous ce ciel de nuages cotonneux, qui participe au jeu de l'ouverture du volume intérieur vers la ville. Le soir, l'impression de se trouver dans un intérieur urbain se renforce : les lampes orientées vers le haut forment comme un cadre lumineux autour de ce ciel nuageux de plastique, suspendu à l'une des possibles mises en abyme de la ville de Gênes, à sa représentation « décontextualisée » et en miniature, à l'intérieur d'un intérieur englobé par ce tissu urbain. Dans cet intérieur sont vendus les instruments de la Filotecnica : topographiques, astronomiques, météorologiques, optiques, pour la navigation maritime et aérienne, pour le dessin, qui permettent de modifier les dimensions des objets de la vision, de grossir une mouette, de réduire la topographie complexe et riante de Gênes à un condensé de panoramas. C'est ainsi que le panneau conspirait avec la voûte céleste, associant à la fonction d'ornement et de césure spatiale celle, malicieuse, de panneau d'affichage publicitaire. [A.V.N.]

2. Anthropocène et la ville moderne comme ruine

Dans les paysages urbains de l'*hyperville* contemporaine, dans ces périphéries du monde, se vit l'effet exaltant de la mutation ; ici, tout peut hypothétiquement se produire : ces paysages, dans leur abstraction inquiétante, sont ouverts à l'avenir, voire le permettent. Aujourd'hui tout particulièrement, ils sont la scène privilégiée de la « fin de la modernité » qui, dans ses derniers soubresauts, souvent critiques par rapport à l'orthodoxie moderne, depuis le post-modernisme jusqu'au numérique, est en train de se consumer. La fin de la modernité est définitivement sanctionnée par la définition de notre époque comme celle de l'Anthropocène, dans laquelle l'action de l'homme basée sur l'extraction et le commerce à l'échelle planétaire (le capitalisme et le néolibéralisme des dernières décennies en ont été l'apothéose) affecte, comme une force géologique, l'état critique de notre planète. Cette crise dominante, qui nous conduit à une mutation climatique et à l'extinction de nombreuses espèces vivantes, est directement liée à la culture « moderne » d'interprétation du monde basée sur la distinction entre *res cogitas* et *res extensa* consacrée par Descartes, qui a produit cette distance critique entre l'homme et son environnement, entre l'homme et le monde, à l'origine de l'abstraction géométrique, du catalogue abstrait, statistique et typologique, mais aussi essentiellement économique, du vivant et du monde lui-même, qui explique le colonialisme et les politiques capitalistes extractives jusqu'au néolibéralisme débridé d'aujourd'hui. Reconnaître cette crise et la fin d'une ère historique, c'est voir tout ce que la culture moderne a produit depuis un siècle et demi sous la forme de ruines d'un monde en voie

un mondo in disparizione, dove i sistemi urbani sono corrosi e sfigurati da interventi 'moderni' e le necessarie ricuciture inducono a cercare un'alternativa e a figurarci un'altra città. L'iconografia dei quadri con rovine tratta queste ultime come oggetto architettonico che lega due eventi diversi e complementari, ma anche più significativi rispetto ai ruderi stessi in quanto rappresentativi della natura, ossia il cielo e la terra. L'architettura è in questi quadri un elemento di mediazione che connette cielo e terra. Alcune deduzioni derivano da questa visione: da una parte l'architettura va interpretata oggi in un'ottica progettuale, come l'infrastruttura del paesaggio; e in questo senso bisognerebbe concepire la nuova città. D'altra parte, gli spazi periferici abbandonati, le *friches* urbane diventano, per il loro configurarsi come sostanza ibrida nel paesaggio urbano, un vero laboratorio sperimentale per una nuova idea di città, basata sulla ri-territorializzazione dello spazio costruito, piuttosto che sull'edificazione del territorio. Infine, per noi architetti, questi luoghi in attesa di nuove configurazioni ingenerano l'idea che la materia prima di una nuova architettura sia la terra. Progettare a partire dalla terra. Intendendola sia come Materia costruttiva simbolica, in quanto nel suo spessore ospita la complessità, la diversità e la continuità, del vivente, che come materia fisica, da intendersi quindi come 'materiale' concreto del progetto⁸. [G.P.]

Tentativi artistici di trasfigurazione di rovine

Mettere in movimento le rovine del moderno, trasmutare fabbriche degradate, silos abbandonati, le presenze decadenti, statiche e silenziose del paesaggio urbano in elementi forti, udibili, visibili e dinamici. Scomporre, selezionare e ricomporre alla ricerca di un'alternativa figurativa e percettiva che sia in grado di guidare il futuro assetto urbano. Viviamo ormai nella Modernità Liquida dove «il cambiamento è l'unica cosa permanente e [...] l'incertezza è l'unica certezza»⁹. In una visione dall'alto, la città brulica di presenze molte delle quali, decantando nella memoria, si liquefanno, lasciando spazio ad alcune direttrici forti. Il processo di selezione che attiva il passaggio dallo stato 'solido' a quello 'liquido' impone a colui che guarda una distanza fisica, poi temporale (i ricordi fanno il lavoro più importante) e lo pone fuori dal quadro scenico. Alcuni artisti, come Adriana Beretta nel dittico *Atene e Lisbona* (2005), hanno tentato la traduzione in immagine del processo mentale di trasfigurazione dell'oggetto del vedere, del distanziamento dello sguardo mediante l'accenno a un dispositivo di inquadramento che rimanda *in absentia* alla presenza d'uno sguardo. La ricerca di Adriana Beretta sulla rappresentazione mentale di scorci urbani mi sembra offra ai progettisti spunti di lettura 'laterale' e fertile per la componente di prefigurazione che i suoi montaggi contengono, e per il processo che viene presentato, che potremmo definire come lo scrutamento dello svolgersi del 'monologo interiore' che si sviluppa a partire dall'espe-

de disparition, où les systèmes urbains sont rongés et défigurés par les interventions « modernes » et où les rafistolages nécessaires conduisent à chercher une alternative et à imaginer une autre ville. L'iconographie des peintures de ruines traite celles-ci comme un objet architectural qui relie deux événements différents et complémentaires, mais aussi plus significatifs que les ruines elles-mêmes, car ils sont représentatifs de la nature, à savoir le ciel et la terre. Dans ces tableaux, l'architecture est un élément intermédiaire qui relie justement le ciel et la terre. Certaines déductions découlent de cette vision : d'une part, l'architecture doit être interprétée aujourd'hui dans une optique de projet, comme une infrastructure de paysage ; et c'est dans ce sens que la nouvelle ville devrait être conçue. D'autre part, les espaces périphériques abandonnés, les friches urbaines deviennent, grâce à leur configuration en tant que substance hybride dans le paysage urbain, un véritable laboratoire expérimental pour une nouvelle idée de la ville, basée sur la reterritorialisation de l'espace construit, plutôt que sur l'édification du territoire. Enfin, pour nous les architectes, ces lieux en attente de nouvelles configurations engendrent l'idée que la matière première d'une nouvelle architecture est la terre. Concevoir à partir de la terre. En la considérant à la fois comme une matière constructive symbolique, puisqu'elle abrite dans son épaisseur la complexité, la diversité et la continuité du vivant, et comme une matière physique, c'est-à-dire comme le « matériau » concret du projet⁸. [G.P.]

Tentatives artistiques de transfiguration des ruines

Mettre en mouvement les ruines de la modernité, transmuter les usines dégradées, les silos abandonnés, les présences déliquescents, statiques et silencieuses du paysage urbain en éléments forts, audibles, visibles et dynamiques. Décomposer, sélectionner et recomposer pour trouver une alternative figurative et perceptive qui puisse guider la planification urbaine future. Nous vivons aujourd'hui dans une modernité liquide où « le changement est la seule chose permanente et [...] l'incertitude est la seule certitude »⁹. En vue plongeante, la ville fourmille de présences dont beaucoup, décantées dans la mémoire, se liquéfient, laissant place à quelques orientations fortes. Le processus de sélection qui enclenche le passage de l'état « solide » à l'état « liquide » impose au spectateur une distance physique, puis temporelle (les souvenirs font le travail le plus important) et le place hors du cadre scénique. Certains artistes, comme Adriana Beretta dans son diptyque *Athènes et Lisbonne* (2005), ont tenté de traduire en image le processus mental de transfiguration de l'objet de la vision, de la distanciation du regard au moyen d'un dispositif de cadrage qui renvoie *in absentia* à la présence d'un regard. Les recherches d'Adriana Beretta sur la représentation mentale de vues urbaines semblent offrir aux concepteurs des modalités de lecture « latérale » et fertile en raison de la composante de préfiguration que contiennent ses assemblages, et du processus présenté, que

rienza percettiva di un luogo, e da ciò che di essa rimane nella memoria come traccia affettiva o struttura formale. Nell'opera fotografica *Lisboa/Lisbona* (2015-2016), una gigantografia di composta da 30 elementi, 205x300 cm, quelli che l'artista chiama dei semplici «appunti visivi, niente di più che delle foto ricordo» sono sussunti nella rappresentazione finale e sintetica come *layers* sovrapposti che fanno come una tessitura di fondo e riproducono le vedute esterne al campo visivo, quanto cioè si colloca al di là dell'immagine principale che è dominata dalla presenza verticale del ponte 25 de Abril, che percepiamo in una prospettiva accelerata dal basso. La complessità della realtà urbana è condensata in un'immagine sintetica situata dietro a una griglia che distanzia l'osservatore dalla scena osservata e rallenta il suo sguardo che si sofferma qui e là, leggendo in sequenza orizzontale, verticale, oppure in ordine sparso questi quadri rettangolari densi di dettagli, dove si delinea un paesaggio urbano molto più esteso di quello che si coglierebbe nella percezione reale. La griglia funziona anche come manifestazione della tecnica che sovrintende alla composizione dell'immagine, quel montaggio che Ājzenštejn considerava come rispecchiante il rapporto conoscitivo che l'uomo intrattiene con il mondo, recante le tracce d'una percezione che procede per scorci, per combinazioni e scorpori, e successive ricombinazioni¹⁰. Nella parte inferiore della fotografia, un dettaglio che figura il parapetto del medesimo ponte affacciato sul fiume Tago introduce un nuovo punto di osservazione, del tutto incongruente perché opposto alla prospettiva dal basso, ribaltando la nostra posizione rispetto alla scena, 'rovesciando' il nostro sguardo (che adesso è posizionato in alto) e capovolgendo il senso di lettura dei fatti che sono qui raccolti. Così l'artista supera i vincoli fisiologici del nostro vedere, rielaborando e ri-montando da prospettive policentriche, eretiche, impossibili i dati trasmessi dalla percezione visiva. La simultaneità di due punti di osservazione, che nella realtà fenomenica sarebbe impossibile da ottenere, che l'osservatore legge in successione temporale, spostandosi dall'uno all'altro, crea dei corti circuiti nello spazio del pensiero logico: l'identità dell'intradosso del ponte passa dallo statuto di specchio, cioè di superficie riflettente quanto si trova al di sotto, a quello di schermo cinematografico su cui scorrono immagini di edifici in sincronia con lo scorrimento delle vetture sulla superficie. Il movimento oculare dell'osservatore, che capovolge continuamente le due inquadrature, sollecita l'udito, introducendo la componente sonora del movimento, conferendo al suono un aspetto figurativo e potremmo dire all'orecchio la qualità della retina. Credo che *Lisboa/Lisbona* suggerisca come ci si debba appropriare della realtà per coglierne quei movimenti, che, per quanto flebili, sussistono sotto uno sguardo sensibile, per raffigurarsi un divenire che induca dei *motus animae* e per prefigurare relazioni visive ma anche spaziali e fisiche fra i nodi costituenti un paesaggio che, per quanto apparso degradato, potrebbe recare in sé i semi della rifioritura.

nous pourrions définir comme l'examen du déroulement du « monologue intérieur » qui se développe à partir de l'expérience perceptive d'un lieu, et de ce qui en reste dans la mémoire sous forme de trace affective ou de structure formelle. Dans l'œuvre photographique *Lisboa/Lisbona* (2015-2016), une gigantographie d'une dimension totale de 205 x 300 cm et composée de 30 éléments, que l'artiste appelle de simples « notes visuelles, rien de plus que des photos dont je me souviens », ceux-ci sont subsumés dans la représentation synthétique finale sous forme de couches superposées qui constituent comme une texture de fond et reproduisent des vues hors du champ de vision, c'est-à-dire de ce qui se trouve au-delà de l'image principale dominée par la présence verticale du Pont du 25 avril, que nous percevons dans une perspective accélérée depuis le bas. La complexité de la réalité urbaine est condensée dans une image synthétique située derrière une grille qui met l'observateur à distance de la scène observée et ralentit son regard, lequel s'attarde ici et là, lisant dans un sens horizontal, vertical ou dispersé ces tableaux rectangulaires riches en détails, où se dessine un paysage urbain beaucoup plus étendu que ce que l'on pourrait saisir dans la perception réelle. La grille fonctionne également comme une manifestation de la technique qui préside à la composition de l'image, ce montage qu'Eisenstein considérait comme le reflet de la relation cognitive que l'homme entretient avec le monde, portant les traces d'une perception qui procède par raccourcissements, par combinaisons et décompositions, et par recombinaisons successives¹⁰. Dans la partie inférieure de la photographie, un détail représentant le parapet du même pont surplombant le fleuve Tejo introduit un nouveau point d'observation, totalement incongru, car opposé à la perspective vue d'en bas, renversant notre position par rapport à la scène, « inversant » notre regard (qui est désormais placé en haut) et bouleversant le sens de la lecture des faits rassemblés là. L'artiste surmonte ainsi les contraintes physiologiques de notre vision, retravaillant et réassemblant à partir de perspectives polycentriques, hérétiques, impossibles, les données transmises par la perception visuelle. La simultanéité de deux points d'observation, impossible à réaliser dans la réalité phénoménale, que l'observateur lit successivement dans le temps en passant de l'un à l'autre, crée des courts-circuits dans l'espace de la pensée logique : l'identité de l'intrados du pont passe du statut de miroir, c'est-à-dire de surface reflétant ce qui se trouve en dessous, à celui d'écran de cinéma sur lequel les images des bâtiments défilent en synchronisation avec les voitures qui glissent sur la surface. Le mouvement oculaire de l'observateur, qui intervertit continuellement les deux plans, stimule l'ouïe, introduisant la composante sonore du mouvement, et donnant au son un aspect figuratif voire à l'oreille la qualité de la rétine. Je crois que *Lisboa/Lisbonne* suggère comment s'approprier la réalité pour en saisir les mouvements qui, même ténus, subsistent sous un regard sensible, afin de dépeindre un devenir qui induit des *motus animae* et pour préfigurer des rapports visuels, spatiaux et physiques

In treno. En sortant de Paris (en rentrant en soi même)

Ma l'apprendimento di un luogo urbano, che è sempre cinematografico e richiede un instancabile *flâneur* peripatetico, potrebbe giovare della velocità d'un mezzo di trasporto, e il nostro *flâneur* potrebbe esercitare il suo ruolo di esploratore a bordo di un treno in uscita dalla stazione parigina della Gare de l'Est. *En sortant de Paris* (1994-2004) è una successione di 26 riprese fotografiche che fissano frammenti eterogenei del paesaggio periferico della capitale, deformati dalla velocità, uniti da un 'prelogico' nastro alfabetico di color rosso, costituito da segni tipografici e lettere che si susseguono casualmente lungo una linea orizzontale, dritti, rovesciati, specchiati, stirati, deformati ma che non formano parole di senso compiuto, sgravati dal peso del significato. L'espedito del *fil rouge* ha come obiettivo precipuo quello di rendere visibile il passaggio dalla modalità di attenzione a quella di *stand-by* in cui il 'vedere' è disattivato, grazie all'introduzione delle lettere e dei segni tipografici che, formando un nastro continuo, distraggono gli occhi dalla lettura delle scene paesaggistiche simulando un rallentamento delle facoltà visive che porta a uno stato temporaneo di assenza. L'opera raffigura dunque la passività d'uno sguardo non-vedente ma potenzialmente pre-vedgente e progettante, l'attività d'un pensiero assorbito nell'immaginazione che discretizza, smonta, monta, affianca, procede per associazioni libere, elabora, alla fine trova (senza aver cercato, o almeno senza che noi avessimo avuto l'impressione di stare cercando) quel filo di Arianna che riconduce a unità l'eterogeneità, i nodi problematici alle intuizioni risolutive. Un'immaginazione che fabbrica paesaggi interiori, che provoca l'avvento delle intuizioni, allena il pensiero progettante che proprio quando ci sembra anestetizzato, in contemplazione di sé, estatico, in realtà è in movimento su sentieri più intimi. [A.V.N.]

3. La figura come relazione tra immagine e progetto

Ci sono tre passaggi fondamentali che l'atto di rappresentare il paesaggio urbano mette bene in evidenza: *rendere visibile*, costruire l'*immagine* e definire la *figura*. Rendere visibile, rilevare delle visibilità è lo specifico della rappresentazione pittorica e paesaggistica: come osserva Oscar Wilde, non esisteva la nebbia a Londra prima che i pittori la dipingessero¹¹. Rappresentare un paesaggio significa sceglierne alcuni caratteri salienti e trascurarne altri. L'artista funziona come un ponte tra la lettura innovativa del reale e il senso comune o la cultura diffusa di una certa società in un dato momento storico, e come catalizzatore delle visioni politico-antropologiche ch'egli condensa nel paesaggio urbano rappresentato. L'immagine ha in realtà sempre un margine ininterpretabile con le parole, essa è sempre di più o sempre meno del dicibile¹². Diversamente dalla parola, l'immagine presenta nella sua fissità un reale alternativo e, senza spiegarlo, crea, in funzione della sua presenza come cosa visibile, uno scarto tra il visibile e quello che l'immagine stessa fa vedere. L'immagine proprio nella

entre les nœuds qui composent un paysage le quel, aussi dégradé qu'il puisse paraître, pourrait porter en lui les germes d'une renaissance.

En train. En sortant de Paris (en rentrant en soi-même)

Toutefois, l'apprentissage d'un lieu urbain, toujours cinématique et requérant la présence d'un infatigable flâneur péripatéticien, pourrait bénéficier de la rapidité d'un moyen de transport. Notre flâneur pourrait alors exercer son rôle d'explorateur à bord d'un train quittant la gare de l'Est parisienne. *En sortant de Paris* (1994-2004) est une succession de 26 clichés photographiques qui fixent des fragments hétérogènes du paysage périphérique de la capitale, déformés par la vitesse, unis par un ruban alphabétique rouge « prélogique » composé de signes typographiques et de lettres qui se succèdent aléatoirement le long d'une ligne horizontale, droits, renversés, en miroir, étirés, déformés, mais ne formant pas des mots porteurs de sens, délestés du poids de la signification. Le dispositif du fil rouge a pour principal objectif de rendre visible le passage du mode d'attention au mode de *stand-by* dans lequel le « voir » est désactivé, grâce à l'introduction des lettres et des signes typographiques. Ceux-ci, en formant un ruban continu, détournent les yeux de la lecture des scènes de paysage en simulant un ralentissement des facultés visuelles aboutissant à un état d'absence momentané. L'œuvre représente donc la passivité d'un regard non voyant, mais potentiellement pré-voyant et concepteur, l'activité d'une pensée absorbée par l'imagination qui désassemble, assemble, côtoie, procède par associations libres, élabore, et finalement trouve (sans avoir cherché, ou du moins sans que nous ayons eu l'impression de chercher) ce fil d'Ariane qui ramène l'hétérogénéité à l'unité, les nœuds problématiques aux intuitions résolvantes. Une imagination qui fabrique des paysages intérieurs, qui provoque l'avènement des intuitions et entraîne la pensée conceptrice laquelle, au moment même où elle nous semble anesthésiée, en contemplation d'elle-même, extatique, emprunte en réalité des chemins plus intimes. [A.V.N.]

3. La figure comme relation entre image et projet

L'acte de représentation du paysage urbain met en évidence trois phases fondamentales : *rendre visible*, *construire l'image* et *définir la figure*. Rendre visible, détecter des « visibilités » est le propre de la représentation picturale et paysagère : comme le note Oscar Wilde, il n'y avait pas de brouillard à Londres avant que les peintres ne le représentent¹¹. Représenter un paysage, c'est en choisir certains traits saillants et en négliger d'autres. L'artiste fonctionne comme un pont entre une lecture innovante de la réalité et le sens commun ou la culture courante d'une certaine société à un moment historique donné, et comme un catalyseur des visions politico-anthropologiques qu'il condense dans le paysage urbain représenté. L'image a toujours un côté ininterprétable avec les mots, elle est toujours plus ou moins que ce qui est dit¹². Contrairement au

distanza tra rappresentazione e realtà rappresentata ci permette di vedere di più, ovvero meno ma con più precisione. L'immagine è una parzializzazione del visibile; fa vedere il visibile nella sua essenza e rappresenta anche l'invisibilità del reale. L'immagine è sempre un fatto politico, nella misura in cui rendere visibile si lega a un desiderio di alterità rispetto allo *status quo*. L'atto politico sta nel far emergere l'invisibilità, renderla evidente e dunque problematica e oggetto di dibattito pubblico. In definitiva potremmo dire che un'immagine è il risultato ultimo di tutto quel 'lavoro' necessario a questa 'apparizione' dell'invisibile¹³. C'è un ultimo tema legato a questo 'asporto' dal reale e all'apparizione dell'invisibile che l'immagine comporta, ossia quello della 'figura', interpretabile come quella parte dell'immagine paesaggistica che può essere declinata in progetto. La figura è un sistema segnico riconoscibile che deriva dall'immagine del paesaggio, che si offre a una serie di variazioni plastico-progettuali e che quindi può, nella sua astratta indeterminatezza, interpretarsi come anello di congiunzione tra immagini differenti dello stesso luogo. La figura unisce la lettura visiva del reale alla lettura concettuale-culturale dello stesso ed è un frammento di immagine con più valore progettuale di altri essendo connotata da un'intenzione di ricerca e di comunicazione su dei temi specifici del paesaggio.

La figura è presente nel lavoro di Luigi Moretti, ma anche nell'arte di Rachel Whiteread, dove è legata all'impronta e al calco; vengono in mente la forma delle mani in negativo nella grotta di *Chauvet-Pont d'arc* o certi quadri di Fontana e Burri. Si può, infatti, istituire un rapporto tra figura e spazio urbano, considerando quest'ultimo nell'accezione di spazio vuoto o di *cavo* urbano. Sono le figure dei vuoti che possiamo astrarre da questi spazi urbani periferici a ridisegnare la città futura. Figure metamorfiche tra fatto architettonico e fatto paesaggistico, tra territorio e urbanizzazione, esse si profilano come nuove territorializzazioni dell'urbano. [G.P.]

Figura dell'instabilità

Il grande *Cretto di Burri* (1984-2015) è un'opera di *Land Art Specific Site*, che assume un valore altamente simbolico, un memoriale che ricorda la distruzione della città di Gibellina causata dal terremoto del Belice del 1968, una catastrofe naturale frequente, che altrettanto frequentemente ha costretto gli abitanti sopravvissuti all'abbandono delle città distrutte e atti di nuova fondazione. Celebrato dalla critica d'arte, oggetto di interesse da parte di psicologi e filosofi, l'opera è la forma iperbolica dei cretti che il medesimo artista aveva preso a realizzare fin dagli anni Cinquanta come forma di rappresentazione d'una materia vitale, che respira, traspira, si screpola, si degrada, si fessura. Una maniera di rendere la mobilità di ciò che è organico, mediante l'immagine delle zolle di terreno essiccato separate da una ramificazione di crepe. Ma qui, l'immagine che si desta è quella di una pietra tombale o di un sudario di cemento bianco, disteso sul cumulo di macerie

mot, l'image présente dans sa fixité une réalité alternative et, sans l'expliquer, crée, en fonction de sa présence en tant que chose visible, un écart entre le visible et ce que l'image elle-même nous fait voir. L'image, précisément dans cet écart entre représentation et réalité représentée, nous permet de voir plus, c'est-à-dire moins, mais plus précisément. L'image est une partialisation du visible, elle montre celui-ci dans son essence et représente aussi l'invisibilité du réel. L'image est toujours un fait politique, dans la mesure où rendre visible est lié à un désir d'altérité par rapport au *status quo*. L'acte politique consiste à faire émerger l'invisibilité, à la rendre évidente et donc problématique, et à en faire un objet de débat public. En définitive, nous pourrions dire qu'une image est le résultat ultime de tout ce « travail » nécessaire à cette « apparition » de l'invisible¹³ à savoir celui de la « figure », laquelle peut être interprétée comme cette partie de l'image du paysage pouvant être déclinée en projet. La figure est un système de signes reconnaissable qui dérive de l'image du paysage, et qui se prête à une série de variations plastiques et conceptuelles. Elle peut donc, dans son indétermination abstraite, être interprétée comme le trait d'union entre les différentes images du même lieu. La figure unit la lecture visuelle de la réalité à la lecture conceptuelle et culturelle de celle-ci, et constitue un fragment d'image ayant une valeur conceptuelle plus importante que les autres, car elle se caractérise par une intention de recherche et de communication sur des thèmes spécifiques liés au paysage. La figure est présente dans l'œuvre de Luigi Moretti, mais aussi dans l'art de Rachel Whiteread, où elle est liée à l'empreinte et au moulage ; on pense à la forme des mains en négatif dans la grotte Chauvet-Pont d'arc ou à certains tableaux de Fontana et Burri. On peut en effet établir une relation entre figure et espace urbain, en considérant ce dernier au sens d'espace vide ou de creux urbain. Ce sont les figures des vides que l'on peut abstraire de ces espaces urbains périphériques qui redessinent la ville future. Figures métamorphiques entre fait architectural et fait paysager, entre territoire et urbanisation, elles surgissent comme de nouvelles territorialisations de l'urbain. [G.P.]

Figure de l'instabilité

Le grand *Cretto di Burri* (1984-2015) est une œuvre de Land Art *Specific Site* d'une valeur hautement symbolique, un mémorial rappelant la destruction de la ville sicilienne de Gibellina causée par le tremblement de terre de Belice en 1968, une catastrophe naturelle fréquente qui a tout aussi souvent contraint les habitants survivants à abandonner des villes détruites et à en fonder de nouvelles. Célébrée par la critique d'art, objet d'intérêt de psychologues et de philosophes, l'œuvre est la forme hyperbolique des fissures que ce même artiste avait pris l'habitude de réaliser depuis les années 1950 comme forme de représentation d'une matière vitale, qui respire, transpire, se fendille, se dégrade. Une manière de rendre la mobilité de l'organique, à travers l'image de mottes de terre séchée séparées par une ramification de fissures. Mais ici, l'image qui

a cui la vecchia Gibellina era stata ridotta, costituito da ventidue 'placche' disposte a formare un groviglio di sentieri percorribili, un camminamento labirintico come l'impianto della città sepolta. Visto dall'alto, sgomenta l'efficacia della rappresentazione della potenza tellurica distruttrice, la presentazione d'una terra ferita dalle forze ctonie che continuano ad avere la meglio sugli artefatti umani, modellando e levigando nuove figure urbane e paesaggistiche. Il grande cretto è figura dell'instabilità della vita e delle cose del mondo soggette a una natura incontrollabile e inoppugnabile; è figura simbolica del movimento della crosta terrestre, ma soprattutto figura percorsa da un movimento reale, dall'energia cinetica di coloro che attraversandolo si riappropriano del luogo, ri-antropizzandolo. Qual è l'orizzonte dello sguardo dei nuovi cittadini della 'vecchia Gibellina'? Gli schizzi di Burri¹⁴ mostrano che l'altezza delle placche non doveva costituire un ostacolo visivo verso il paesaggio, quello più prossimo, costituito dalle candide zolle del cretto, e quello più distante che la posizione collinare permetteva di abbracciare in un moto concentrico che si dilata progressivamente verso la linea di orizzonte (la scena paesaggistica) e si richiude sulle prospettive bloccate dalle medesime zolle a causa dello sfalsamento dei sentieri, riannodando il rapporto fra il vuoto dello spazio 'urbano' e il corpo, consentendo alternativamente prospettive a breve distanza – contenute dentro l'opera stessa che ci fanno sentire come presi in un trappola in un interno quasi claustrofobico – e aperture ampie che ci danno le coordinate necessarie al nostro posizionamento nel paesaggio, nel sistema territoriale del trapanese.

Figura dell'iterazione

Cosa guida l'atto progettuale quando quest'ultimo si approssima a un atto di fondazione, in un territorio vergine abitato solo da imponenti massi levigati dal mare e dal vento che sulle coste dell'Isola di Cavallo, in Corsica, soffia impetuoso? Una fonte d'ispirazione può essere un passato ormai invisibile, che, a partire da qualche dato archeologico certo, è oggetto di re-invenzione mediante il disegno e la produzione di immagini dove le 'memorie' (piuttosto visionarie) diventano 'prefigurazioni'. Nella Casa realizzata per Jack Setton (1981-1988)¹⁵, Marco Zanuso sceglie di introdurre la colonna quale elemento colonizzatore, a sua volta evocativo della colonizzazione romana dell'isola e rappresentativo dell'architettura d'ogni tempo, come contraltare alle emergenti masse lapidee. In uno studio planimetrico di quest'opera domestica, ma a forte carattere paesaggistico, il modulo colonna si ripete disegnando una figura aperta, potenzialmente estensibile, che si sovrappone a un territorio scabro da geometrizzare, di cui resterà un tracciato incompleto di un cardo e di un decumano. È attraverso questo modulo ritmico che Zanuso controlla le interazioni con il paesaggio lapideo, integrando nel territorio l'ordinata

surgit est celle d'une pierre tombale ou d'un linceul de ciment blanc étendu sur l'amas de décombres auquel l'ancienne ville de Gibellina avait été réduite, composé de vingt-deux « plaques » disposées de manière à former un enchevêtrement de chemins praticables, un parcours labyrinthique à l'image du tracé de la ville ensevelie. Vue d'en haut, l'efficacité de la représentation de la puissance tellurique destructrice, la présentation d'une terre blessée par les forces chtoniennes qui continuent à avoir raison des artefacts humains, en modelant et en lissant de nouvelles figures urbaines et paysagères, est saisissante. La grande fissure est une figure de l'instabilité de la vie et des choses du monde soumises à une nature incontrôlable et invincible ; c'est une figure symbolique du mouvement de la croûte terrestre, mais surtout une figure traversée par un mouvement réel, par l'énergie cinétique de ceux qui la parcourent, se réapproprient le lieu, le réanthropisent. Quel est l'horizon du regard des nouveaux citoyens de la « vieille Gibellina » ? Les croquis d'Alberto Burri¹⁴ montrent que la hauteur des plaques ne devait pas constituer un obstacle visuel au paysage, ni au plus proche constitué par les mottes blanches du *Cretto*, ni au plus lointain, que la position vallonnée permettait d'embrasser dans un mouvement concentrique se déployant progressivement vers la ligne d'horizon (la scène paysagère) et se refermant sur les perspectives bloquées par les mêmes mottes en raison de l'échelonnement des chemins. Ainsi était rétabli le rapport entre le vide de l'espace « urbain » et le corps, grâce à l'alternance des perspectives à courte distance – contenues dans l'œuvre elle-même et qui nous font sentir coincés dans un intérieur presque claustrophobe – et les grandes ouvertures qui nous donnent les coordonnées nécessaires pour nous positionner dans le paysage, au sein du système territorial de Trapani.

Figure d'itération

Qu'est-ce qui guide l'acte de conception quand il se rapproche d'un acte de fondation, dans un territoire vierge habité seulement par d'imposants massifs rocheux lissés par la mer et le vent qui souffle impétueusement sur les côtes de l'île de Cavallo, en Corse ? Une source d'inspiration peut être un passé devenu invisible et qui, à partir de certaines données archéologiques, fait l'objet d'une réinvention par le dessin et la production d'images où les « souvenirs » (plutôt visionnaires) deviennent des « préfigurations ». Dans la *Maison construite pour Jack Setton* (1981-1988)¹⁵, Marco Zanuso choisit d'introduire la colonne comme élément colonisateur, à la fois évocateur de la colonisation romaine de l'île et représentatif de l'architecture de tous les temps, comme contrepoids aux masses de pierre émergentes. Dans une étude planimétrique de cette œuvre domestique, mais à fort caractère paysager, le module de la colonne se répète en dessinant une figure ouverte, potentiellement extensible, qui se superpose à un territoire sommaire à géométriser, dont il restera le tracé incomplet d'un *cardo* et d'un *decumanus*. C'est à travers ce module rythmique

griglia cartesiana, generando un disegno assimilabile a un'opera d'arte programmata, quell'«ultima avanguardia» che proprio nel 1983, durante il processo progettuale della casa, ridiventa attuale, grazie all'esposizione a Palazzo Reale di Milano e alla rilettura critica che converge nel catalogo a cura di Lea Vergine¹⁶. Un'arte che Umberto Eco, anche per spiegare l'eterogeneità degli artisti che dichiaravano di appartenerci, definisce come tentativo mettere in equilibrio le «possibilità formali dell'informe» (il caso, ma sull'Isola di Cavallo la disposizione casuale delle rocce) e «l'ideale pitagorico di un'armonia matematica»¹⁷ cioè il reticolo, la trama, la ripetizione dell'entità modulo, che viene intesa come una misura programmabile, quantificabile, iterabile. Non si possono non cogliere le evidenti analogie fra questo studio planimetrico e *Bispazio instabile* di Ennio Chiggio (Gruppo N), nella rappresentazione di questa doppia possibilità, dell'ordine matematico (disposizione orizzontale) e del disordine caotico (disposizione verticale) che ne governano le innumerevoli configurazioni. Così la purezza dell'impianto che Zanuso prefigura in una delle versioni progettuali è perturbata dalla visione di un paesaggio archeologico dove un preesistente insediamento umano sarebbe stato distrutto dallo schianto di un meteorite. Ma la lettura di questo elaborato è ambigua: ci si chiede se non è piuttosto l'insediamento a essersi impiantato, in un tempo successivo, intorno ai resti del meteorite, rispettandoli come fossero sacri. Le visioni si succedono, i rapporti temporali e percettivi fra natura e artefatto si confondono, la ripetizione del modulo si rarefa lasciando emergere l'immagine di un insediamento 'interrotto', che reca *in nuce* la prefigurazione della sua distruzione.

Figure di taglio

Può capitare che il contesto non ci parli, e che le figure che alla fine scegliamo come guida nella progettazione non popolano il paesaggio in cui si è chiamati a operare, ma emergono dal fondo della nostra cultura, attivate dalla nostra percezione che le richiama da un tempo e da uno spazio altri. Quando Luigi Moretti riceve l'incarico di costruire un complesso per edifici e abitazioni in corso Italia a Milano (1949-1956), in uno dei vuoti urbani ingombri dalle macerie dei bombardamenti, l'unico elemento storico che egli ritiene degno di essere assunto nel progetto è la stele di Sant'Eufemia. Non mostra alcun interesse per la cortina edilizia piattamente complanare del corso e di via Rugabella, e nemmeno per i monumenti prossimi (il Duomo a due passi). In questo caso decide di lavorare per contrasto, e sul discrimine fra l'architettura e la scultura, convocando l'energia plastica prorompente di quelle che battezerà sulle pagine di *Spazio* «figure di taglio»¹⁸, delle presenze elaborate dagli artisti del Barocco, in particolare da Caravaggio, e che Moretti impiega nella composizione di alcuni suoi

que Zanuso contrôle les interactions avec le paysage de pierre, en intégrant la grille cartésienne ordonnée dans le territoire, générant ainsi un projet qui peut être assimilable à une œuvre d'art programmée, cette « dernière avant-garde » qui, précisément en 1983, pendant le processus de conception de la maison, redevient d'actualité, grâce à l'exposition au Palazzo Reale de Milan et à la relecture critique qui converge dans le catalogue édité par Lea Vergine¹⁶. Un art qu'Umberto Eco, notamment pour expliquer l'hétérogénéité des artistes qui s'en réclamaient, définit comme une tentative d'équilibrer les « possibilités formelles de l'informe » (le hasard, et sur l'île de Cavallo la disposition aléatoire des rochers) et « l'idéal pythagoricien d'une harmonie mathématique »¹⁷, c'est-à-dire la grille, la trame, la répétition de l'entité module, comprise comme une mesure programmable, quantifiable et itérable. On ne peut manquer de saisir les similitudes évidentes entre cette étude planimétrique et le *Bispazio instabile* d'Ennio Chiggio (Groupe N), dans la représentation de cette double possibilité, de l'ordre mathématique (disposition horizontale) et du désordre chaotique (disposition verticale) qui régissent ses innombrables configurations. Ainsi, la pureté du tracé que Zanuso préfigure dans l'une des versions du projet est perturbée par la vision d'un paysage archéologique où un établissement humain préexistant aurait été détruit par la chute d'une météorite. Cependant, la lecture de cette œuvre est ambiguë : on se demande si ce n'est pas plutôt l'établissement humain qui s'est implanté ultérieurement autour des restes de la météorite, en les respectant comme s'ils étaient sacrés. Les visions se succèdent, les rapports temporels et perceptifs entre nature et artefact se brouillent, la répétition du module se raréfie, laissant émerger l'image d'un établissement « interrompu » qui porte en germe la préfiguration de sa destruction.

Figures de coupe

Il se peut que le contexte ne nous parle pas et que les figures que nous choisissons finalement comme guides dans la conception ne peuplent pas le paysage dans lequel nous sommes appelés à opérer, mais qu'elles émergent des profondeurs de notre culture, activées par notre perception qui les convoque d'un autre temps et d'un autre espace. Lorsque Luigi Moretti est chargé de construire un complexe d'immeubles et de logements sur le Corso Italia à Milan (1949-1956), dans l'un de ces vides urbains envahis par les décombres des bombardements, le seul élément historique qu'il juge digne d'être intégré au projet est la stèle de sainte Eufemia. Il ne s'intéresse nullement au front d'immeubles platement coplanaire du Corso et de la Via Rugabella, ni aux monuments avoisinants (le Duomo à deux pas). Dans ce cas, il décide de travailler par contraste et sur la ligne de démarcation entre architecture et sculpture, en convoquant l'énergie plastique éclatante de ce qu'il appellera dans les pages de *Spazio* les « figures de coupe »¹⁸, des présences élaborées par les artistes

edifici a forte valenza urbana. Definirà il complesso milanese di corso Italia «un'architettura che non è soltanto una funzione dello spazio, ma anche del tempo e non può essere compresa se non per visioni successive, come un singolare dramma di pesi e di sostegni, di forze e di forme, di piani e di linee, che via via si sviluppa fino a un epilogo culminante»¹⁹. E l'epilogo culminante è la candida massa che aggetta per ben sette metri sulla strada, che la critica ha chiamato «minacciosa cima» d'una possente «nave»²⁰ arenata in corso Italia. Ciò che sporge non è dunque una facciata, ma un fianco che presenta tre facce (più una quarta nella parte inferiore aggettante sul marciapiede), sistemato sopra un basso edificio vetrato che per giunta è a ponte, il cui margine superiore è attraversato da irregolarità deformanti. Questo gran teatro che Moretti predispose per inscenare gli effetti delle tensioni insopportabili cui la materia sarebbe soggetta, è volto a scuotere il *flâneur* e la sua pacifica passeggiata urbana, allorché si trova confrontato a una «forma che non sembra appagata»²¹ e che gli trasmette per empatia tutto il suo *pathos*. La figura di taglio ha una forte energia plastica in quanto rappresenta una sineddoche, come il pellegrino nella *Cena in Emmaus* di Caravaggio il cui stupore è espresso dal gesto improvviso delle braccia che si allargano, del palmo della mano che si dischiude contro l'osservatore, quasi sfondando il piano del dipinto: «In una spalla di taglio si nomina un'intera struttura umana, in breve spazio si concentra un mondo»²². Dallo stato gassoso della quarta città, come dalle nebbie di Milano, dove tutto si confonde e il disordine delle presenze complica ogni tentativo di gerarchizzazione e quindi di lettura ordinata, tali figure, in quanto addensamenti di realtà anche se in presenze di ridotte dimensioni (potremmo posicionarle fra i «nodi» e i «riferimenti» nella categorizzazione proposta da Kevin Lynch), giocano il ruolo capitale di orientare la costruzione della nostra mappa mentale del paesaggio urbano. Una mappa che potrebbe assumere la forma di un'installazione paesaggistica che racconta una storia, fra memorie e prefigurazioni, così come il Complesso milanese di Moretti: un paesaggio frastagliato di corpi fratturati, in deformazione e torsione, di fronte ai quali ci si recava la domenica mattina per assistere allo spettacolo del crollo dell'edificio messo di testa e in aggetto sul corso: un pesante masso che non crollava mai, che a tutt'oggi sussiste, e che anzi concedeva ancora qualche sogno: «A sera, la prua rivestita di vetro bianco a mosaico sfolgora di mille luci. È una nave in terra ferma che tutti vorrebbero abitare»²³. [A.V.N.]

Un monde, un monde à part du monde, un monde en plus...²⁴

Ritornando alla frase di Bailly, con la quale abbiamo intitolato questo intervento, il mondo a parte e in più è quello della rappresentazione; il mondo dell'immagine che è uno spazio di soglia tra quello che vediamo e quello

du Baroque, notamment Le Caravage, et que Morelli utilise dans la composition de quelques-uns de ses bâtiments à fort caractère urbain. Il définira le complexe milanais du Corso Italia comme « une architecture qui n'est pas seulement une fonction de l'espace, mais aussi du temps et qui ne peut être comprise que par visions successives, comme un drame singulier de poids et de supports, de forces et de formes, de plans et de lignes, qui se développe progressivement jusqu'à un épilogue culminant »¹⁹. Et cet épilogue culminant est justement la masse blanche qui s'avance de sept bons mètres dans la rue, que les critiques ont qualifiée de « proue menaçante » d'un puissant « navire »²⁰ échoué sur le Corso Italia. Ce qui fait saillie n'est donc pas une façade, mais un flanc à trois faces (plus une quatrième dans la partie inférieure en saillie sur le trottoir), situé au-dessus d'un bâtiment bas et vitré qui est aussi un pont, dont le bord supérieur est parcouru d'irrégularités déformantes. Ce grand théâtre que Moretti prépare pour mettre en scène les effets des tensions insoutenables auxquelles serait soumis le matériau est destiné à ébranler le flâneur et sa paisible promenade urbaine, lorsqu'il est confronté à une « forme qui ne semble pas assouvie »²¹ et qui lui transmet par empathie tout son *pathos*. La figure de coupe possède une forte énergie plastique en ce qu'elle représente une synecdoque, comme le pèlerin du *Souper à Emmaüs* du Caravage, dont l'étonnement est exprimé par le geste soudain de ses bras qui s'écartent, de la paume de sa main qui s'ouvre face au spectateur, brisant presque le plan du tableau : « Dans une épaule de coupe, toute une structure humaine est nommée, dans un court espace, un monde est concentré »²². De l'état gazeux de la quatrième ville, comme des brumes de Milan, où tout se confond et où le désordre des présences complique toute tentative de hiérarchisation et donc de lecture ordonnée, ces figures, en tant que surépaisseurs de la réalité en dépit de leur faible présence (on pourrait les situer entre les « noeuds » et les « références » dans la catégorisation proposée par Kevin Lynch), ont pour rôle capital d'orienter la construction de notre carte mentale du paysage urbain. Une carte qui pourrait prendre la forme d'une installation paysagère racontant une histoire, entre souvenirs et préfigurations, à l'image du complexe milanais de Moretti : un paysage déchiqueté de corps fracturés, déformé et en torsion, face auquel on se rendait le dimanche matin pour assister au spectacle de l'effondrement de l'immeuble placé en tête et s'avançant sur le Corso : un bloc massif qui ne s'effondrait jamais, qui survit aujourd'hui encore, et qui accorde encore quelques rêves : « Le soir, la proue habillée de mosaïque de verre blanc scintille de mille feux. C'est un bateau sur la terre ferme que tout le monde aimerait habiter »²³. [A.V.N.]

Un monde, un monde à part du monde, un monde en plus...²⁴

Pour revenir à la phrase de Bailly qui a donné son titre à cet article, « le monde à part et en plus » est celui de la représentation ; le monde de l'image qui est un espace de seuil entre ce que l'on voit et ce que l'on

che pensiamo. L'immagine 'prende' dal reale, essa è un gesto che proietta la realtà verso il suo progetto. L'immagine urbana, il paesaggio urbano proietta la città esistente verso quella progettata, sulla base del desiderio di abitare diversamente il mondo. Ogni paesaggio rappresentato è già il desiderio di costruire un altro paesaggio; è già il desiderio di un suo progetto. La definizione di un nuovo paesaggio urbano, che si costruisce in un processo a tre tappe, dall'immagine alla figura, al progetto è un compito che dobbiamo assolvere rispetto al mondo. Cambiare le nostre città in relazione al cambiamento di paradigma culturale, che ci impone la coscienza di uomini dell'Antropocene, significa rendere le nostre città territorio, spazio aperto per molte e diverse forme e modi di vita. Di questo il nostro dialogo vorrebbe essere pronubo.

pense. L'image « prend » dans la réalité, elle est un geste qui projette la réalité vers sa conception. L'image urbaine, le paysage urbain projette la ville existante vers la ville conçue, sur la base du désir d'habiter le monde différemment. Chaque paysage représenté traduit déjà le désir de construire un autre paysage, il est déjà le désir de son propre projet. La définition d'un nouveau paysage urbain, qui se construit selon un processus en trois étapes, de l'image à la figure et au projet, est une tâche que nous devons accomplir en relation avec le monde. Changer nos villes en fonction du changement de paradigme culturel que nous impose notre conscience d'hommes de l'Anthropocène, c'est faire de nos villes un territoire, un espace ouvert à de multiples formes et modes de vie. C'est de cela que notre dialogue voudrait être porteur.

NOTE

¹ Cfr. M. Collot, *La pensée-paysage. Philosophie, Art, Littérature*. Arles, Acte Sud/Ensap, 2011.

² Cfr. R. Barbaras, *La Perception. Essai sur le sensible*. Paris, Vrin, 2009.

³ Per la definizione di *hyperville* si rimanda alle pubblicazioni del suo inventore, André Corboz, in cui è spiegato e presentato il neologismo; in particolare *Sortons enfin du labyrinthe*. Gollion, Infolio, 2009, pp. 56 ss.

⁴ «Le previsioni meteorologiche che possono essere segnalate alla cittadinanza, attraverso questa stazione luminosa, sono le seguenti: *Indicazioni barometriche* – Le lampade poste attorno agli steli collocati sulla sfera, danno le indicazioni barometriche nel modo seguente: Tempo bello – Tutte le lampade verdi, accese. Tempo variabile – Tutte le lampade bianche, accese. Tempo brutto – Tutte le lampade rosse accese. Variabile, tendente al bello – Lampade bianche e verdi intermittenti. Variabile, tendente al brutto – lampade bianche e rosse intermittenti. *Indicazioni termometriche* – Le lampade poste sui gradini orizzontali, danno l'indicazione delle variazioni di temperatura, nel modo seguente: *Temperatura stazionaria* – Tutte le lampade accese. *Temperatura in aumento* – Le lampade si accendono, dal basso verso l'alto e si spengono. Il ciclo si ripete a brevi intervalli. *Temperatura in diminuzione* – Le lampade si accendono, dall'alto verso il basso e si spengono. Il ciclo si ripete a brevi intervalli». (*Gli impianti tecnologici del Palazzo della Soc. Immobiliare Loreto Milano*, estratto da: *Notiziario dell'Installatore Lombardo*, p. 2, in Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Giulio Minoletti, Scr S 18/2).

⁵ Sul Palazzo di Fuoco leggeremo le previsioni del metereologo. *La notte*, 26-27 gennaio 1961.

⁶ Mi riferisco in particolare all'Ambiente spaziale a luce nera allestito nel febbraio del 1949 alla Galleria milanese del Naviglio e agli scenografici arabeschi fluorescenti ideati per la IX Triennale del 1951 (cfr. O. Lanzarini, *Lo spazio suggerito. Gli allestimenti e i padiglioni espositivi di Giulio Minoletti*, in M.C. Loi, C. Sumi, A. Viati Navone, a cura di, *Giulio Minoletti. Lo spettacolo dell'architettura*. Mendrisio-Cinisello Balsamo, Mendrisio Academy Press-Silvana Editoriale, 2017, pp. 37-52).

⁷ Sito in via XX Settembre angolo via Vernazza, fu distrutto durante la Seconda guerra mondiale.

⁸ Cfr. T. Ingold, *Making: Anthropology, Art and Architecture*. Londra, Routledge, 2013.

⁹ Z. Bauman, *Modernità liquida*. Roma-Bari, Laterza, 2011, p. 8 (I ed. 2000).

¹⁰ Cfr. P. Montani, a cura di, *Sergej M. Ejzenštejn Teoria generale del montaggio*. Venezia, Marsilio, 2004, paragrafi *Percorsi pittorici. Il ritratto della Ermolova e I metodi dell'attore: Stanislavskij e Ignazio di Loyola, James e Lessing*, pp. 102-120 e 178-201.

¹¹ O. Wilde, *Le déclin du mensonge*. Paris, Allia, 1998 (Ed. Fr) p. 55.

NOTES

- ¹ Cf. M. Collot, *La pensée-paysage. Philosophie, Art, Littérature*, Arles, Acte Sud/Ensap, 2011.
- ² Cf. R. Barbaras, *La Perception. Essai sur le sensible*, Paris, Vrin, 2009.
- ³ Pour la définition de l'*hyperville*, voir les publications de son inventeur, André Corboz, dans lesquelles le néologisme est expliqué et présenté ; notamment *Sortons enfin du labyrinthe*. Gollion, Infofolio, 2009, p. 56 et les suivantes.
- ⁴ « Les prévisions météorologiques qui peuvent être signalées aux citoyens, à travers cette station lumineuse, sont les suivantes : *Indications barométriques* – Les lampes placées autour des tiges situées sur la sphère, donnent les indications barométriques de la façon suivante : Beau temps – Toutes les lampes vertes, allumées. Temps variable – Toutes les lampes blanches, allumées. Mauvais temps – Toutes les lampes rouges, allumées. Variable, tendant vers le beau – Lampes vertes et blanches intermittentes. Variable, tendant au mauvais – Lampes blanches et rouges intermittentes. *Indications thermométriques* – Les lampes placées sur les marches horizontales donnent l'indication des variations de température, de la façon suivante : *Température stationnaire* – Toutes les lampes allumées. *Hausse des températures* – Les lampes s'allument, du bas vers le haut, et s'éteignent. Le cycle se répète à brefs intervalles. *Baisse des températures* – Les lampes s'allument, du haut vers le bas, et s'éteignent. Le cycle se répète à brefs intervalles ». (*Gli impianti tecnologici del Palazzo della Soc. Immobiliare Loreto Milano*, extrait de : *Notiziario dell'Installatore Lombardo*, p. 2, in *Archivio del Moderno*, Balerna, Fonds Giulio Minoletti, Scr S 18/2).
- ⁵ *Sul Palazzo di Fuoco leggeremo le previsioni del metereologo*, *La notte*, 26-27 janvier 1961.
- ⁶ Je me réfère en particulier à l'environnement spatial en lumière noire installé en février 1949 à la galerie milanaise du Naviglio et aux arabesques scénographiques fluorescentes conçues pour la IX^{ème} Triennale en 1951 (cf. O. Lanzarini, *Lo spazio suggerito. Gli allestimenti e i padiglioni espositivi di Giulio Minoletti*, in M.C. Loi, C. Sumi, A. Viati Navone, sous la dir. de *Giulio Minoletti. Lo spettacolo dell'architettura*. Mendrisio-Cinisello Balsamo, Mendrisio Academy Press-Silvana Editoriale, 2017, pp. 37-52).
- ⁷ Sis sur la via XX Settembre à l'angle de la via Vernazza, il fut détruit durant la Seconde Guerre mondiale.
- ⁸ Cf. T. Ingold, *Making: Anthropology, Art and Architecture*. Londres, Routledge, 2013.
- ⁹ Z. Bauman, *Modernità liquida*. Rome-Bari, Laterza, 2011, p. 8 (1^{ère} éd. 2000).
- ¹⁰ Cf. P. Montani, sous la dir. de *Sergej M. Ejzenštejn Teoria generale del montaggio*. Venise, Marsilio, 2004, paragraphe *Percorsi pittorici. Il ritratto della Ermolova et I metodi dell'attore: Stanislavskij e Ignazio di Loyola, James e Lessing*, pp. 102-120 et 178-201.
- ¹¹ O. Wilde, *Le Déclin du mensonge*. Paris, Allia, 1998, p. 55.

¹² Su questo modo di interpretare l'immagine si veda: J.-C. Bailly, *L'Imagement*, Paris, Seuil (fiction & Cie), 2020.

¹³ Su queste tematiche si rinvia a J. Rancière, *Le travail des images. Conversations avec Andrea Soto Calderon*. Paris, Le presses du Réel, 2019.

¹⁴ Pubblicati in F. Moschini, *L'intervento di Alberto Burri a Gibellina. La riappropriazione del luogo*, in *Gran Bazaar* n. 13, 1981, pp. 124-125.

¹⁵ Per un'analisi dettagliata della Casa per Jack Setton si rinvia a A. Viati Navone, «La rivoluzione nell'impianto della casa». *Un approccio genetico al progetto di due case in riva al mare*, in L. Crespi, L. Tedeschi, A. Viati Navone (dir.), Marco Zanuso Architettura e design, Officina Libraria, Milano 2020, pp. 53-78.

¹⁶ L. Vergine, a cura di, *Arte programmata e cinetica 1953-1963. L'ultima avanguardia*, Gabriele Mazzotta, Milano 1983.

¹⁷ U. Eco, *Presentazione*, in B. Munari, G. Soavi, a cura di, *Arte programmata: arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta*, pieghevole stampato in occasione della mostra omonima tenutasi a Milano, Negozio Olivetti, 1962, cit. in M. Meneguzzo, a cura di, *Arte programmata e cinetica in Italia 1958-1968*, catalogo della mostra (Parma, Galleria d'arte Niccoli, 16 dicembre 2000-19 marzo 2001), Galleria d'arte Niccoli, Parma 2000, p. 190.

¹⁸ L. Moretti, *Discontinuità dello spazio in Caravaggio, Spazio*, a. II, luglio-agosto 1951, n. 5, p. 8.

¹⁹ *Alcune opere tra le più importanti e significative dell'Arch. Luigi Moretti*, dattiloscritto, p. 4 (Centro Archivi Architettura del MAXXI, Roma, Fondo Luigi Moretti).

²⁰ Cfr. G. Neri, *Ardimenti architettonici milanesi. Il palazzo volante preoccupa i meneghini*, in *Il Giornale*, 4 marzo 1956, p. 8.

²¹ H. Wölfflin, *Rinascimento e Barocco. Ricerche intorno all'essenza e all'origine dello stile barocco in Italia*, Vallecchi, Firenze 1988, pp. 144-145 (I ed. 1888).

²² L. Moretti, *Discontinuità dello spazio in Caravaggio, Spazio*, a. II, luglio-agosto 1951, n. 5, p. 8.

²³ G. Neri, *Ardimenti architettonici milanesi. Il palazzo volante preoccupa i meneghini*, cit.

²⁴ J.-C. Bailly, *L'imagement*, cit., p. 17.

¹² Sur cette manière d'interpréter l'image, voir : J.-C. Bailly, *L'Imagement*, Paris, Seuil (fiction & Cie), 2020

¹³ Sur ces questions, voir J. Rancière, *Le travail des images. Conversations avec Andrea Soto Calderon*, Paris, Les Presses du réel, 2019.

¹⁴ Publiés dans F. Moschini, *L'intervento di Alberto Burri a Cibellina. La riappropriazione del luogo*, in *Gran Bazaar* n° 13, 1981, pp. 124-125.

¹⁵ Pour une analyse détaillée de la *Maison pour Jack Setton*, voir A. Viati Navone, «*La rivoluzione nell'impianto della casa*». *Un approccio genetico al progetto di due case in riva al mare*, in L. Crespi, L. Tedeschi, A. Viati Navone (dir.), *Marco Zanuso Architettura e design*, Officina Libreria, Milan, 2020, pp. 53-78.

¹⁶ L. Vergine, sous la dir. de *Arte programmata e cinetica 1953-1963. L'ultima avanguardia*, Gabriele Mazzotta, Milan, 1983.

¹⁷ U. Eco, Présentation, in B. Munari, G. Soavi, sous la dir. de, *Arte programmata: arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta, plaquette imprimée à l'occasion de l'exposition du même nom qui s'est tenue à Milan, Negozio Olivetti, 1962*, cit. in M. Meneguzzo, sous la dir. de *Arte programmata e cinetica in Italia 1958-1968*, catalogue de l'exposition (Parma, Galleria d'arte Niccoli, 16 décembre 2000-19 mars 2001), Galleria d'arte Niccoli, Parma 2000, p. 190.

¹⁸ L. Moretti, *Discontinuità dello spazio in Caravaggio, Spazio*, a. II, juillet-août 1951, n° 5, p. 8.

¹⁹ *Alcune opere tra le più importanti e significative dell'Arch. Luigi Moretti*, tapuscrit, p. 4 (Centro Archivi Architettura del MAXXI, Rome, Fonds Luigi Moretti).

²⁰ Cf. G. Neri, *Ardimenti architettonici milanesi. Il palazzo volante preoccupa i meneghini*, in "Il Giornale", 4 mars 1956, p. 8.

²¹ H. Wölfflin, *Rinascimento e Barocco. Ricerche intorno all'essenza e all'origine dello stile barocco in Italia*, Vallecchi, Florence 1988, pp. 144-145 (1^{ère} éd. 1888).

²² L. Moretti, *Discontinuità dello spazio in Caravaggio, Spazio*, a. II, juillet-août 1951, n° 5, p. 8.

²³ G. Neri, *Ardimenti architettonici milanesi. Il palazzo volante preoccupa i meneghini*, cit.

²⁴ J.-C. Bailly, *L'Imagement*, cit., p. 17.

Nelle pagine seguenti:

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, disegno di studio: inchiostro e acquarello su carta, 21x29,7 cm. Roma, 2019 (p. 94).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, disegno di studio: matite colorate e acquarello su carta, 21x29,7 cm. Roma, 2019 (p. 94).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, disegno di studio: inchiostro e acquarello su carta, 21x29,7 cm. Roma, 2019 (p. 95).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, disegno di studio: inchiostro e lavis su carta, 21x29,7 cm. Roma, 2019 (p. 95).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini. Canal de l'Ourcq e superfici*, fotografia digitale, modello 3D, rendering, pittura digitale, stampa e matite colorate su carta. 21x29,7 cm. Parigi, 2020 (p. 96).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini. Paris _ Battignolles _ Softlight*, fotografia digitale, modello 3D, rendering, pittura digitale, stampa e matite colorate su carta. 21x29,7 cm. Parigi, 2020 (p. 96).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini. Saint Lazare _ Softlight*, fotografia digitale, modello 3D, rendering, pittura digitale, stampa e matite colorate su carta. 21x29,7 cm. Parigi, 2020. (p. 97).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini. Verso la Défense*, fotografia digitale, modello 3D, rendering, pittura digitale, stampa e matite colorate su carta. 21x29,7 cm. Parigi, 2020 (p. 97).

Dans les pages suivantes :

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, dessin d'étude : encre et aquarelle sur papier, 21 x 29,7 cm. Rome, 2019 (p. 94).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, dessin d'étude : crayons de couleur et aquarelle sur papier, 21 x 29,7 cm. Rome, 2019 (p. 94).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, dessin d'étude : encre et aquarelle sur papier, 21 x 29,7 cm. Rome, 2019 (p. 95).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, dessin d'étude : encre et lavis sur papier, 21 x 29,7 cm. Rome, 2019 (p. 95).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini. Canal de l'Ourcq e superfici*, photographie numérique, modèle 3D, rendering, peinture numérique, impression et crayons de couleur sur papier, 21 x 29,7 cm. Paris, 2020 (p. 96).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini. Paris _ Battignolles _ Softlight*, photographie numérique, modèle 3D, rendering, peinture numérique, impression et crayons de couleur sur papier, 21 x 29,7 cm. Paris, 2020 (p. 96).

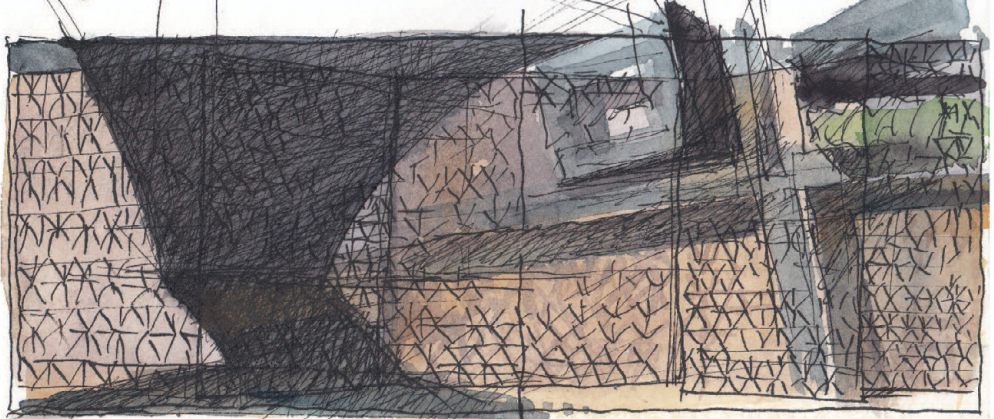
_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini. Saint Lazare _ Softlight*, photographie numérique, modèle 3D, rendering, peinture numérique, impression et crayons de couleur sur papier. 21 x 29,7 cm. Paris, 2020 (p. 97).

_Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini. Verso la Défense*, photographie numérique, modèle 3D, rendering, peinture numérique, impression et crayons de couleur sur papier, 21 x 29,7 cm. Paris, 2020 (p. 97).

- _Giulio Minoletti e Giuseppe Chiodi, Palazzo di Fuoco in piazzale Loreto, Milano 1958-1961, veduta diurna dell'edificio dal piazzale (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Giulio Minoletti) (p. 98).
- _Giulio Minoletti e Giuseppe Chiodi, *Palazzo di Fuoco* in piazzale Loreto, Milano 1958-1961, trasmettitore luminoso di informazioni meteorologiche (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Giulio Minoletti) (p. 98).
- _Giulio Minoletti e Giuseppe Chiodi, *Palazzo di Fuoco* in piazzale Loreto, Milano 1958-1961, spettacolo luminoso delle 20h08, 22h15, 22h18, 22h23 (da *La settimana Incom illustrata*, 6 maggio 1962) (p. 99).
- _Giulio Minoletti, *Insegna luminosa per il cinema Corso*, Milano post 1949 (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Giulio Minoletti) (p. 100).
- _Giulio Minoletti, *Insegna luminosa per il cinema Ariston*, Milano post 1949 (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Giulio Minoletti) (p. 100).
- _Giulio Minoletti, *Negozi Filotecnica Salmoiraghi*, Genova 1943, veduta di una vetrina dall'interno (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Giulio Minoletti) (p. 100).
- _Giulio Minoletti, *Negozi Filotecnica Salmoiraghi*, Genova 1943, veduta del pannello decorativo posto davanti all'ingresso (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Giulio Minoletti) (p. 101).
- _Adriana Beretta, *Lisbona*, 2005. Stampa lambda, 100,5x159,5 cm (©Adriana Beretta) (p. 102).
- _Adriana Beretta, *Atene*, 2005. Stampa lambda, 100,5x159,5 cm (©Adriana Beretta) (p. 102).
- _Adriana Beretta, *Lisboa/Lisbona*, 2015-2016. Gigantografia composta da 30 elementi, 205x300 cm (©Adriana Beretta) (p. 103).
- _Adriana Beretta, *En sortant de Paris*, 1994-2004. Sequenza di 26 elementi ciascuno di 27x60,5 cm (©Adriana Beretta) (p. 104).
- _Adriana Beretta, *En sortant de Paris*, 1994-2004. Tre elementi (©Adriana Beretta) (p. 105).
- _Marco Zanuso, *Casa nell'isola di Cavallo* (Corsica), 1981-1988, versione intermedia della pianta (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Marco Zanuso) (p. 106).
- _Marco Zanuso, *Casa nell'isola di Cavallo* (Corsica), 1981-1988, studio del tracciato regolatore rispetto alla geologia del sito (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Marco Zanuso) (p. 106).
- _Marco Zanuso, *Casa nell'isola di Cavallo* (Corsica), 1981-1988, studio della pianta, versione con due assi ortogonali e una serie di volumi posizionati tra le rocce (Archivio del Moderno, Balerna, Fondo Marco Zanuso) (p. 106).
- _Luigi Moretti, *Complesso di edifici e abitazioni* in corso Italia, Milano 1949-1956 (Archivio Centrale dello Stato, Roma) (p. 107).

- _Giulio Minoletti et Giuseppe Chiodi, *Palazzo di Fuoco* sur le Piazzale Loreto, Milan, 1958-1961, vue diurne de l'édifice depuis le Piazzale (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Giulio Minoletti) (p. 98).
- _Giulio Minoletti et Giuseppe Chiodi, *Palazzo di Fuoco* sur le Piazzale Loreto, Milan, 1958-1961, transmetteur lumineux d'informations météorologiques (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Giulio Minoletti) (p. 98).
- _Giulio Minoletti et Giuseppe Chiodi, *Palazzo di Fuoco* sur le Piazzale Loreto, Milan, 1958-1961, spectacle lumineux de 20h08, 22h15, 22h18, 22h23 (tiré de *La settimana Incom illustrata*, 6 mai 1962) (p. 99).
- _Giulio Minoletti, *Enseigne lumineuse pour le cinéma Corso*, Milan post-1949 (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Giulio Minoletti) (p. 100).
- _Giulio Minoletti, *Enseigne lumineuse pour le cinéma Ariston*, Milan post-1949 (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Giulio Minoletti) (p. 100).
- _Giulio Minoletti, *Boutique Filotecnica Salmoiraghi*, Gênes, 1943, vue d'une vitrine depuis l'intérieur (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Giulio Minoletti) (p. 100).
- _Giulio Minoletti, *Boutique Filotecnica Salmoiraghi*, Gênes, 1943, vue du panneau décoratif placé devant l'entrée (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Giulio Minoletti) (p. 101).
- _Adriana Beretta, *Lisbona*, 2005. Impression lambda, 100,5 x 159,5 cm (©Adriana Beretta) (p. 102).
- _Adriana Beretta, *Atene*, 2005. Impression lambda, 100,5 x 159,5 cm (©Adriana Beretta) (p. 102).
- _Adriana Beretta, *Lisboa-Lisbona*, 2015-2016. Gigantographie composée de 30 éléments, 205 x 300 cm (©Adriana Beretta) (p. 103).
- _Adriana Beretta, *En sortant de Paris*, 1994-2004. Suite de 26 éléments mesurant chacun 27 x 60,5 cm (©Adriana Beretta) (p. 104).
- _Adriana Beretta, *En sortant de Paris*, 1994-2004. Trois éléments de (©Adriana Beretta) (p. 105).
- _Marco Zanuso, *Maison sur l'île de Cavallo* (Corse), 1981-1988, version intermédiaire du plan (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Marco Zanuso) (p. 106).
- _Marco Zanuso, *Maison sur l'île de Cavallo* (Corse), 1981-1988, étude du tracé régulateur par rapport à la géologie du site (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Marco Zanuso) (p. 106).
- _Marco Zanuso, *Maison sur l'île de Cavallo* (Corse), 1981-1988, étude du plan, version avec deux axes orthogonaux et une série de volumes positionnés dans les rochers (Archivio del Moderno, Balerna, Fonds Marco Zanuso) (p. 106).
- _Luigi Moretti, *Complexes de bâtiments et d'habitations* sur le Corso Italia, Milan, 1949-1956 (Archives centrales de l'État, Rome) (p. 107).

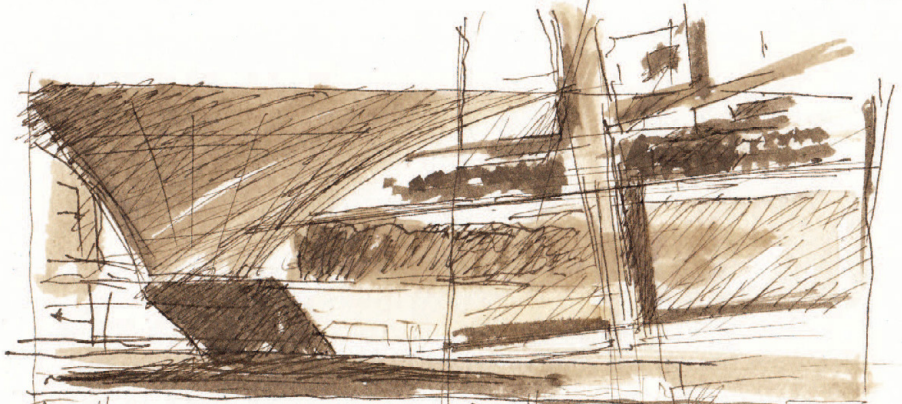
Disegni sui confini | Disegno 2 | Due pannelli |



La texture è anche il Tajo il Tatuayo... è il Tenuto di Seppen
come base dell'operazione costruttiva e il Tenuto sociale delle pelli

Disegni sui confini | Agosto 28.07.2019 | Giulio Pirelli

* Il secondo pannello / disegno per settembre è parte dell'elaborazione
in prospettiva (pannello A) che in pianta (pannello B) ...

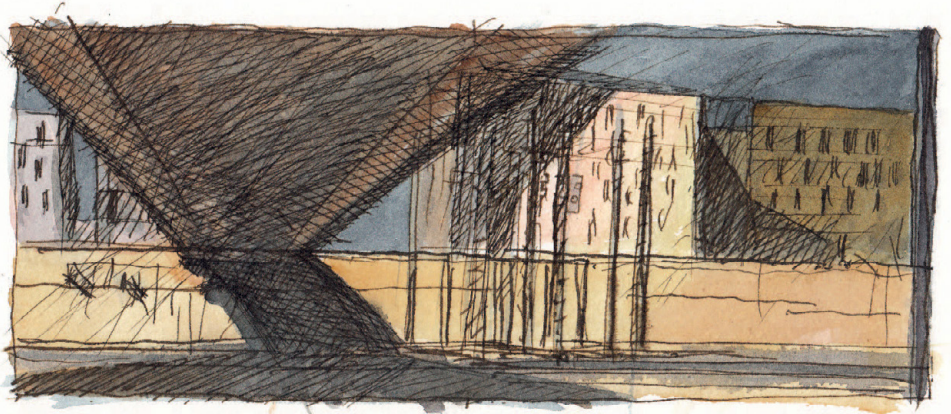


Pannello A

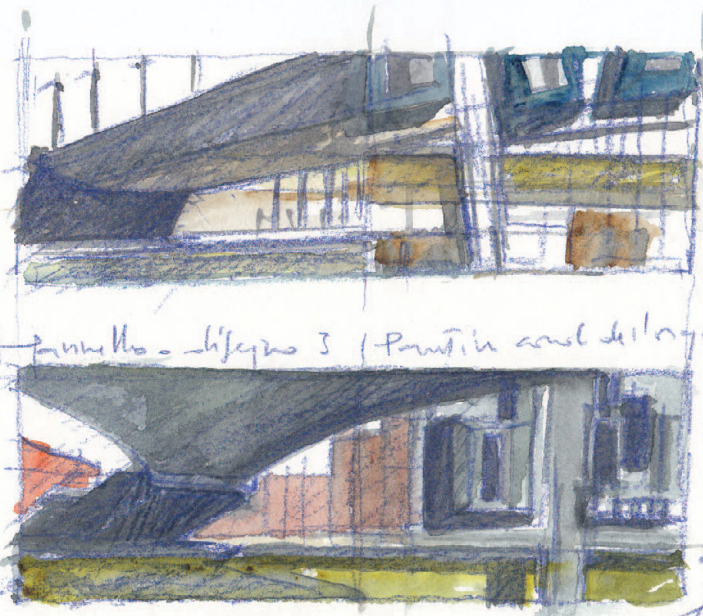
Pannello B

Questi sono le figure urbane del secondo disegno ...

Disegni sui confini | Agosto 27.07.2019 | Giulio Pirelli



(Disegni sui confini (Aureo 01.08.2019) | Giulio Pichler)

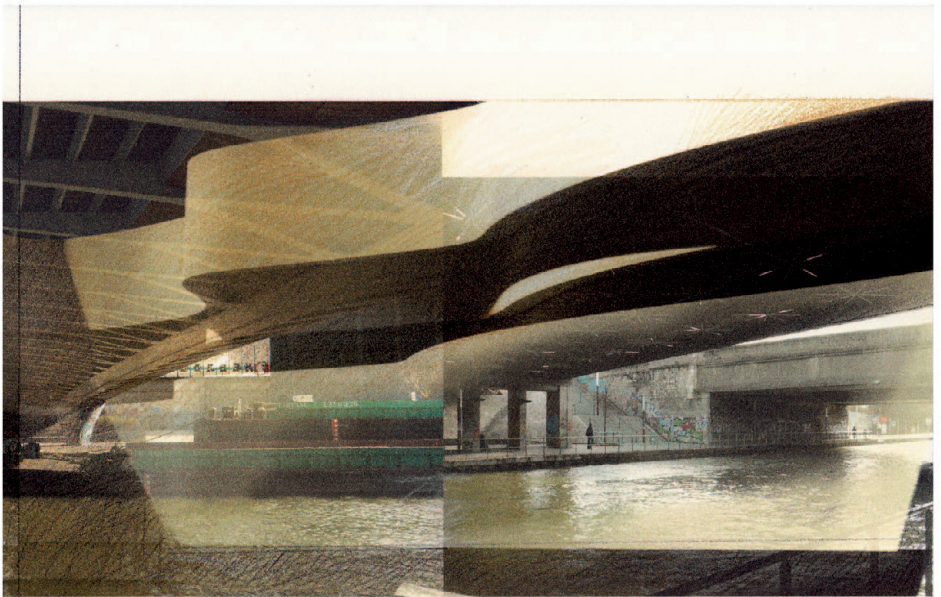


Disegno
3/4
Pavimento
la volta

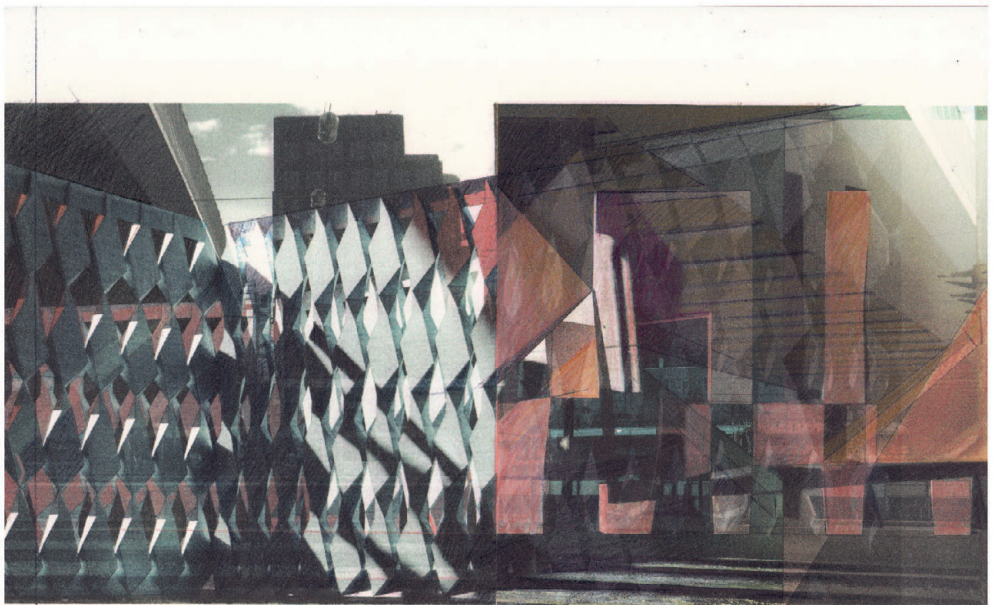
Annullo - disegno 3 (Pavimento con dialogo)

Disegni
sui confini

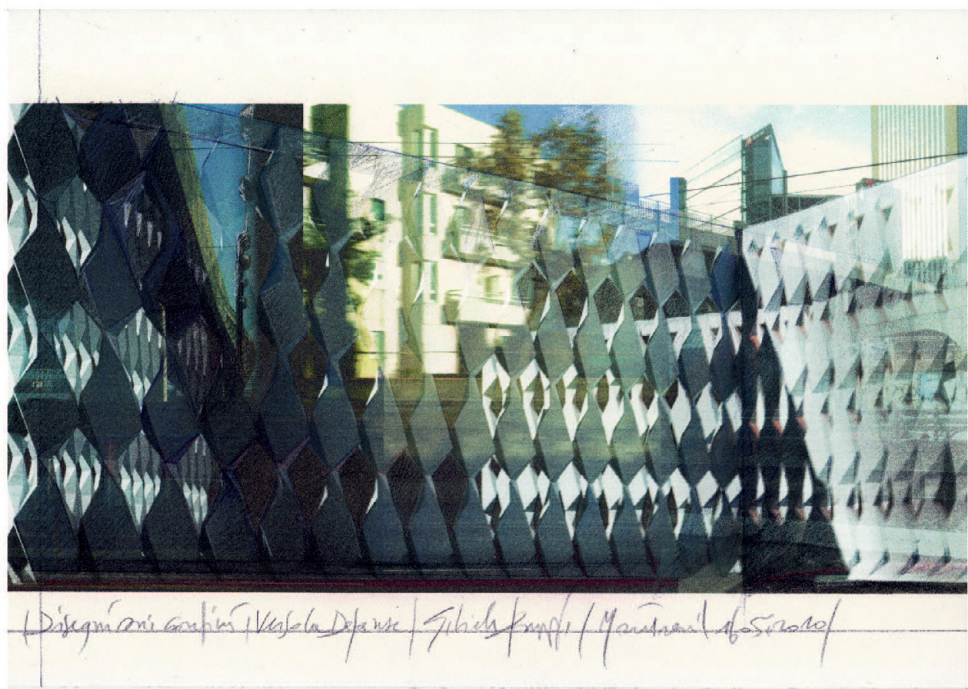
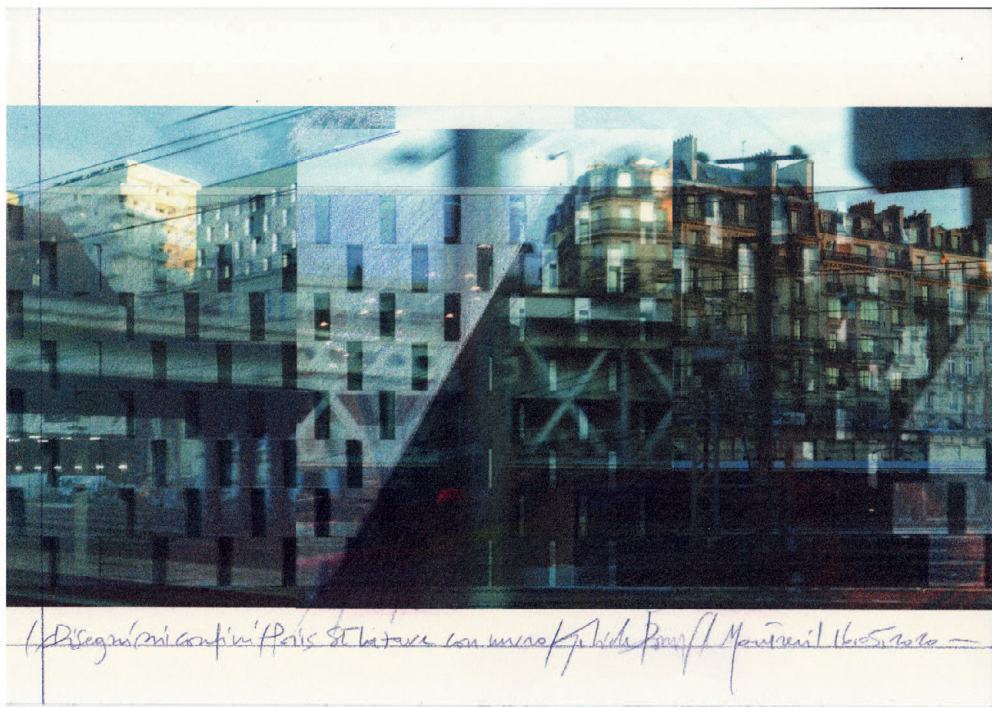
Giulio Pichler
Aureo 28.07.2019



Disegni in situ / Canal de l'Ourcq e superficie / Giulio Parigi / Milano 1605/2020



Disegni in situ / Paris Batignolles / Giulio Parigi // Milano 1705/2020







Il palazzo « Arcobaleno » è una verde bottiglia, con strisce rosse orizzontali all'altezza di ogni piano. Sull'edificio è stata installata una stazione meteorologica luminosa, dotata di sensibilissimi apparecchi costruiti in Germania: anemometri, pluviometri, barometri, termometri. La scala graduata segnala i cambiamenti di temperatura.



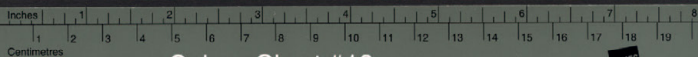
Se il tempo migliora, la sfera a raggi diventa verde; se peggiora, rossa; e bianca se il tempo è stazionario. L'antenna, alta 23 metri, si accende dal basso verso l'alto, o viceversa, a seconda che la temperatura tenda ad aumentare o a diminuire. Le luci della facciata, invece, servono soltanto per attirare l'attenzione dei passanti.



Un meccanismo fa scattare periodicamente un nastro colorato, il quale, scorrendo davanti a comuni lampade fluorescenti, fa cambiare continuamente colore alla facciata, secondo la gamma dell'arcobaleno. L'orologio indica le 22.26; in pochi minuti, come dimostra la fotografia precedente, alcuni piani, da azzurri, sono diventati verdi.



Sono le 22.55; il palazzo « Arcobaleno » ha cambiato nuovamente colore. L'edificio sarà presto seguito internamente da altri. L'architetto Giulio Minoletti, progettista dell'impianto di illuminazione, ha dovuto studiare un particolare sistema di schermi e di tendine alle finestre per proteggere l'interno dai bruschi cambiamenti di luce.

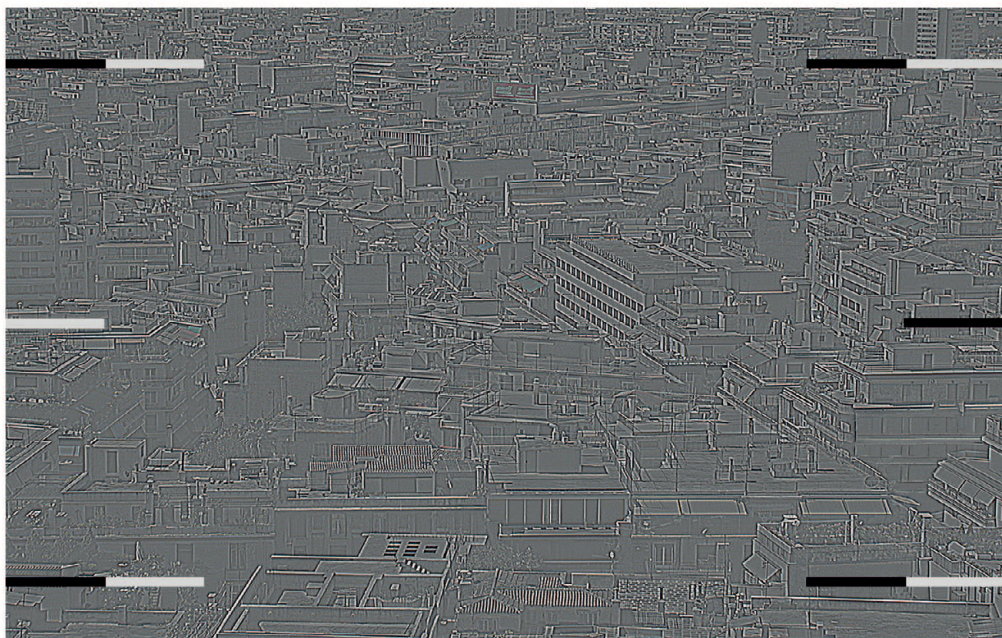
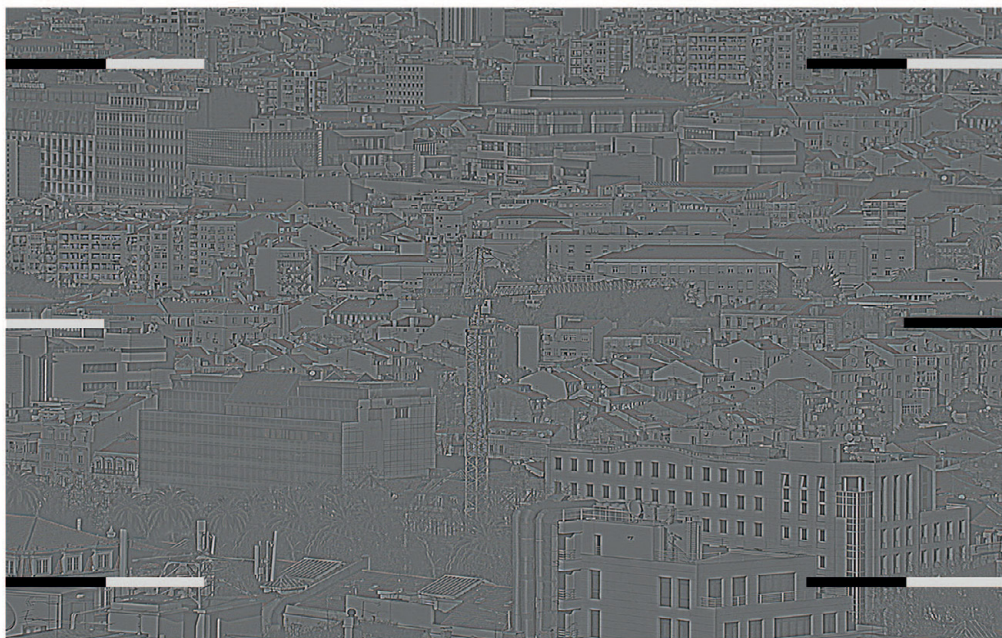


Colour Chart #13

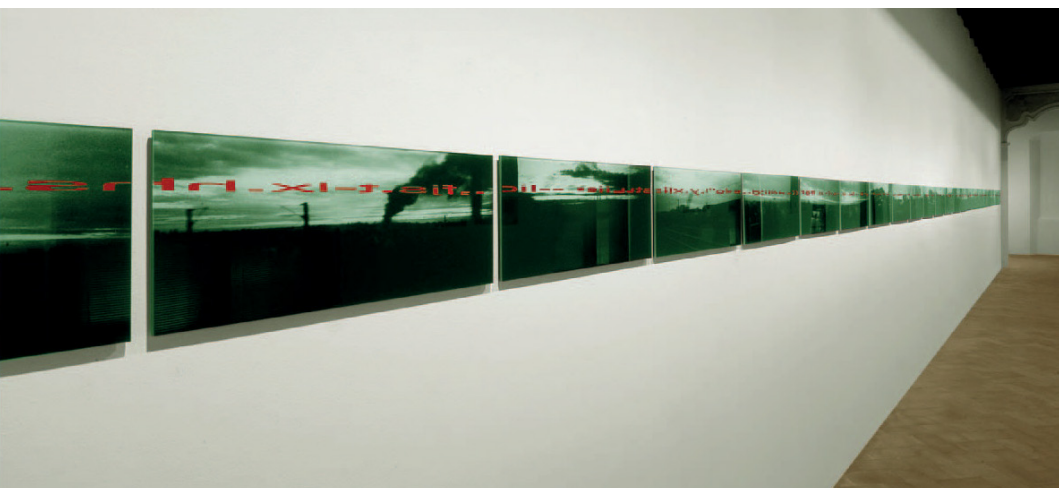


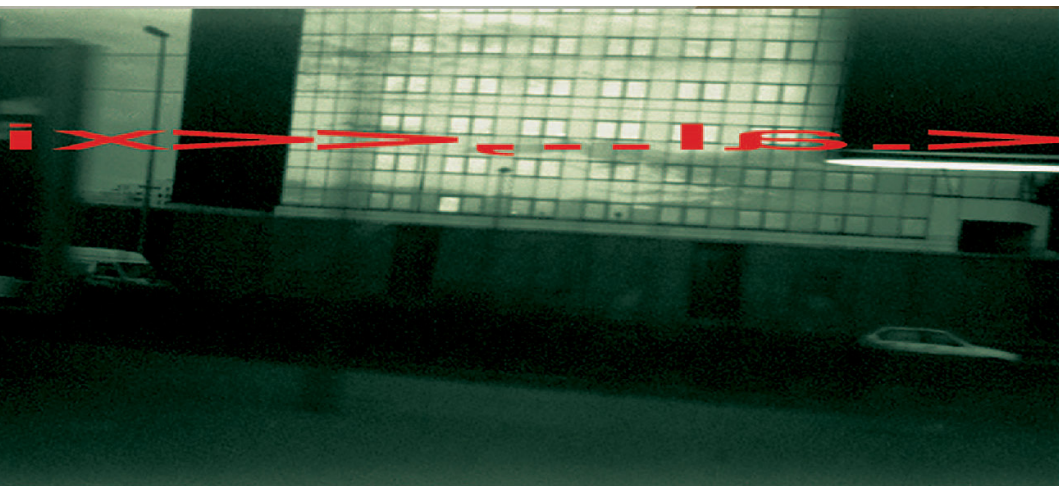


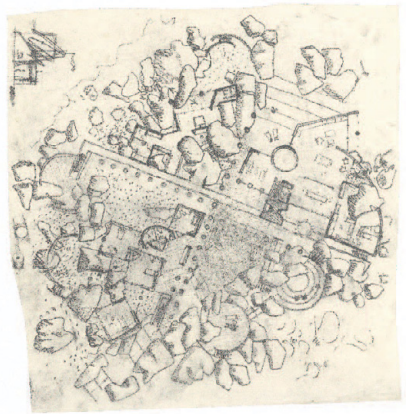














Come realizzare
una *Senseable*
City? Un caso di
studio da Toronto

Making Cities Senseable: A Case Study from Toronto

Carlo Ratti

Oltre ad aver causato la perdita di innumerevoli vite umane, la pandemia di COVID-19 ha mietuto molte vittime anche tra le organizzazioni pubbliche e private. Una di queste, a Toronto, è stato un grande progetto di sviluppo urbano condotto da Sidewalk Labs, società sorella di Google. A inizio 2020, dopo anni di lavori, quella che i media avevano soprannominato la *Google City* si è dovuta fermare a causa della recessione in corso.

L'opinione pubblica, in realtà, aveva contestato il piano fin dall'inizio – alcuni attivisti l'avevano persino etichettato come un «sistema di sorveglianza da 800 acri». Sebbene non se ne sia parlato molto, il fallimento di questo progetto è un risultato che lascia amareggiati, oggi in cui la sperimentazione urbana è più necessaria che mai.

Il progetto era iniziato con ottimismo. Alla sua inaugurazione, il CEO di Sidewalk Labs Dan Doctoroff aveva spiegato che il quartiere sperimentale avrebbe potuto affrontare problematiche come «costo della vita, traffico, cambiamenti climatici». Il primo ministro canadese Justin Trudeau aveva detto al pubblico: «Non ho dubbi che il Quayside diventerà un modello per le città di tutto il mondo». Il piano intendeva trasformare il lungolago Quayside di Toronto in 800 acri di città intelligente e altamente tecnologica: dall'utilizzo di robot per trasporto via taxi e raccolta rifiuti alla realizzazione di appartamenti costruiti con materiali rinnovabili e a basso costo, fino alla messa a punto di un sistema di sensori che avrebbe ottimizzato ogni aspetto della vita quotidiana dalla sincronizzazione dei semafori alla configurazione dello spazio pubblico.

Gli anni a seguire avevano però subito svelato numerose problematiche. La recessione causata dal COVID-19 ha rappresentato la proverbiale goccia che fa traboccare il vaso per un progetto che fin dalla prima conferenza stampa era stato messo in discussione, in particolare sulle questioni della privacy e della proprietà dei dati. Dal mio lato, in questo periodo sono stato parte del comitato consultivo per lo sviluppo di Quayside: ho così potuto valutare sia gli aspetti promettenti del progetto, sia i suoi limiti. Sebbene le preoccupazioni dell'opinione pubblica fossero più che legittime, credo che la fine del progetto Quayside sia stata in definitiva una perdita non soltanto per Sidewalk Labs, ma anche per la città di Toronto e per la causa ancor più importante dell'innovazione urbana.

Sin da quando gli esseri umani hanno iniziato a vivere insieme in grandi gruppi, la città ha svolto un ruolo chiave come luogo di sperimentazione sociale. Le città-Stato italiane del Medioevo, come Venezia e Genova, sono state esperimenti fondamentali nella storia della democrazia, mentre i falansteri ideati dal filosofo Charles Fourier nella Francia del diciannovesimo secolo hanno messo in luce cause al tempo considerate radicali, come il salario minimo e i diritti delle donne.

L'innovazione urbana è particolarmente necessaria oggi, in un momento in cui l'Internet delle cose assume il comando di una nuova ondata di sperimentazione. Stiamo entrando nell'era delle città intelligenti, in cui le tecnologie dell'informazione e della comunicazione catturano e analizzano in tempo reale quantità straordinarie di dati, utilizzandole per trasformare le pratiche economiche e amministrative. L'avanguardia del fenomeno *smart cities* è costituita da una vasta gamma di startup che mescolano realtà fisica e virtuale – aziende che Richard Florida, collega dell'Università di Toronto –

Beyond the loss of countless valuable human lives, many private and public institutions have also fallen victims to the COVID-19 pandemic. One of those was a young, large-scale urban development project in Toronto, led by Google's sibling company Sidewalk Labs. Several years in the making, the *Google City*, as it was sometimes dubbed in the media, came to a halt in early 2020 because of the ongoing recession. However, it was stymied for its entire lifespan by public opinion – some activists even labeled it an «800-acre surveillance state». While little-talked about, the failure of this project was indeed a sad result, as urban experimentation is needed today more than ever.

The project had an upbeat start. At its launch, CEO Dan Doctoroff explained that the experimental neighborhood could address «costs of living ... congestion ...[and] climate change». Prime Minister Justin Trudeau told the audience that «I have no doubt Quayside will become a model for cities around the world». The plan was to transform Toronto's Quayside waterfront into an 800-acre experiment for high-tech, smart cities. Robots would serve as taxis and trash collectors, apartments would be made from affordable, renewable materials, and an array of sensors would optimize everything from the timing of traffic lights to the configuration of public space.

The subsequent years were not a smooth ride. The COVID-19 recession was the last straw for a project that had been challenged every day since the first press conference, particularly on issues of privacy and data ownership. I sat on the advisory committee for the Quayside development and witnessed both its promise and its uncertainty. Although the public concerns about the project were absolutely legitimate, I believe the end of the Quayside project was ultimately a loss not only for Sidewalk Labs, but also for Toronto, and for the greater cause of urban innovation.

Ever since humans started living together in large numbers, the city has been a critical site for social experimentation. Medieval Italian city-states, such as Venice and Genoa, were critical experiments in the history of democracy, while the phalanstères proposed in nineteenth-century France by the philosopher Charles Fourier brought forward the then-radical ideas of minimum wages and women's rights.

Urban innovation is particularly necessary today, as the Internet of Things is spearheading a new wave of experimentation. We are entering the era of smart cities, in which information and communication technologies capture extraordinary amounts of data and deploy their findings, often in real-time, to transform economic and administrative practices. An array of startups that blend the physical and digital – coined «urban-tech» companies by Richard Florida, my colleague from the University

ha denominato «urbantech». Il riconoscimento facciale, il tracciamento dei dispositivi cellulari e i veicoli a guida autonoma sollevano enormi questioni etiche. Dobbiamo quindi continuare a mettere alla prova approcci diversi, sia nel privato, sia nel pubblico, per capire come incorporare al meglio questi progressi tecnologici nelle nostre vite e testarne i pro e contro. Potremmo dire che ci troviamo in una condizione simile a quella che abbiamo vissuto nei primi anni Duemila, quando la sperimentazione di una prima ondata di innovazioni digitali ha portato alla selezione di aziende di enorme successo che sono riuscite a cambiare le nostre vite. Molte di queste aziende, come Google, stanno ora tentando la transizione verso l'*urbantech*.

C'è tuttavia una differenza cruciale tra questo momento storico e la prima fase della rivoluzione digitale. Come si testa l'innovazione digitale nello spazio fisico? Il fallimento di un'app è una cosa, ma il collasso di un esperimento urbano è una questione ben diversa. Persino tecnologie apparentemente innocue possono avere conseguenze inaspettate. Dal 2017 in Cina alcune startup 'unicorno' (del valore di oltre un miliardo di dollari) hanno promosso l'uso, con noleggio tramite app, di biciclette a parcheggio libero. Peccato che mentre il loro piano faticava a ingranare, giganteschi cumuli di mezzi abbandonati – come colossali 'cimiteri di biciclette' – andavano a impilarsi negli angoli abbandonati in tutto il Paese. Fallimenti del genere sono pressoché inevitabili. Come in un sistema naturale sottoposto alle dinamiche dell'evoluzione, la molteplicità di innovazioni e mutazioni nelle tecnologie urbane serve a selezionare le storie di successo di domani e allo stesso tempo a controbilanciare il rischio di fallimento di singole idee.

È interessante notare come nel caso di Toronto gli attivisti fossero meno preoccupati dei rischi di un possibile fallimento rispetto ai rischi del successo; temevano, infatti, che Sidewalk Labs potesse sfruttare il loro territorio, la loro economia e la loro privacy. L'autore e attivista del movimento #BlockSidewalk, Cory Doctorow, aveva così espresso questo concetto: «Da scrittore di fantascienza distopica [...] lasciare che grandi multinazionali opache privatizzino vaste aree della nostra città è ovviamente un'idea terribile». Mentre Sidewalk Labs faticava a mantenere trasparenza e livelli di fiducia, le preoccupazioni della comunità aumentavano.

Tuttavia, la fine del progetto di Toronto non è da imputare né ai rischi né alle critiche rivolte ai piani di Sidewalk Labs: questi ultimi devono essere ritenuti come elementi costanti e necessari della sperimentazione. Ciò che è mancato a Sidewalk Labs è stata una robusta piattaforma per la discussione civica: una piattaforma che avrebbe permesso alla città di gestire i rischi e di costruire un rapporto di fiducia con i suoi abitanti. Il botta e risposta tra gli attivisti e l'azienda è stato uno scontro, non un dialogo, e questo atteggiamento ha automaticamente decimato il consenso politico. Il processo di creazione di una città consiste nell'arte di mettere insieme voci diverse. Lo spazio fisico, quello

of Toronto – are at the leading edge of the smart city movement. Facial recognition, cell phone tracking, and self-driving cars raise tremendous ethical issues. We must then try out a variety of different approaches, from the public and private sectors, on how to best incorporate these technological advancements into our lives and test out their pros and cons. We could say that we are in a similar condition to the one we experienced in the early 2000s, when experimentation with a first wave of digital innovations led to the selection of champions that have now changed our lives. Many of them, like Google, are now attempting to transition into urbantech.

There is, however, one crucial difference between this moment and the earlier phase of the digital revolution. How do we test digital innovation in the physical space? The failure of an app is one matter, but the collapse of an urban experiment is a different story. Even apparently innocuous technologies can have unexpected consequences. Since 2017 in China, several «unicorn» (valued above 1 billion dollars) startups tried to push the vision of renting a dockless bike through a mobile app. As their plan struggled to get in gear, massive «bike cemeteries» piled up in vacant lots across the country. Such failures are all but inevitable. As in an evolutionary system, a multiplicity of innovations and mutations in urban technologies helps to select the winners of tomorrow and counteract the risk that any one idea might fail.

Interestingly, in the case of Toronto, activists were less concerned about the risks of failure than the risks of success; they feared that Sidewalk could exploit their land, their economy, and their privacy. Author and #BlockSidewalk activist Cory Doctorow wrote «as a dystopian science fiction writer [...] it is *obviously* a terrible idea to let vast, opaque multinational corporations privatize huge swathes of our city». As Sidewalk struggled to maintain transparency and trust, the community's concerns compounded.

However, the end of the Toronto project should be blamed on neither the risks nor the critics of Sidewalk's plans. Both risks and critics are invariable, necessary parts of experimentation. What Sidewalk lacked was a robust platform for civic discussion, one that would have allowed the city to manage its risks and build trust with its citizens. The back-and-forth between the activists and the company was a confrontation, not a dialogue, and this posturing decimated political consensus by default. True city-making is the art of bringing different voices together. The physical space, what the ancient Romans called the *urbs*, only results from the cooperation of its people, or *civitas*. In an open forum, participants can correct problems as they occur.

Improving platforms for community involvement is a formidable challenge, yet another example of why we need to continue creating new

che gli antichi Romani chiamavano l'*urbs*, può soltanto costituirsi della cooperazione delle persone che lo compongono, ossia la *civitas*. In un forum aperto, i partecipanti possono correggere i problemi non appena si verificano. Migliorare le piattaforme per il coinvolgimento della comunità è una sfida straordinaria, eppure è un altro esempio del perché dobbiamo continuare a creare esperimenti di innovazione urbana. Più esperimenti diversi facciamo, più alta sarà la probabilità di raggiungere un buon equilibrio nella vita urbana. Alcuni sforzi daranno sicuramente risultati migliori di altri: per questo è davvero fondamentale impegnarsi in un'ampia gamma di progetti. Aziende, governi e comunità di tutto il mondo dovrebbero seguire questo esempio, senza lasciare nulla di intentato. Abbiamo bisogno di più *Google Cities*, di più *Linux Cities*, di più città rimodellate da startup di cui nessuno ha ancora sentito parlare o ancora (cosa fondamentale) da gruppi di cittadini pronti ad agire. Alcuni progetti falliranno, anzi, dovranno fallire: proprio per questo abbiamo bisogno di quante più idee riusciamo a immaginare per il nostro comune futuro urbano¹.

NOTE

¹ Una versione modificata di questo articolo è stata pubblicata sul blog dell'Università di Yale.

experiments for urban innovation. The more different attempts we make, the more likely it will be that we can strike a healthy balance in urban life. It is doubtless that some efforts will do better than others, which is why it is so important to commit to a broad range of projects. Companies, governments, and communities the world over should follow this example, leaving no stone unturned. We need more *Google Cities*, more *Linux Cities*, more cities remade by startups that no one has heard of yet or, crucially, by communities of citizens ready to take action. Some will and should fail, and that is why we need as many ideas as we can imagine for our common urban future¹.

NOTE

¹ An edited version of this article was published in Yale University Blog.

Nelle pagine seguenti:

_Il masterplan del Parco Romana di Milano, che CRA-Carlo Ratti Associati ha progettato insieme a Outcomist, Diller & Scofidio + Renfro, PLP Architecture e Arup, pone l'accento sulla comunità locale in un processo di innovazione urbana. © CRA-Carlo Ratti Associati (pp. 118-119).

In the following pages:

_The Parco Romana masterplan in Milan, which CRA-Carlo Ratti Associati co-designs with OUTCOMIST, Diller Scofidio + Renfro, PLP Architecture, and Arup, puts an emphasis on the local community in its urban innovation process. © CRA-Carlo Ratti Associati (pp. 118-119).





Repertorio progetti

Workshop Segni
*di spazi: sguardi e
visioni sullo spazio
urbano*

Projects index

FORESTA DI NEON /
KINTSUGI – riparazione
Piccapietra / LA PIAZZA
ORGANICA: il verde
in città / OFF-LINE /
PICK YOUR EYE /
PROIEZIONI. Segni di
spazi / RIPRISTINO DELLA
COLLINA. Suono come
racconto / SENSORIAL
PICCAPIETRA /
SPECCHI / StepS /
TEMPORARY GALLERY /
THE WHITESIDE OF
PICCAPIETRA / ZONA
PICCAPIETRA

Studenti / Students

Cesare Amodeo

Gabriella Bonetti

Benedetta Carro

Marta Casella

Martina Cesari

Rosanna Chiarello

Alexandra Efremova

Filippo Ferro

Luca Galli

Sara Giannini

Fabiana Grittani

Ivano Idrontino

Zeng Jiakai

Mingru Jiang

Zhao Kaidi

Enrico Levo

Li Lijun

Shi Naiqi

Giusy Neglia

Davide Nicolini

Daniela Noel

Crystal Padoan

Alice Panzi

Cristina Piccolo

Armando Presta

Annamaria Puccio

Matteo Pugliese

Sefora Rana

Giacomo Rossi

Veronica Rossi

Fabio Ruwett

Elisa Sinieri

Yingze Sun

Jiang Yao

Shao Yuanru

Yang Yue

Chen Zhenghui

Hu Zhiye

Tutor didattici / Didactic tutors

Laura Campero Garcia

Massimiliano Cavallin

Simone Dragone

Alessandro Meloni

Isabella Nevoso

Valeria Piras

Nadia Raimo

Francesco Testa

Mario Vallarino

Angela Zinno

Foresta di Neon

Studenti: Cesare Amodeo, Giusy Neglia, Cristina Piccolo

Tutor didattici: Francesco Testa, Angela Zinno

Testo di: Angela Zinno

L'idea progettuale nasce dalla volontà di promuovere la rivalizzazione e il recupero creativo degli spazi interni – le gallerie di Piccapietra – che versano in un totale stato di abbandono e desolazione a causa delle cessate attività commerciali e della progressiva dismissione del quartiere tutto. Il luogo, oggetto di indagine del progetto, è la Galleria Errico Martino in via XII Ottobre (Genova). L'ipotesi creativa parte dal contrasto che emerge tra lo spazio di indagine e quello urbano, esterno alla galleria. Individuate quattro principali percezioni evocate dallo spazio indagato, si associano a esse ulteriori percezioni speculari, concettualmente contrarie:

- _ BUIO / SEPARATEZZA / VUOTO / ASSENZA
- _ LUCE / CONNESSIONE / IMMERSIVITÀ / VITA

Da questo raggruppamento iconico nasce l'idea progettuale che si ispira, in prima istanza, all'opera di Ugo La Pietra, *Le case parlanti* (1977), in cui sovvertendo i sensi univoci delle dimensioni interno/esterno, pubblico/privato, domestico/urbano ha luogo il superamento delle barriere dimensionali attraverso lo sconfinamento di elementi, intrinseci a determinati contesti, in ulteriori, concettualmente e fisicamente diversi. La fusione dei contesti e il senso di spaesamento che ne deriva si pongono alla base dell'opera che, evocando le strutture al neon di Lucio Fontana, si configura come una foresta di luce che invade lo spazio scuro e inanimato della Galleria. La *Foresta al neon* rappresenta una iconica vegetazione, forme organiche e vegetali riproposte in dimensioni aumentate, che mutuano all'interno dello spazio inanimato, il senso 'vivo' connaturato nell'ambiente urbano esterno, configurandosi come proposta esperienziale di riqualificazione degli spazi.

Neon forest

Students: Cesare Amodeo, Giusy Neglia, Cristina Piccolo

Didactic tutors: Francesco Testa, Angela Zinno

Text by: Angela Zinno

The design concept stems from the desire to promote the revitalization and creative rehabilitation of the internal spaces – the Piccapietra galleries – which are in a total state of abandonment and desolation due to the ending of commercial activities and the progressive decommissioning of the whole district. The designated place chosen for the installation is the Errico Martino Gallery situated in Via XII Ottobre (Genoa). The creative hypothesis starts from the contrast that emerges between the investigated space (the gallery) and the urban one situated outside. Four main perceptions have been identified and all four were evoked by the investigated space. Then, four specular perceptions, conceptually opposite to them, have been associated:

- _ DARKNESS / SEPARATENESS / EMPTINESS / ABSENCE
- _ LIGHT / CONNECTION / IMMERSIVITY / LIFE

The idea of a design that is inspired in the first instance by the work of Ugo La Pietra, *Le case parlanti* (1977) was born from this iconic grouping. In La Pietra's works, the univocal senses of the internal/external, public/private, domestic/urban dimensions, is subverted. This is causing the overcoming of dimensional barriers through the encroachment of elements intrinsic to certain contexts, in further conceptually and physically different ones. The fusion of the contexts, and the sense of disorientation that derives from it are at the base of the work which is configured as a forest of light that invades the dark and inanimate space of the Gallery, evoking the neon structures by Lucio Fontana. The *Neon Forest* represents an iconic vegetation, organic and vegetal forms proposed in increased dimensions, which borrow within the inanimate space, the sense 'alive' inherent in the outer urban environment, configuring itself as an experiential proposal of redevelopment of spaces.



259. *Papaver somniferum* L. Schlaf oder Saattmohn.



Kintsugi – riparazione Piccapietra

Studenti: Jiang Yao, Zhao Kaidi, Hu Zhiye

Tutor didattici: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

Testo di: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

Il progetto *Kintsugi – riparazione Piccapietra* proposto dal gruppo D si rapporta con la città tramite un linguaggio che prende spunto dal mondo orientale. La scelta progettuale è quella di valorizzare Piccapietra intervenendo sia nella zona centrale della piazza che nelle sue aree limitrofe. Il progetto nasce a seguito di un'attenta analisi del luogo, che mostra come Piccapietra fosse stata ideata per realizzare un nuovo polo sociale e commerciale; l'evolversi della città e il cambio della situazione economica hanno tuttavia portato all'attuale smarrimento della centralità urbana di quest'area. Il confronto all'interno del gruppo di lavoro ha evidenziato come attualmente l'area di Piccapietra venga considerata di passaggio, e quindi poco vissuta dalla cittadinanza. Il linguaggio individuato per risolvere queste problematiche si fonda su un'antica tecnica orientale relativa al recupero e restauro di manufatti ceramici, il Kintsugi. Questo procedimento prevede l'utilizzo di oro fuso che viene colato tra i frammenti dell'oggetto; il materiale prezioso si inserisce tra gli spazi vuoti che si creano tra le differenti parti ceramiche e la sua solidificazione consente di ripristinare la continuità dell'oggetto. Si tratta di una tecnica capace di rinsaldare i frammenti e dare una nuova vita al manufatto, che avrebbe corso il rischio di essere perduto; inoltre l'utilizzo del materiale prezioso aumenta il valore dell'oggetto e ne racconta la rinascita dai propri cocci. Piccapietra viene analizzata secondo questa chiave di lettura, ovvero come uno spazio di grande interesse e qualità che nel corso del tempo si scinde dalla città diventando un frammento avulso dal contesto urbano limitrofo. La proposta progettuale consiste quindi nell'utilizzo di un sistema di pavimentazione di colore dorato che ha origine nel centro della piazza di Piccapietra e si dirada nelle zone limitrofe della città, seguendo forme variabili che si adattano alle caratteristiche delle percorrenze urbane: la sezione del percorso, ad esempio, si riduce nei vicoli del centro storico mentre aumenta all'interno delle gallerie o nelle vie con una sezione stradale maggiore. Le vie dorate che vengono definite prevedono un sistema di luci che consente di illuminare lo spazio e di rivelare il progetto anche durante le ore notturne. Il percorso come il filo dorato del Kintsugi si sviluppa all'interno dei frammenti cittadini riconnettendo la città a Piccapietra.

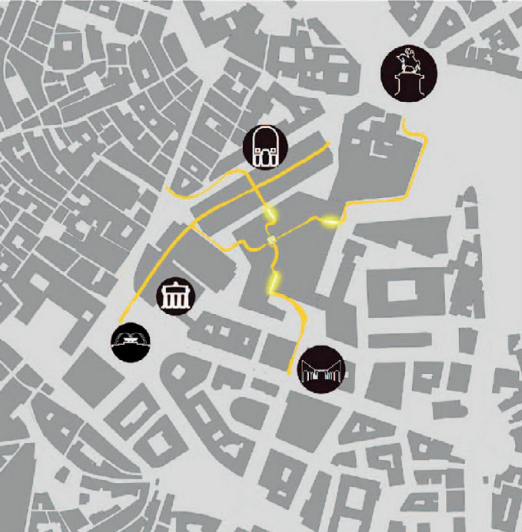
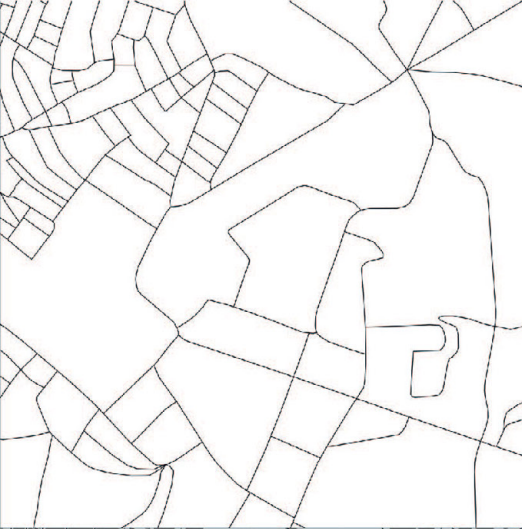
Kintsugi – Piccapietra repair

Students: Jiang Yao, Zhao Kaidi, Hu Zhiye

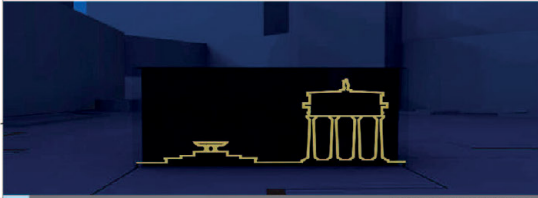
Didactic tutors: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

Text by: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

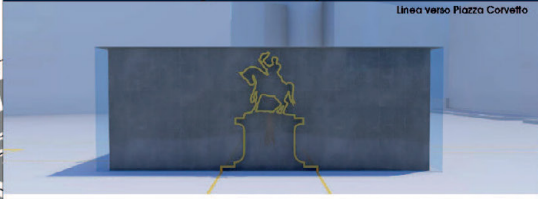
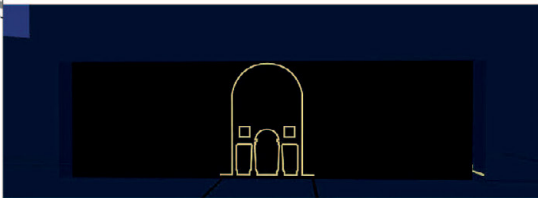
The project *Kintsugi – riparazione Piccapietra* proposed by group D relates to the city through a language taking hints from the oriental world. The design choice is to enhance the Piccapietra neighborhood by intervening both in the central area of the square and in its neighboring areas. The project followed a careful analysis of the place, which shows how Piccapietra was designed to be a new social and commercial center; the evolution of the city and the change in the economic situation have however led to the current loss of the centrality of this area. The team's analysis showed that the Piccapietra area is currently considered a transit area, and therefore of little interest by the citizens. The language identified to solve these problems is based on an ancient oriental technique related to the recovery and restoration of ceramic artifacts, the Kintsugi. This procedure involves the use of molten gold, poured between the fragments of the object; the precious material penetrates between the empty spaces that are created between the different ceramic parts and its solidification allows to restore the essence of the object. It is a technique capable of re-soldering the fragments of the object, giving a new life to the artifact which would have risked of being lost; in addition, the use of precious material increases the value of the object and tells of its rebirth from its pieces. Piccapietra is analyzed according to this interpretation, that is, as a space of great interest and quality that over time separates from the city becoming a fragment detached from the neighboring urban context. The design proposal therefore consists of the use of a golden-colored flooring system that originates in the center of the Piccapietra square and thins out in the neighboring areas of the city, following variable shapes that adapt to the characteristics of urban routes: the section of the route, for example, is reduced in the alleys of the historic center while it increases inside the tunnels or in the streets with a larger road section. The designated golden streets provide a system of lights that allows to illuminate the space and reveal the project even during the night. The path, like the golden thread of Kintsugi, develops within the city fragments, reconnecting the city to Piccapietra.



Linea verso Piazza Farfalla
Carlo Felice



Linea verso Galleria Giuseppe
Mazzini



Linea verso Piazza Corvetto



Linea verso Via XX Settembre





La piazza organica: il verde in città

Studenti: Li Lijun, Shi Naiqi, Shao Yuanru

Tutor didattici: Simone Dragone, Isabella Nevoso, Mario Vallarino

Testo di: Isabella Nevoso

Piazza Piccapietra, nonostante sia situata nel centro cittadino genovese, è un luogo poco attraversato, frequentato e vissuto. Per questo motivo, sulla base della caratteristica antropologica relativa al richiamo della natura, nasce il progetto *La piazza organica*. In quest'ottica il progetto intende far tornare il luogo in questione un posto in cui si possano vivere quotidianamente le attività cittadine, come poteva accadere in passato prima della costruzione dell'attuale piazza Piccapietra. In questo concept la natura è il perno progettuale ed è dotata di un proprio ritmo che, a seguito dell'elaborazione grafica, origina la curva organica che si propaga su alcune superfici, con la fluidità che avrebbe, ad esempio, una pianta rampicante. Il progetto prevede quindi l'utilizzo dei seguenti elementi: il colore verde, in quanto emblema della natura, e la riproduzione delle forme degli alberi e dei rami, che impongono la loro organicità sul suolo e su alcune superfici verticali della zona di Portoria. Tali componenti si scontrano con l'architettura grigia e spigolosa della piazza, creando uno stimolante contrasto. Gli elementi naturali sono ripensati e sintetizzati in un segno grafico che diventa una curva fluida, dipinta sulle superfici attraverso il concetto di Urbanismo tattico: si tratta di un modo, seppur poco convenzionale, di modificare l'ambiente urbanistico e consentire ai cittadini di riappropriarsi di zone degradate o abbandonate, come nel caso di piazza Piccapietra. Tramite lo studio delle linee organiche, la loro rielaborazione grafica e l'apposizione su alcuni elementi architettonici avviene l'attivazione della piazza, la quale diventa un luogo di condivisione che stimola i passanti ad agire, a pensare e a sostare al suo interno, creando una situazione contraria rispetto a quella attuale. In conclusione l'Urbanismo tattico, qui espresso attraverso la stesura dell'elemento grafico verde su alcune superfici architettoniche, diventa un metodo di riqualificazione di piazza Piccapietra.

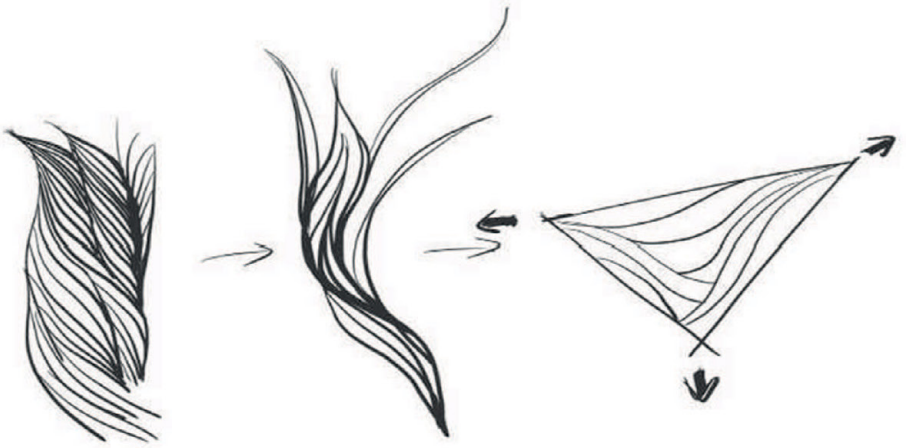
The organic square: greenery in the city

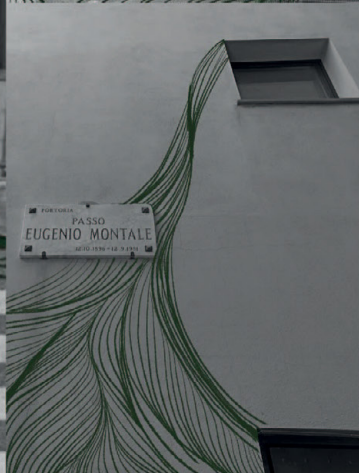
Students: Li Lijun, Shi Naiqi, Shao Yuanru

Didactic tutors: Simone Dragone, Isabella Nevoso, Mario Vallarino

Text by: Isabella Nevoso

Piccapietra Square, despite being located in the Genoese city center, is a place that is rarely crossed, frequented, and experienced. For this reason, on the basis of the anthropological characteristic relating to the call of nature, the project *La piazza organica* was born. In this perspective, the project aims to return the area in question to a place where the city's activities can be daily experienced, as could happen in the past before the construction of the current Piccapietra Square. In this concept, nature is the pivot of the project and has its own rhythm that, as a result of graphic elaboration, originates the organic curve that propagates on some surfaces, with the fluidity that would have, for example, climbing plant. The project, therefore, involves the use of the following elements: the colour green, as an emblem of nature, and the reproduction of the shapes of trees and branches, which impose their organic nature on the ground and some vertical surfaces of the area of Portoria. These components collide with the grey and angular architecture of the square, creating a stimulating contrast. The natural elements are rethought and synthesised in a graphic sign that becomes a fluid curve, painted on the surfaces through the concept of Tactical Urbanism: it is a way, although unconventional, to change the urban environment and allow citizens to reclaim degraded or abandoned areas, as in the case of Piccapietra Square. Through the study of organic lines, their graphic reworking and the affixing on some architectural elements, the square is activated, becoming an area of sharing that stimulates passers-by to act, think, and stand inside, creating an opposite situation to the current one. In conclusion, Tactical Urbanism, here expressed through the spreading of the green graphic element on some architectural surfaces, becomes a redevelopment method of Piccapietra Square.





off-line

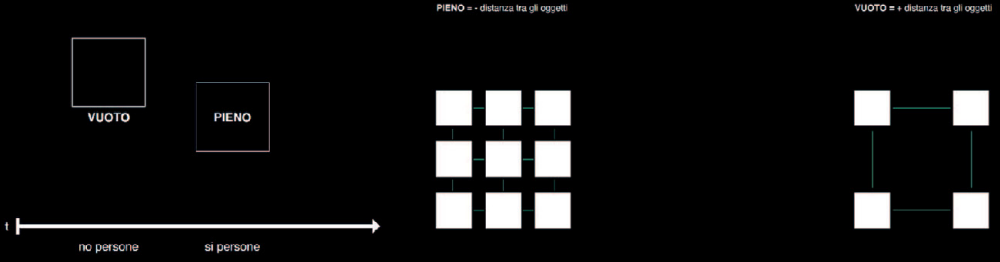
Studenti: Ivano Idrontino, Matteo Pugliese
Tutor didattici: Francesco Testa, Angela Zinno
Testo di: Francesco Testa

La lettura attuale della piazza Piccapietra suscita impressioni complesse e contrastanti, quasi evocandone l'articolato *iter* di pianificazione e realizzazione che partì con gli studi preliminari alla fine dell'Ottocento e che venne aggiornato a più riprese fino alla realizzazione attuale degli anni Sessanta del Novecento. La piazza Piccapietra si pose nella città come un esperimento ambizioso, ragione d'orgoglio dell'amministrazione pubblica che promosse le proprie scelte a partire dalla presentazione pubblica di tutti i progetti nelle sale del piano terreno di Palazzo Bianco fino a sostenere il completamento del piano mediante la realizzazione dell'ultimo edificio, che in ordine cronologico fu la sede della Banca Passadore nel gennaio del 1965. Il progetto prevede un'installazione di cavi che metaforicamente tentano di ricucire questo brano di città con il suo contesto, le linee orizzontali che prevalgono nella scansione di alcuni degli edifici esistenti si intersecano con i tracciati verticali dei cavi infondendo il senso di una matassa spaziale, geometrica. Il percorso diventa un'esperienza complessa che guida il passante verso il centro della piazza o lo allontana, costringendolo comunque a una prospettiva nuova, ricca. La maglia di cavi avvolge gli edifici enfatizzandoli pur tenendoli sullo sfondo e proponendone una lettura autonoma al visitatore. L'esperienza che il progetto ricostruisce è quasi quella di collocare l'utente all'interno di una ragnatela dalla maglia non regolare, priva di punti di riferimento precisi. Questo senso di indeterminatezza geometrica si contrappone al suo sfondo creando una complessità che fornisce una molteplicità di livelli di lettura e di praticabilità dell'esperienza. La performance cambia in maniera piuttosto sostanziale nella sua configurazione notturna, in cui prevale decisamente di più la trama dei cavi rispetto al suo sfondo grazie alla fluorescenza dei cavi che si vedono essere trattati superficialmente con della vernice colorata ad alta riflettanza.

off-line

Students: Ivano Idrontino, Matteo Pugliese
Didactic tutors: Francesco Testa, Angela Zinno
Text by: Francesco Testa

Thinking about Piazza Piccapietra today produces complex and contrasting impressions, this feeling metaphorically reminds the complex urban and developing process of the project that began with preliminary studies at the end of the nineteenth century and that has been updated several times until the current configuration built in the sixties. Piazza Piccapietra is sited in the city center, the project was conceived as an ambitious experiment, it has been reason of pride for the public administration, indeed the municipality promoted the project starting from the public presentation of all the results of the design competition in its headquarters (at that time) the ground floor of Palazzo Bianco, the commitment of the administration did not stop until the completion of the construction of the last building of the urban plan: the headquarters of the Passadore Bank in January 1965. The project contains an installation of cables that symbolically try to mend this piece of the city with its context, it happens playing with contrasts: the horizontal lines that prevail in the elevation design of some of the existing buildings intersect with the vertical or oblique paths of the cables, it gives the sense of a spatial skein. The path of the cables becomes a complex system that provides to the user an experience that drives him towards the center of Piccapietra or on the contrary repulse him, pushing him away, forcing him to a deeper and richer perspective. The mesh of cables envelops the buildings, it emphasizes them keeping them in the background and offering an independent interpretation of the layers to the visitor. The experience that the project recreates is a kind of reallocation of the user, it is brought inside an irregular mesh in which he loses the reference points he clearly got outside the performance area. This sense of geometric indeterminacy contrasts with its plain and clear background creating a complexity that provides a multiplicity of interpretations and experiences. The performance changes quite substantially in its nocturnal configuration, by night the texture of the cables prevails on its background because of the fluorescence of the cables that are treated with high-reflectivity paint that return the spotlight projected onto them.

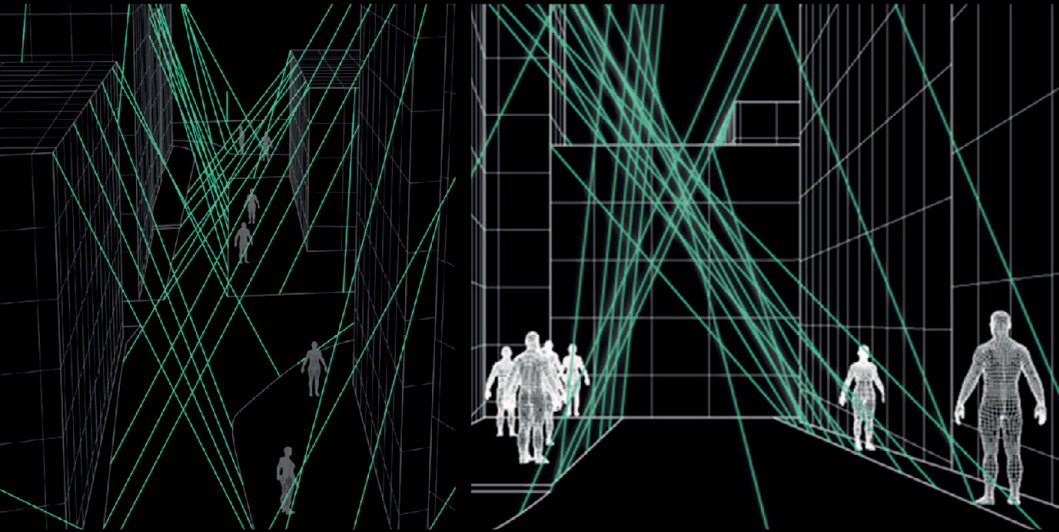


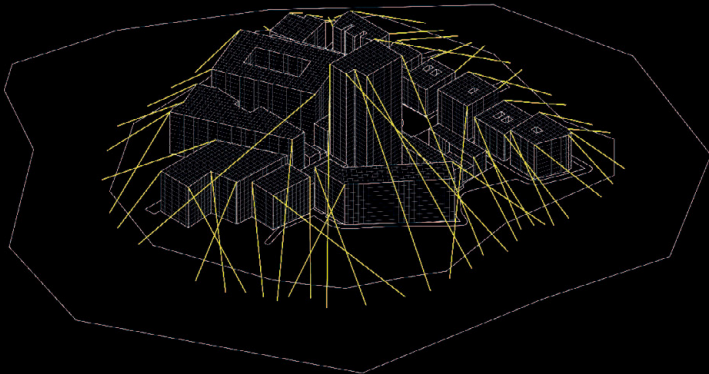
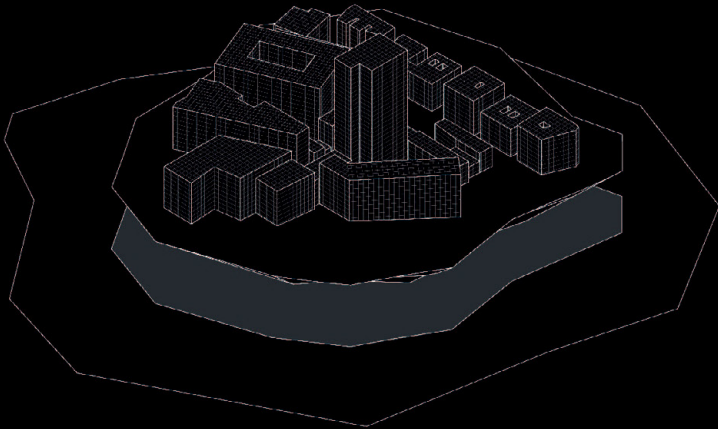
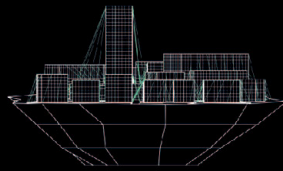
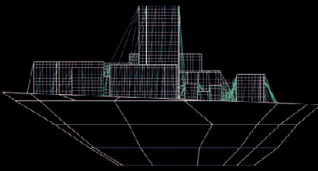
IL FILO elemento di collegamento / 1 dimensione / accorcia le distanze

INIZIO PERCORSO



FINE PERCORSO





Pick your eye

Studenti: Benedetta Carro, Filippo Ferro, Luca Galli, Fabiana Grittani, Armando Presta
Tutor didattici: Valeria Piras, Nadia Raimo
Testo di: Nadia Raimo

Nel percorrere la zona di piazza Piccapietra emerge la presenza di un'elevata quantità di telecamere che riprendono un luogo non vissuto. L'osservazione di numerosi strumenti di controllo ha fatto emergere tre temi principali per lo sviluppo del progetto:

- _ sorveglianza da parte di numerose telecamere;
- _ mancanza di passaggio;
- _ percezione di un 'iper-controllo' a più livelli: umano; urbano; satellitare.

Il progetto è sviluppato in un percorso a tappe in cui il tema dello 'sguardo' guida il fruitore. Per un approccio più intuitivo, lo 'sguardo' è stato proposto graficamente in punti strategici della piazza, mediante un occhio, creato rimodulando le linee e i confini di piazza Piccapietra. Le tappe stabilite si dividono in base ai tre piani di 'iper-controllo'.

Piano umano: la prima tappa si concentra sull'interazione tra uomo e telecamere, con un'installazione nei pressi di una telecamera ad altezza uomo. Il campo di ripresa è portato all'attenzione del passante con una frase: «passando di qui acconsenti di essere sorvegliato». Nella tappa è presente anche la componente interattiva dell'installazione. Nei pressi della telecamera è posizionato un occhio stilizzato con un QR code all'interno. Mediante lo smartphone si può accedere a un filtro Instagram che simula lo sguardo della telecamera. Piano urbano: la seconda tappa vuole far riflettere il passante sul concetto di luogo abbandonato controllato da una moltitudine di telecamere. In un angolo dei portici dove si incrociano due telecamere, vi è stata inserita la duplice installazione fisica e digitale: oltre alla delimitazione dello 'sguardo' delle telecamere, è presente un QR code, che attiva un filtro Instagram simile a un puzzle da risolvere. L'obiettivo è trovare la terza telecamera, posizionata in un punto più alto, che inquadra tutta la superficie urbana. Piano satellitare: la terza e ultima tappa è posizionata al centro di piazza Piccapietra. Su di una struttura con pavimento a schermo, è visibile un video conclusivo del percorso. Le immagini che scorrono permettono all'utente di percepire il punto di vista della piazza, che si rivolge all'osservatore con un «lo ti ho sempre osservato». Infine, lo sguardo si sposta dall'intera piazza verso un punto più alto: il piano satellitare, la terza telecamera che controlla tutto e tutti dall'alto. Il video si conclude con il titolo del progetto *Pick your eye*, letteralmente *Scegli il tuo occhio*, che invita il passante a riflettere su ciò che osserva e da cosa è costantemente osservato.

Pick your eye

Students: Benedetta Carro, Filippo Ferro, Luca Galli, Fabiana Grittani, Armando Presta

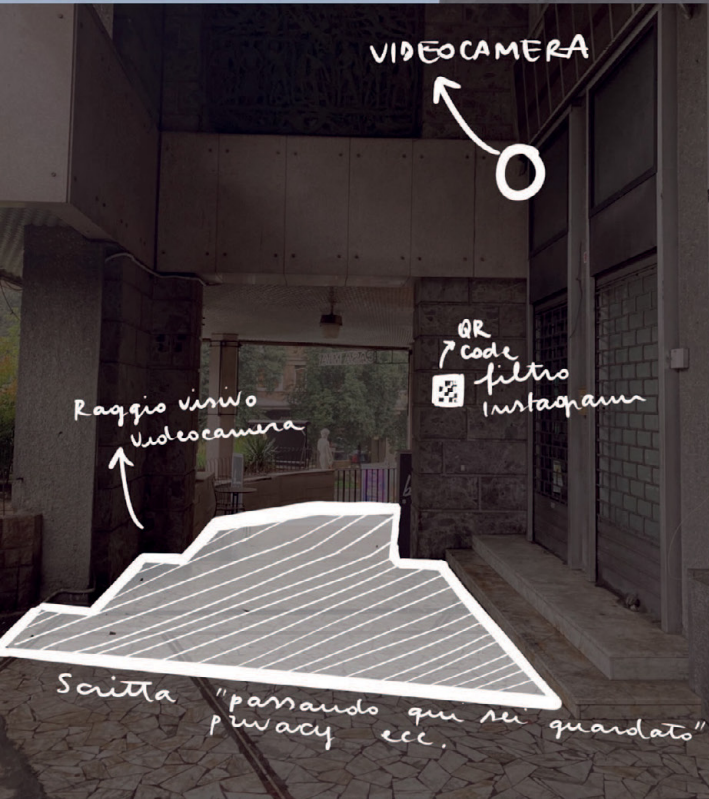
Didactic tutors: Valeria Piras, Nadia Raimo

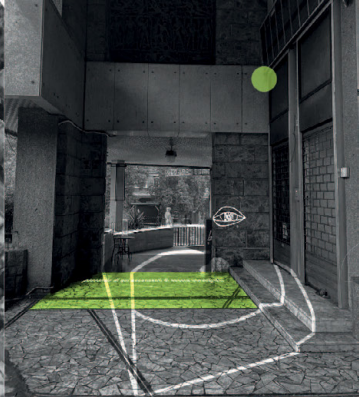
Text by: Nadia Raimo

When walking around the Piazza Piccapietra area, the presence of a large number of cameras capturing an unlivid place emerges. The observation of numerous control instruments has led to the emergence of three main themes for the project:

- _ surveillance by a multitude of cameras;
- _ lack of passage;
- _ perception of hyper control on several levels: human; urban; satellite.

The project is developed in a step-by-step approach in which the theme of the 'sight' guides the user. For a more intuitive approach, the 'sight' has been proposed graphically in strategic points of the square, through the eye, created by reshaping the lines and boundaries of Piccapietra Square. The stages established are divided according to the three planes of hyper control. Human level: the first stage focuses on the interaction between man and camera, with an installation near a camera at human height. The camera field is brought to the attention of the passer-by with a sentence: «by passing through here you agree to be watched». The stage also features the interactive component of the installation. Near the camera is a stylised eye with a QR code inside. A smartphone can be used to access an Instagram filter that simulates the camera's gaze. Urban level: the second stage aims to make passers-by reflect on the concept of an abandoned place controlled by a multitude of cameras. In a corner of the arcades where two cameras intersect, a dual physical and digital installation has been inserted: in addition to the delimitation of the cameras' gaze, there is a QR code, which activates an Instagram filter, similar to a puzzle to be solved. The aim is to find the third camera, positioned at a higher point, which frames the entire urban surface. Satellite level: the third and final stage is located in the centre of Piccapietra Square. On a structure with a screened floor, a video concludes the route. The scrolling images allow the user to perceive the point of view of the Piazza, which addresses the observer with «I have always observed you». Finally, the gaze moves from the entire Piazza to a higher point: the satellite plane, the third camera that monitors everything and everyone from above. The video ends with the project title *Pick your eye*, inviting the passer-by to reflect on what he is observing and what he is constantly being observed by.





Proiezioni. Segni di spazi

Studenti: Marta Casella, Davide Nicolini, Alice Panzi, Elisa Sinieri

Tutor didattici: Massimiliano Cavallin, Laura Campero Garcia, Alessandro Meloni

Testo di: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

Il progetto *Proiezioni. Segni di spazi* del gruppo F ha l'obiettivo di riqualificare l'intera zona di Piccapietra utilizzando installazioni luminose che si rapportano con il vicino Teatro Carlo Felice e con il carattere architettonico della città. La proposta progettuale riguarda diverse zone e si adatta alle loro caratteristiche spaziali. L'analisi inizialmente si concentra sul rapporto tra luce e ombra, per individuare tre tipologie di ambienti e di illuminazione: le gallerie interne, le aree porticate e piazza Piccapietra; ordinate dalla zona più buia a quella maggiormente illuminata. Le gallerie interne hanno dimensioni ridotte e sono caratterizzate da un susseguirsi di negozi per la maggior parte fuori servizio, componenti che contribuiscono alla non sempre efficace illuminazione di queste zone. L'utilizzo di proiezioni artistiche segue tematiche che si ispirano al carattere architettonico della città, come ad esempio l'impiego di fasce illuminate che si alternano a fasce d'ombra, richiamando la facciata bicroma del Duomo; oppure instaurano una relazione con il Teatro Carlo Felice attraverso la proiezione di immagini e suoni relativi agli spettacoli teatrali. Le gallerie porticate definiscono i perimetri degli edifici di Piccapietra e sono caratterizzate da ombre che variano durante la giornata: l'illuminazione in questo caso cerca di assecondare questa variazione proiettando le immagini in corrispondenza delle zone d'ombra più evidenti per garantire una buona qualità della proiezione. Per le installazioni di piazza Piccapietra, oltre all'utilizzo dei sistemi analoghi ai precedenti, si è scelto di intervenire con luci capaci di interagire con i passanti che proietteranno le loro *silhouettes* sui prospetti della piazza, consentendo di rendere l'installazione interattiva con chi vive lo spazio. È interessante soffermarsi sul rapporto che si instaura con il Teatro Carlo Felice: dall'analisi del luogo è emerso come il teatro risulti una *landmark* visibile da differenti punti della città a eccezione di Piccapietra, dove in alcune zone il contatto visivo viene a mancare totalmente. Introdurre all'interno di questi ambienti degli elementi visivi e sonori riconducibili al mondo teatrale permette di instaurare un dialogo che ricongiunge Piccapietra con un'icona della città. Il risultato ottenuto è quello di una serie di installazioni che danno forma al suono e al mondo teatrale; inoltre si tratta di un progetto che dialoga con lo spettatore instaurando un coinvolgimento non solo visivo ma anche corporeo ed emotivo.

Projections. Space signs

Students: Marta Casella, Davide Nicolini, Alice Panzi, Elisa Sinieri

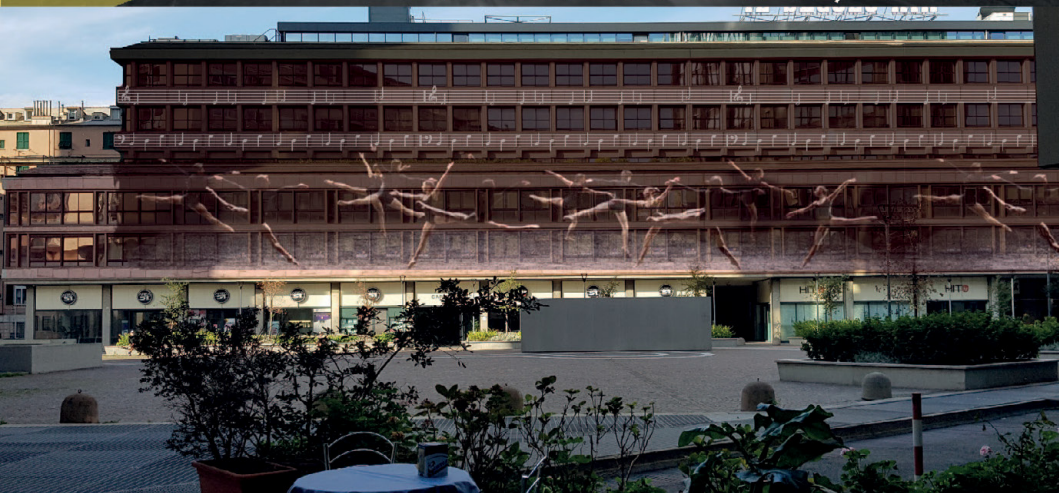
Didactic tutors: Massimiliano Cavallin, Laura Campero Garcia, Alessandro Meloni

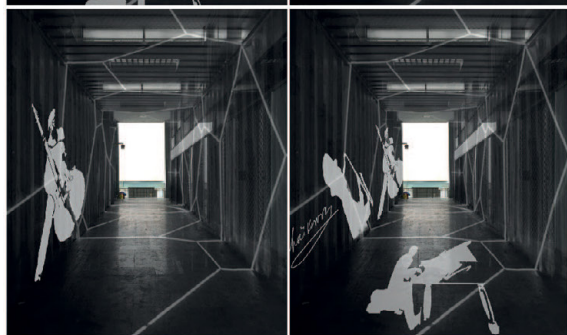
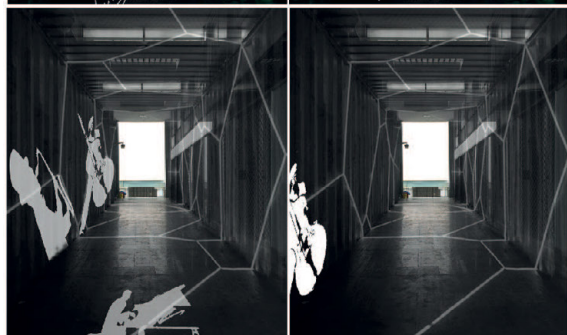
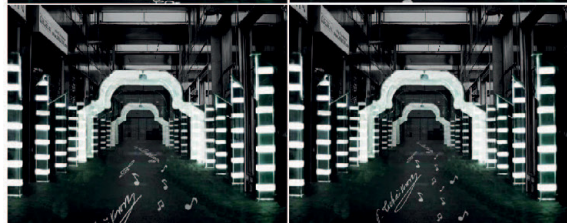
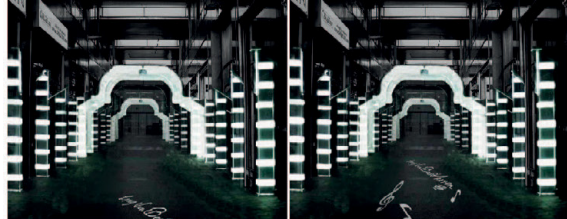
Text by: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

The project *Proiezioni. Segni di spazi* from team F aims to redevelop the entire Piccapietra area using light installations that relate to the nearby Carlo Felice Theater and the architectural character of the city. The design proposal concerns different areas, adapting to their spatial characteristics. The analysis focused on the relationship between light and shadow, identifying three types of environments and lighting: the internal galleries, the colonnades, and Piazza Piccapietra, ordered from the darkest to the most illuminated area. The internal galleries are of small dimensions and are characterized by a succession of shops mostly out of business now, that contribute to the not always effective lighting of these areas. The use of artistic projections follows themes that are inspired by the architectural character of the city, such as the use of illuminated bands that alternate with bands of shade, recalling the two-tone façade of the Cathedral; or they establish a relationship with the Carlo Felice Theater through the projection of images and sounds related to theatrical performances. The colonnades define the perimeters of the Piccapietra buildings and are characterized by shadows that change during the day: the lighting in this case tries to accommodate this variation by projecting the images in correspondence with the most evident shaded areas, to ensure a good quality of the projection. For the installations in Piazza Piccapietra, in addition to the use of systems similar to the previous ones, it was decided to use lights capable of interacting with passers-by who will project their silhouettes onto the façades of the square, allowing the installation to be interactive with those who live the space. It is interesting to spend a moment on the relationship with the Carlo Felice Theater: from the analysis of the place emerged that the theater is a landmark visible from different points of the city with the exception of Piccapietra, where in some areas there is absolutely no visual contact. Introducing visual and sound elements related to the theatrical world into these environments allows for the establishment of a relationship that reunites Piccapietra with an icon of the city. The result obtained is a series of installations giving shape to the sound and the theatrical world, a project that dialogues with the viewer establishing an involvement that is not only visual but also physical and emotional.



ANALISI ZONE LUCE/OMBRA





Ripristino della collina. Suono come racconto

Studenti: Gabriella Bonetti, Rosanna Chiarello, Sefora Rana

Tutor didattici: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

Testo di: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

'Paura a Piccapietra – Abbattimento ed Edificazione – Abbandono e Degrado – Ritorno alla Paura', queste sono le parole chiave del progetto *Ripristino della collina. Suono come racconto* proposto dal gruppo E. Con questo contributo si intende portare alla luce le origini storiche dell'area di Piccapietra e al tempo stesso denunciarne il crescente degrado attuale. Il gruppo di lavoro ha indagato la storia del quartiere Piccapietra, scoprendo come quest'area urbana intorno al 1500 fosse un luogo periferico e caratterizzato da una ampia area boschiva nominata Bosco del Diavolo a causa delle frequenti attività di brigantaggio. Gli sviluppi storici e urbani portarono al tentativo di eliminare questo lato oscuro della città attraverso la realizzazione del quartiere di Piccapietra, nome derivato dall'alta percentuale di scalpellini e tagliapietre presenti nella zona. Gli ingenti danni causati dalla Seconda guerra mondiale hanno determinato un rinnovamento totale con la costruzione dell'attuale Piccapietra. L'analisi mette in luce un possibile rischio futuro; lo stato attuale di abbandono e degrado ricorda un'inquietante ciclicità degli eventi che corrisponde al ritorno della paura paragonabile al periodo storico più cupo di questo luogo. Con il progetto si vuole sottolineare questo possibile rischio facendo prendere coscienza al cittadino di quanto è accaduto e di come sia importante evitare che ciò riaccada. Per trasmettere questo messaggio si è scelto di creare un percorso capace di connettere due punti focali della città: piazza De Ferrari e piazza Piccapietra. Lungo il percorso di colore verde sono presenti dei parallelepipedi che come dei portali si dispongono in successione diventando punti attrattivi. I portali ospitano totem informativi e proiezioni video che mostrano la storia del quartiere e la sua fragilità attuale, per sensibilizzare la popolazione su questo delicato argomento. Il messaggio viene enfatizzato grazie a un impianto sonoro che riproduce gli antichi rumori della zona, come l'angosciante bisbigliare dei briganti o il cadenzato rumore di uno scalpello che batte sulla pietra. La prevalenza del colore verde è determinata dal tentativo di ricordare la presenza passata della natura, completamente smarrita con la realizzazione del progetto visibile attualmente. Si tratta di un progetto che cerca attraverso la storia di mostrare un futuro possibile, proponendo al tempo stesso soluzioni efficaci per evitare il ritorno alla paura.

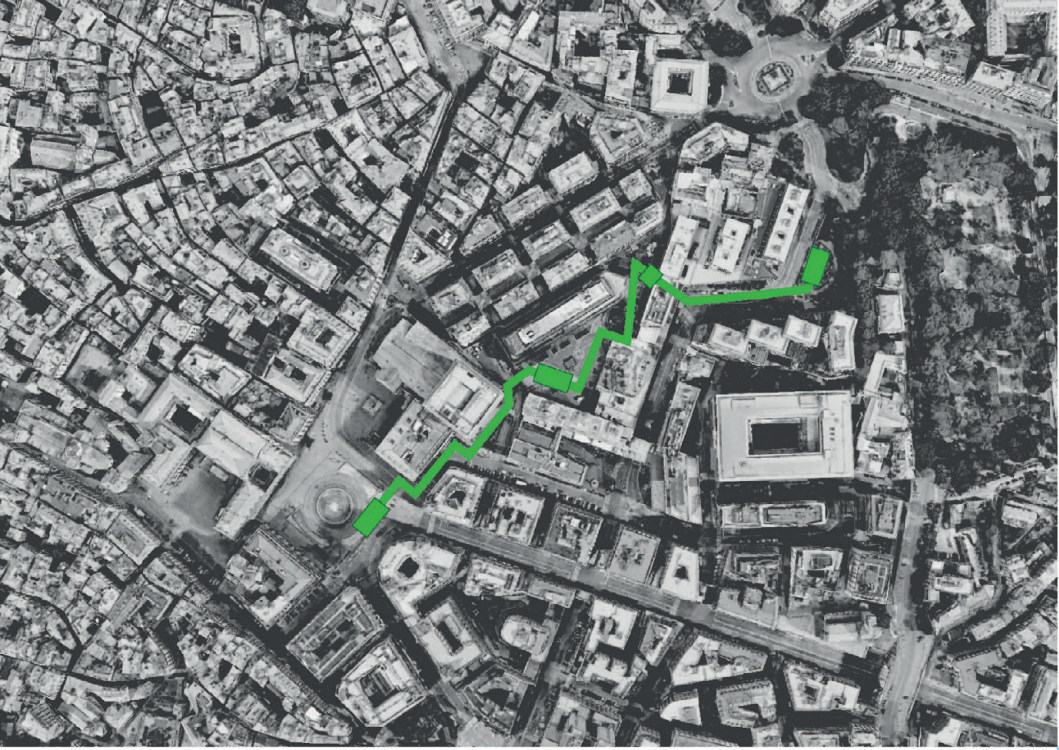
Restoring the hill. Sound as history

Students: Gabriella Bonetti, Rosanna Chiariello, Sefora Rana

Didactic tutors: Laura Campero Garcia, Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

Text by: Massimiliano Cavallin, Alessandro Meloni

'Paura a Piccapietra – Abbattimento ed Edificazione – Abbandono e Degrado – Ritorno alla Paura', these are the key words of the project *Ripristino della collina. Suono come racconto* proposed by group E. With this contribution we intend to bring to light the historical origins of the Piccapietra area and at the same time denounce its current growing deterioration. The team investigated the history of the Piccapietra district, discovering how this urban area around 14th century was a peripheral place, characterized by a large wooded area named Bosco del Diavolo due to the frequent sketchy activities. Historical and urban developments led to the attempt to eliminate this dark side of the city through the construction of the Piccapietra neighborhood, a name derived from the high percentage of stonemasons present in the area. The extensive damage caused by the Second World War led to a total renovation with the construction of the current Piccapietra. The analysis highlights a possible future risk, the current state of abandonment and degradation recalls an unsettling cycle of events that corresponds to the return of fear of this place comparable to its darkest historical period. The project aims to underline this possible risk by making the citizen aware of what has happened and how important it is to prevent this from happening again. To convey this message, it was decided to create a path capable of connecting two focal points of the city, Piazza De Ferrari and Piazza Piccapietra. Along the green path there are hollow monoliths, like portals, arranged in succession and becoming attraction points. The portals have information totems and video projections showing the history of the neighborhood and its current fragility, to raise awareness on this delicate topic. The message is emphasized by a sound system reproducing the ancient noises of the area, such as the distressing whispering of the outlaws or the rhythmic noise of a chisel on the stone. The prevalence of the green color is determined by the attempt to remember the past presence of nature, now completely lost among the concrete. It is a project that seeks through history to show a possible future, while at the same time proposing effective solutions to avoid a return to fear.



PAURA A PICCAPETRA

41 Il suono



ABBATTIMENTO ED EDIFICAZIONE

41 Il suono



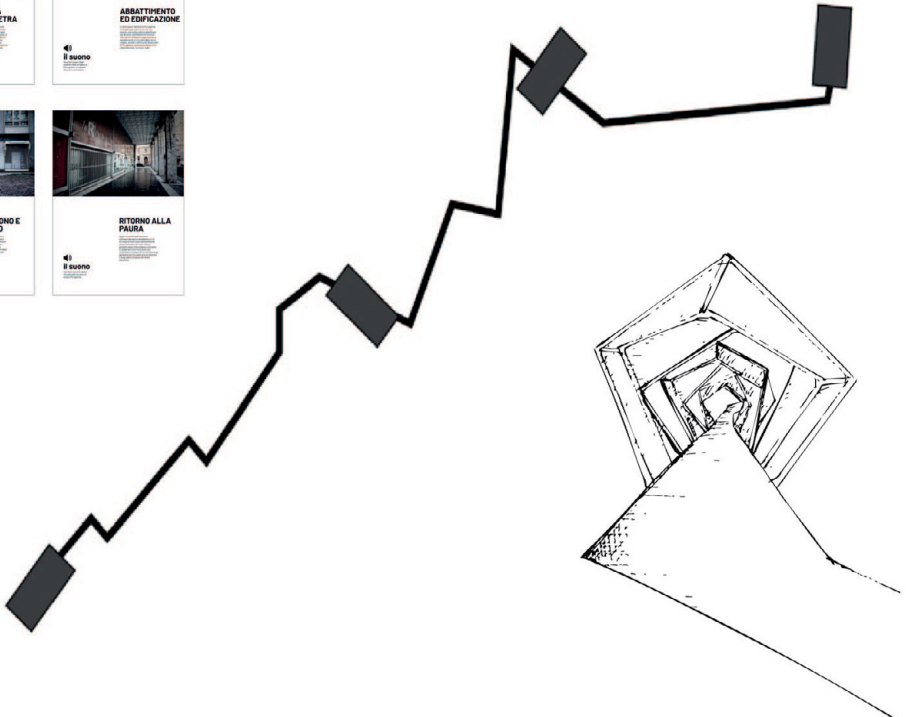
ABBANDONO E DEGRADO

41 Il suono



RITORNO ALLA PAURA

41 Il suono





Sensorial Piccapietra. Un mondo a parte, un mondo in più

Studenti: Martina Cesari, Alexandra Efremova, Veronica Rossi
Tutor didattici: Simone Dragone, Isabella Nevo, Mario Vallarino
Testo di: Simone Dragone

Il quartiere di Portoria sorgeva sul colle Piccapria. Nel 1958 il colle venne spianato per far fronte alla realizzazione di via XII Ottobre, tesa collegare via XX Settembre con piazza Corvetto. Prima di questo intervento, il quartiere era una zona ricca di botteghe nelle quali scalpellini, marmisti, fabbri, tintori e scultori conducevano le loro attività. L'obiettivo del progetto *Sensorial Piccapietra. Un mondo a parte, un mondo in più* è riscoprire l'antica vocazione della zona, attraverso un percorso notturno multisensoriale che dalla Galleria di Largo delle Fucine confluisce in piazza Piccapietra. Un pannello illuminato, realizzato in PVC e posto all'entrata della galleria, attrae l'attenzione del passante per introdurlo all'interno, in cui vecchie immagini raffiguranti gli artigiani di un tempo, accompagnate da rumori registrati, trasportano lo spettatore nell'universo sensoriale del vecchio quartiere di Portoria. Galleria di Largo delle Fucine sfocia in piazza Piccapietra, al cui centro è collocato un ponteggio dotato di un touch screen. Il visitatore può agire su di esso per attivare tre diverse possibilità di proiezione sulle superfici architettoniche, che presentano come tema l'evoluzione temporale del quartiere, dal passato al futuro. Le proiezioni del passato offrono una visione di alcuni elementi della piazza nella stessa posizione e come si presentavano prima del 1958. Le proiezioni del presente illuminano gli edifici, amplificando l'*hic et nunc* e mettendo in evidenza l'attuale complesso architettonico della piazza. Infine, le proiezioni del futuro propongono degli edifici moderni, costituiti da vetrate che si affacciano sulla piazza e attraverso le quali è possibile guardare all'interno e all'esterno degli edifici stessi. Inoltre, il progetto prevede l'installazione di postazioni di lavoro altamente tecnologiche posizionate sulla pavimentazione della piazza. Queste ultime proiezioni presentano una modalità per tessere costanti relazioni e interazioni tra i piani orizzontali e verticali, tra la piazza e la sua architettura, tra i passanti che attraversano l'area e le persone che vi lavorano. Tutte le proiezioni si conformano all'attuale morfologia architettonica, insinuandosi nelle fessure delle finestre e nelle rientranze dei portici. In questo modo il complesso architettonico di piazza Piccapietra non è solo una superficie per le proiezioni, ma diventa un elemento condizionante delle immagini stesse e di come l'osservatore le percepisce.

Sensorial Piccapietra. A world apart, an other world

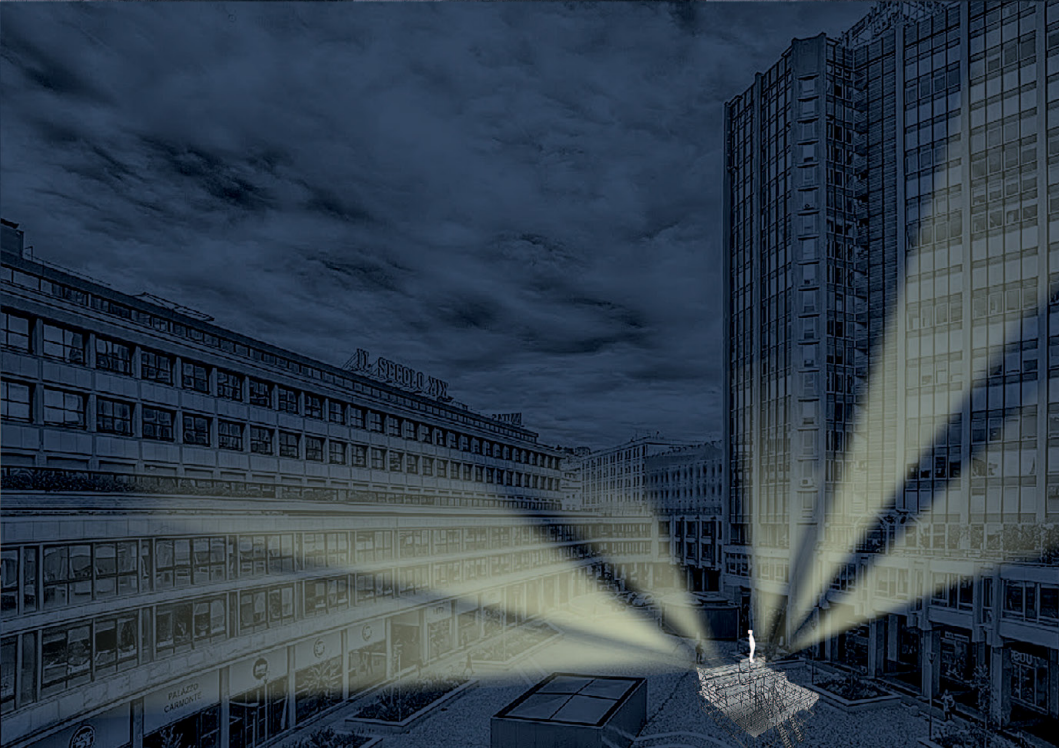
Students: Martina Cesari, Alexandra Efremova, Veronica Rossi

Didactic tutors: Simone Dragone, Isabella Nevoso, Mario Vallarino

Text by: Simone Dragone

The Portoria Quarter stood on the Piccapria hill. In 1958, the hill was levelled to realize Via XII Ottobre, connecting Via XX Settembre with piazza Corvetto. Before this intervention, this quarter was an area full of shops where stonemasons, marble workers, blacksmiths, dyers, and sculptors carried on their businesses. The aim of the project *Sensorial Piccapietra. Un mondo a parte, un mondo in più* is to rediscover the ancient vocation of the area, through a multisensory night path departing from Galleria di Largo delle Fucine and converging to Piccapietra Square. An illuminated panel, made of PVC and placed at the entrance of the gallery, attracts the attention of the passer-by to introduce him inside, where old images depicting the craftsmen of the past, accompanied by recorded noises, transport the viewer into the sensorial universe of the old Portoria quarter. Galleria di Largo Delle Fucine leads to Piccapietra Square, where there is a scaffolding equipped with a touch screen. The visitor can act on it to activate three different possibilities of projection onto the architectural surfaces, which present as a theme the overtime evolution of the quarter, from the past to the future. The projections of the past offer a view of some elements of the square in the same position and how they presented themselves before 1958. The projections of the present light up the buildings, amplify the *hic et nunc* and highlighting the current architectural complex of Piccapietra Square. Finally, the projections of the future propose modern buildings, consisting of windows overlooking the square and through which it is possible to look inside and outside the buildings themselves. In addition, the project involves the installation of high-tech workstations positioned on the pavement of the square. These latest projections present a way of weaving constant relationships and interactions between the horizontal and vertical planes, between the square and its architecture, between the passers-by crossing the area and the people who work there. All the projections conform to the current architectural morphology, creeping into the windows cracks and the arcades recesses. In this way, the architectural complex of Piccapietra Square is not only a surface for projections, but becomes a conditioning element of the images themselves and how the observer perceives them.





Specchi

Studenti: Yang Yue, Yingze Sun, Mingru Jiang
Tutor didattici: Valeria Piras, Nadia Raimo
Testo di: Valeria Piras

Durante il workshop *Visuality_04*, percorrendo e studiando la zona di Piccapietra, si sono individuate tre problematiche da affrontare a livello progettuale:

- _ scarso passaggio delle persone nella zona;
- _ conseguente mancanza generale di interesse per il luogo;
- _ mancanza di cura del quartiere, che riversa in uno stato di semi-abbandono.

Tali problematiche sono state affrontate attraverso la progettazione di un'installazione *site specific* di specchi luminosi, posizionati in tre punti strategici di piazza Piccapietra. Attraverso il materiale riflettente degli specchi, il progetto vuole provare a riportare l'attenzione dei passanti sul contesto urbano di Piccapietra e sul loro stesso passaggio attraverso esso. L'interesse del passante, però, non viene colto solo attraverso il riflesso, ma, al calar del sole nelle ore serali, anche attraverso un gioco luminoso: gli specchi, infatti, dotati di retroilluminazione a sensore, emettono luce colorata al passaggio delle persone, aggiungendo un fattore ludico all'esperienza. Vi sono tre tipologie di installazioni. La prima è posizionata sugli scalini di accesso alla piazza, i quali vengono rivestiti di specchi dotati di sensori luminosi fotosensitivi, con il fine di invitare il passante a entrare in piazza Piccapietra. La seconda installazione è situata sulla struttura prismoidale al centro esatto della piazza, la quale viene ricoperta di specchi di diverse dimensioni, in modo da riflettere il passante nell'ambiente urbano che lo circonda, rendendolo partecipe e protagonista del luogo e portando la sua attenzione sullo spazio e le strutture che lo caratterizzano. La terza installazione è situata di fronte alla struttura centrale della piazza ed è costituita da colonne specchio. Tali colonne, posizionate in modo da creare un piccolo percorso labirintico, hanno uno scopo ludico. Il passante, infatti, oltre a essere incuriosito dal riflesso e dal gioco di luci, è invogliato a camminare e a perdersi tra esse, portandolo quindi a trattenersi per più tempo nella piazza. In conclusione questo progetto, attraverso giochi di luce e riflessi, vuole innescare un'esperienza ludica e di scoperta, che possa portare il passante a fermarsi, vivere e osservare maggiormente piazza Piccapietra.

Mirrors

Students: Yang Yue, Yingze Sun, Mingru Jiang

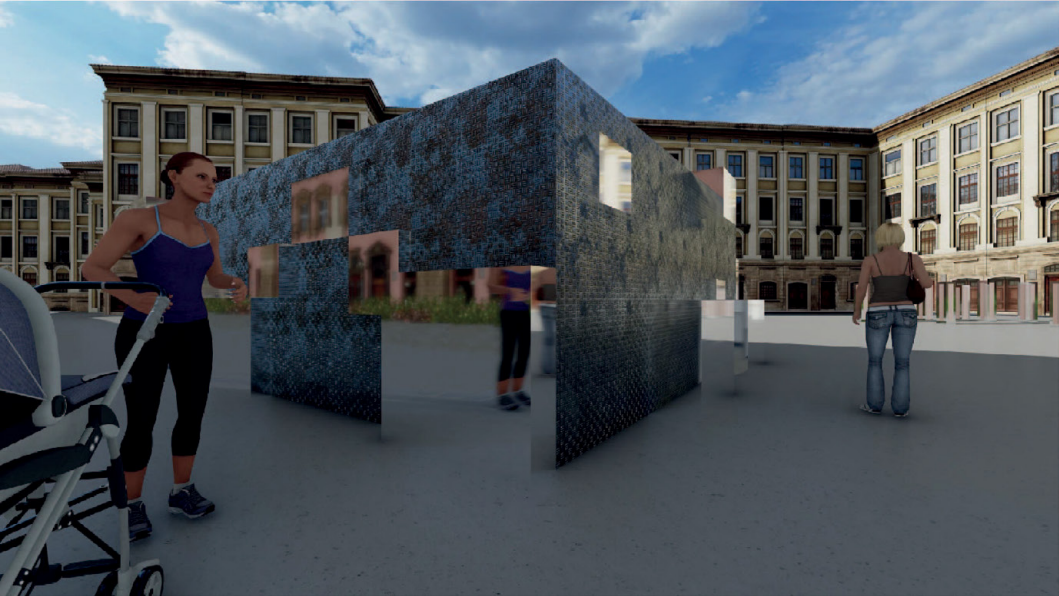
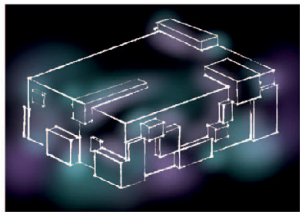
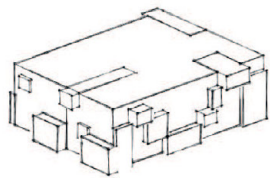
Didactic tutors: Valeria Piras, Nadia Raimo

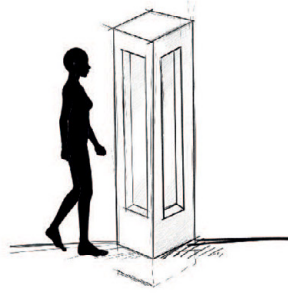
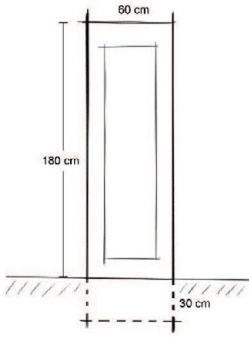
Text by: Valeria Piras

During Visuality_04 workshop, after having traveled, observed and studied the Piccapietra place, three issues have been identified:

- _ Lack of passage of people in the area;
- _ The consequent lack of interest in the place;
- _ The neighborhood's semi-abandonment because of the general lack of care.

Those problems have been faced with the design of a site-specific installation: luminous mirrors placed in three strategic points of Piazza Piccapietra. The project aims to re-bring the attention of passers-by on Piccapietra's urban context and on their passage through it, by the reflective material of mirrors. The passer-by's gaze, however, is not only captured through the reflective material, but, at sunset in the evening, also by a luminous game: mirrors indeed are equipped with sensor back-lights, which issue coloured lights at the passage of people, adding a ludic factor to the experience. There are three kinds of installations. The first one is placed on the access stairs of Piazza Piccapietra. Steps are covered with reflective material and photosensitive light sensors. The aim is to invite the passer-by to enter in the square. The second installation is placed on the prismoid structure at the exact center of Piazza Piccapietra. The structure is covered with different shapes of mirrors, to reflect passers-by in the urban context which surround them, making them protagonists of the place and bringing their attentions to the space and the architectonic structures of the square. The third installation is placed in front of the central structure of Piazza Piccapietra and it represents mirror columns. The position of these columns creates a sort of a little labyrinth path. Passers-by in fact are invited to pass through these columns, so they remain in the square, having fun, longer than they would have done. In conclusion this project, through a game of reflections and lights, wants to create a playful discovery experience to bring passers-by to stop, observe, and live more Piazza Piccapietra.





StepS

Progetto e testo di: Angela Zinno

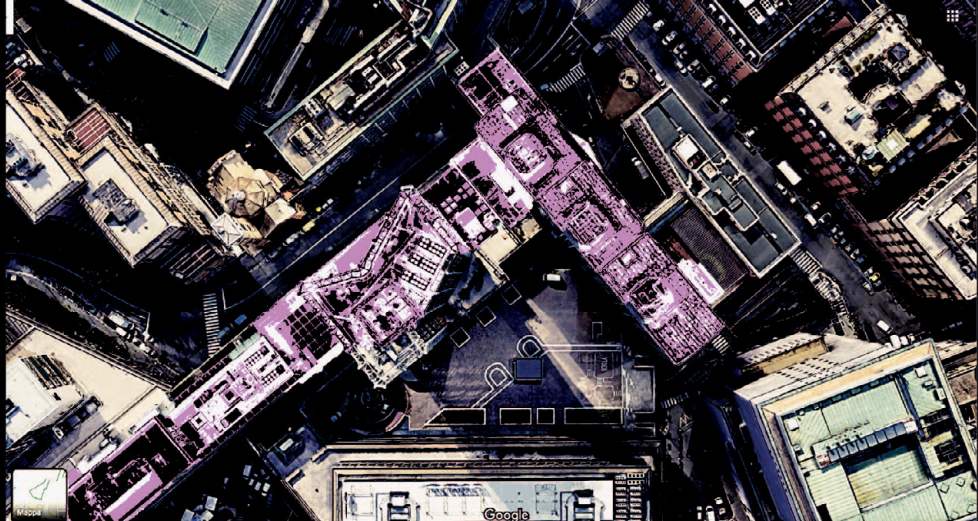
Dall'analisi storica della zona di Piccapietra (Genova) emerge la singolare contingenza che identificava il quartiere come luogo deputato alle attività di scalpellino e tagliapietre; la suggestione sonora che apre l'ipotesi del progetto *StepS* ricalca essenzialmente l'immagine acustica del suono degli scalpelli; nell'ottica di modulare l'idea progettuale a partire da questa ispirazione primaria, si connette questa suggestione a un'analogia immagine sonora che aderisce in maniera speculare, a un'assenza prodotta dalla realtà contingente, ossia l'immagine sonora dei passi dei passanti, che, di fatto, non sussiste più, in seguito al 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). Il progetto – la cui realizzazione si ipotizza plausibile in uno degli spazi coperti della zona – prevede la creazione di una Galleria Sonico-Visuale in cui la presenza stessa dell'uomo (causa: passi – ripopolamento della zona per creare l'esperienza performativa) è creatrice di sé stessa (effetto: passi – ripopolamento della zona per vivere l'esperienza performativa). In sostanza si prevede di allestire una delle gallerie con una serie di pannelli connessi a una tecnologia multimediale ispirata al lavoro di Jules Antoine Lissajous, come, ad esempio, quella realizzata dal sound designer Francesco Gagliardi, ossia un dispositivo *Real-time Audio Reactive Visual Graphics*; o ancora come la tecnologia *XthSense* ideata dal performer e sound designer Marco Donnarumma. I passi prodotti dai PASSANTI|SPETTATORI|ATTORI all'interno dell'installazione verranno captati dal sistema attraverso una rete microfonica; il software connesso produrrà sui pannelli la rappresentazione grafica delle oscillazioni sonore e il sistema di amplificazione e restituzione – che prevederà l'utilizzo della tecnologia aurofonica – ne produrrà il background acustico. Il passante sarà quindi immerso in un'esperienza audiovisiva prodotta dalla sua stessa PRESENZA NELLO SPAZIO. Essendo presente a sé stesso e nello SPAZIO, attraverso i propri PASSI egli produrrà l'istanza ESPERIENZIALE, di cui ricopre contemporaneamente il ruolo di ATTORE e SPETTATORE. Immerso totalmente nella VISIONE dalla propria stessa presenza (passi) produrrà la condizione di ASSENZA da sé stesso realizzando puntualmente l'assunto di partenza situato al centro della dicotomia PRESENZA|ASSENZA. «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»: Adriana Beretta, *En sortant de Paris* (1994-2004).

StepS

Project and text by: Angela Zinno

Starting from the historical analysis of the Piccapietra area (Genoa), the singular contingency that identified the neighborhood as a place dedicated to the activities of stonemasons and stonecutters, emerges; the sound suggestion opened by the hypothesis of the *StepS* project essentially traces the acousmatic image of the sound of chisels. In order to modulate the design idea from this primary inspiration, this suggestion is connected to an analogous sound image that adheres to an absence produced by contingent reality in a specular way: the sound image of passers-by steps which – in fact – no longer exists, following the progressive abandonment of the neighborhood. In this sense the *concept* obviously resides on the axis measuring the semantic differential PRESENCE | ABSENCE and explores the attempt to re-connect the potential urban re-passage sounds (sound of footsteps) to the ancient sound forms produced when the neighborhood was inhabited and lived (sound of the beating of chisels). The project – designed to be realized in one of the covered spaces of the area – includes the creation of a Sonic-Visual Gallery in which the real presence of man (cause: footsteps – repopulation of the area to create the performative experience) is creator of itself (effect: footsteps – repopulation of the area to live the performative experience). Basically, it is planned to set up one of the galleries with a series of panels connected to a multimedia technology inspired by the work of Jules Antoine Lissajous, such as the one created by the sound designer Francesco Gagliardi – a *Real-time Audio Reactive Visual Graphics* device – or like the *XthSense* technology conceived by the performer and sound designer Marco Donnarumma. The footsteps produced by *PASSERS-BY | SPECTATORS | ACTORS* inside the installation will be picked up by the system through a microphone network; the connected software will produce on the panels the graphic representation of the sound oscillations, and the amplification and restitution system – which will involve the use of aurophonic technology – will produce the acousmatic background. The passer-by will then be immersed in an audiovisual experience produced by his own PRESENCE IN THE SPACE. Being present to himself and in the SPACE, through his STEPS he will produce the EXPERIENTIAL instance, of which he holds the roles of ACTOR and SPECTATOR at the same time. Totally immersed in VISION by one's own presence (steps) he will produce the condition of ABSENCE by himself by promptly realizing the starting assumption located at the center of the PRESENCE | ABSENCE dichotomy. «Vision is not a certain way of thinking, or being self-aware: it's the means that is given to me in order to be absent from myself»: Adriana Beretta, *En sortant de Paris* (1994-2004).





Temporary Gallery

Studenti: Daniela Noel, Crystal Padoan, Annamaria Puccio

Tutor didattici: Francesco Testa, Angela Zinno

Testo di: Francesco Testa

Il quartiere della nuova Piccapietra è stato realizzato, dopo un *iter* piuttosto travagliato sviluppato nei decenni a cavallo fra le due guerre, dando compimento a un preciso piano regolatore volto a fornire la città di un proprio nucleo operativo funzionale al processo di sviluppo economico e demografico che proiettava Genova verso una prospettiva metropolitana. La demolizione dell'antica zona di Piccapietra cominciò a ridosso degli anni Sessanta e fu dal principio ragione di una polemica urbana che misurava l'atteggiamento prudente della conservazione del sistema urbano esistente con la traumaticità degli eventi bellici e con la successiva fase economica e culturale fortemente espansiva. Il contesto attuale, che da oltre una decade è regressivo sia dal punto di vista finanziario sia da quello demografico, vede nuovamente questo tassello di città in crisi. La crisi si manifesta soprattutto nelle parti pubbliche e commerciali disposte nelle gallerie e sul basamento perimetrale della piazza. La difficoltà di mantenere lo spirito originale di *passages commerciales*, che all'epoca era del tutto in tono con le ambizioni del contesto, oggi si confronta con una congerie di attività che vi si sono insediate con alterne fortune lasciando spazio al disorientamento e alla trascuratezza: esito del tutto asimmetrico rispetto al risultato atteso in origine dal progetto. La misura della proposta col contesto passa per una serie di installazioni che hanno l'intento di ristabilire l'equilibrio perduto del sito sia dal punto di vista funzionale sia da quello delle relazioni urbane.

Questo ha determinato la necessità di compiere un piccolo gesto, una aggiunta leggera di una struttura che incornicia le vetrine dei negozi enfatizzandone la presenza. Le vetrine diventano contenitori non di merce, ma di oggetti. Di prodotti dei quali si possa dare una lettura più profonda e credibile che li qualifichi come esito di un processo culturale oltre che di manifattura. L'altro tratto fondamentale che il progetto propone è quello di arricchire il ruolo del visitatore, emancipandolo dalla posizione di acquirente, coinvolgendolo nell'utilizzo degli oggetti esposti, alimentandone la creatività, rendendolo parte di un meccanismo interattivo; questo avviene trasformando le vetrine in un piccolo luogo di performance del prodotto esposto, con l'aspettativa di creare un contesto che comunichi gli oggetti sotto prospettive ulteriori a quella commerciale.

Temporary Gallery

Students: Daniela Noel, Crystal Padoan, Annamaria Puccio

Didactic tutors: Francesco Testa, Angela Zinno

Text by: Francesco Testa

After a long and complex process, developed in the decades between the two world wars, the district of the new Piccapietra was built accomplishing a precise urban plan aimed to provide the city a commercial and business district. The plan was functional to the process of economic and demographic development that was ongoing at that era in which Genoa was expected to improve in a metropolitan perspective. The demolition of the ancient Piccapietra area began in the early sixties and it was, since the beginning, reason of urban debate, balancing the cautious attitude of preserving the existing urban system with the traumatic modern attitude due to the conflict events, and highly expansive economic and cultural post-war phase. The actual context, that for over a decade has been regressive both from a financial and a demographic point of view, meets once again this piece of cities in crisis. The crisis is manifested, above all, in the public and commercial parts arranged in the ground floor galleries and on the perimeter base floor of the building faced to the square. The events developing demonstrates the difficulty of preserving the original spirit of *passages commerciales*, that – when they were built – was fully consistent with the ambitions and the attitudes of the context; indeed today the galleries look like a congeries of activities that have settled there with inconstant fortunes, this contest leave enough space to a disorientation and sense of laxity: the outcome is actually completely asymmetrical to the expected result of the project. The measure of the design proposal with the context passes through a sequence of installations that aims to restore the lost balance of the site, both from the functional and urban relations point of view.

This necessity led the design choice to the need of a small gesture, a light addition of a structure that frames the shop windows, emphasizing their presence. The showcases become not just goods containers, but something like a case for objects to which we can give a deeper and more reliable meaning that qualifies them as the result of a cultural process as well as of a manufacturing act. The other fundamental feature that the project proposes is to improve the role of the visitor, emancipating him from the position of buyer, involving him in using the objects on display, feeding his creativity, making him part of an interactive process; this happens transforming the shop windows into small places of performance where products are exhibited, with the expectation of creating a context that communicates the objects from several perspectives, other than the commercial one.



ASETÂTI
IN SCIÂ
CAREGA!

ASETÂTI
IN SCIÂ
CAREGA!





CHIAVARINA

DI GIUSEPPE CAETANO DESCALZI

The whiteside of Piccapietra

Studenti: Sara Giannini, Enrico Levo, Giacomo Rossi, Fabio Ruwett
Tutor didattici: Simone Dragone, Isabella Nevo, Mario Vallarino
Testo di: Mario Vallarino

Il progetto *The whiteside of Piccapietra* si sviluppa focalizzando la zona di Piccapietra nel suo insieme, attraverso la planimetria dell'area e le luci e ombre. Partendo da un'immagine satellitare del quartiere, la vista scelta viene trasformata in una planimetria in bianco e nero, con lo scopo di esaltare i giochi di luce creati modificando la scena. In questo processo i contrasti di luce rivelano gli edifici in bianco e le strade in nero. L'ispirazione per il conseguente processo creativo nasce dal lavoro di Alessandro Docci, un artista capace di cogliere forme e suggestioni nei contesti e oggetti della quotidianità, che proprio per questa loro caratteristica vengono quasi sempre percepiti unicamente nei loro aspetti funzionali. Invece, a un occhio ispirato come quello di Docci è sufficiente un mouse per trasformare una vista di Venezia in un airone, oppure una di Roma nella Lupa simbolo della città. Tornando al progetto *The whiteside of Piccapietra* inerente a Piccapietra, i contrasti di luci e ombre messi in risalto dall'immagine satellitare rielaborata, analizzati attraverso i principi sulla percezione della *Gestalt*, hanno permesso di identificare ed estrapolare dalla planimetria molteplici immagini di vario tipo, con lo scopo di narrare una storia di simboli che possono essere visti solo dall'alto. In particolare, il principio della 'semplicità' o 'buona forma', teorizzato dalla *Gestalt*, mette in evidenza che, quando osserviamo singole forme o la disposizione di elementi all'interno di uno spazio, le percepiamo nel modo più essenziale possibile. Ad esempio, le lancette di un orologio in una particolare posizione possono ricordarci la lettera Y. Allo stesso modo, dalla planimetria in bianco e nero di Piccapietra sono state estrapolate, fra le altre, le immagini di uno scoiattolo, un postino, un falco, uno spadaccino e un uomo sui trampoli. Al processo di individuazione delle immagini segue la realizzazione di proiezioni nel quartiere. In particolare, nella piazza principale di Piccapietra è prevista la proiezione di tutte le immagini raccolte, riassumendo in un'unica vista tutti i simboli che creano la narrazione di questa zona della città.

The whiteside of Piccapietra

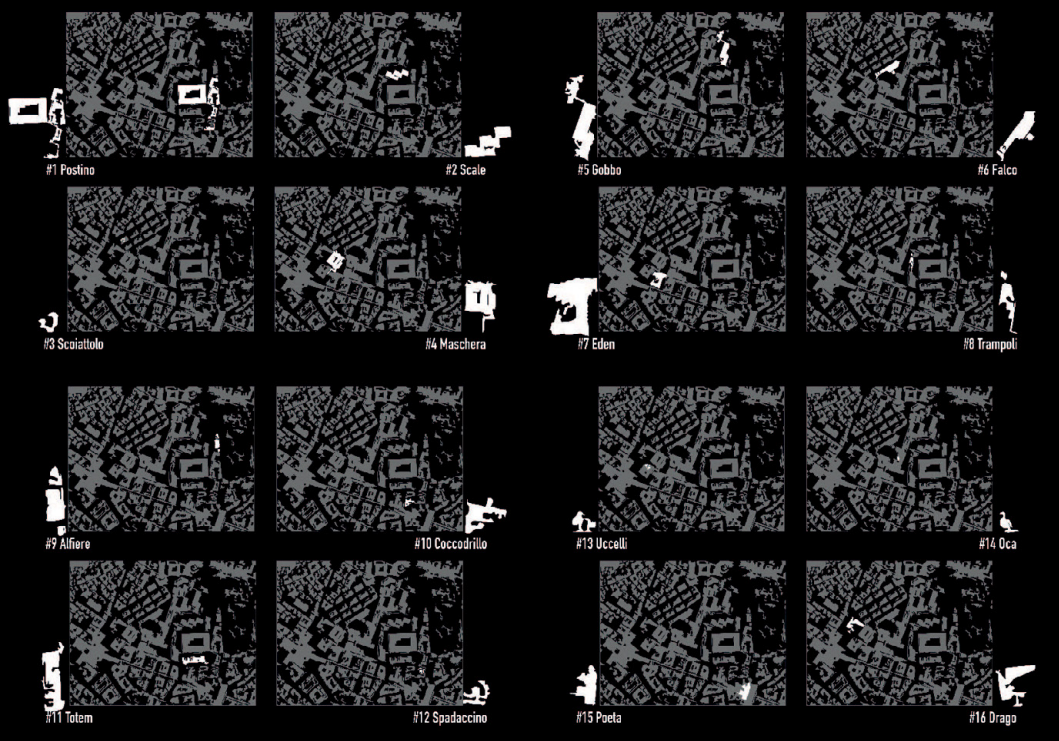
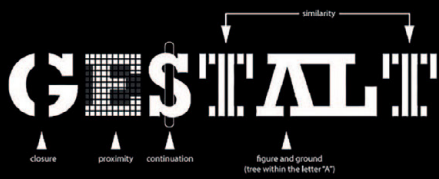
Students: Sara Giannini, Enrico Levo, Giacomo Rossi, Fabio Ruwett

Didactic tutors: Simone Dragone, Isabella Nevoso, Mario Vallarino

Text by: Mario Vallarino

The project *The whiteside of Piccapietra* is developed by focusing on the Piccapietra area as a whole, through the planimetry of the area, and lights and shadows. Starting from a satellite image of the quarter, the chosen view is transformed into a black and white plan to enhance the play of light created by modifying the scene. In this process, the contrasts of light reveal the buildings in white and the streets in black. The inspiration for the resulting creative process comes from the work of Alessandro Docci, an artist capable of capturing shapes and suggestions in everyday contexts and objects, which precisely because of this characteristic are nearly always perceived only in their functional aspects. Instead, to an inspired eye like Docci's, a mouse is enough to transform a view of Venice into a heron, or one of Rome into the she-wolf symbol of the city. Returning to the *The whiteside of Piccapietra* project concerning Piccapietra, the contrasts of lights and shadows highlighted by the re-worked satellite image, analyzed through the principles of Gestalt perception, have made it possible to identify and extrapolate multiple images of various types from the plan, with the aim to tell a story of symbols that can only be seen from above. In particular, the principle of simplicity or good figure highlights that, when we observe individual shapes or the arrangement of elements within a space, we perceive them in the most essential way possible. For example, the hands of a clock in a particular position can remind us of the letter Y. In the same manner, from the black and white plan of Piccapietra were extrapolated, among others, the images of a squirrel, a postman, a hawk, a swordsman, and a man on stilts. The process of identifying the images is followed by the creation of projections in the quarter. In particular, it is expected the projection of all the images in the main square of Piccapietra, summarizing in a single view all the symbols used to create the narrative of this city area.





Zona Piccapietra

Studenti: Zeng Jiakai, Chen Zhenghui
Tutor didattici: Francesco Testa, Angela Zinno
Testo di: Angela Zinno

Il progetto nasce essenzialmente dall'idea di uno sviluppo creativo della corrispondenza dicotomica LUCE-BUIO, modulando l'istanza concettuale sia in un primo livello fisico, che in un secondo, di indagine emotiva. L'analisi del quartiere di Piccapietra evidenzia precipuamente caratteristiche strutturali e urbane che evocano e inducono e alla circostanza di svuotamento, alla scarsità di passaggio e di presenza sociale, alla quasi totale mancanza di attività commerciali e occupazione residenziale nonché a un progressivo e crescente senso di abbandono. Queste le caratteristiche che si collocano nell'idea-contenitore' BUIO. Il progetto tende a contrapporre al buio la LUCE, concretizzata sia sul piano fisico che su quello espresso da una concezione dell'idea metaforizzata dal punto di vista emozionale; nel primo livello la luce viene prodotta dalle nuove e potenziali rivitalizzazione commerciale e riqualificazione urbana (riapertura di esercizi e occupazione degli appartamenti) indotte dall'opera progettata, che necessariamente pone in essere un nuovo senso e utilizzo dell'illuminazione. Il secondo livello tende a concretizzare l'istanza di luce nell'assunto di una nuova 'esperienza urbana' vissuta da coloro che saranno indotti a riappropriarsi dello spazio, esperienza che colloca l'idea progettuale in uno scarto che lega la dimensione urbanistica allo stato psico-emotivo del cittadino. Il progetto prevede dunque l'ideazione di una installazione da porsi in piazza Piccapietra, che permetta alle persone di fruire dello spazio in modo nuovo, attraverso l'interazione con l'opera (piacevolezza visiva o semplicemente il sedersi), godendo di una più 'luminosa' sensazione restituita dal rinnovato paesaggio urbano circostante. Il design nasce dalla fusione di due ispirazioni: da un lato, le onde del mare, elemento proprio della città di Genova: dall'altro, la natura ondulatoria del dualismo onda-corpuscolo, intrinseco alla composizione materica della luce. Da qui l'ideazione di tre onde di ampiezza diversa che, fuse, daranno forma all'installazione che, in ultima istanza, rappresenterà anche un ossimoro originale, contrapponendosi alle linee piane dell'architettura della piazza. Durante il buio delle ore notturne, uno strategico piano di punti luce produrrà la 'sconfitta del buio' non soltanto illuminando la piazza, ma proiettando sulle pareti circostanti il moto ondulatorio (e vivo) dell'installazione. Materiali: legno.

Piccapietra area

Students: Zeng Jiakai, Chen Zhenghui

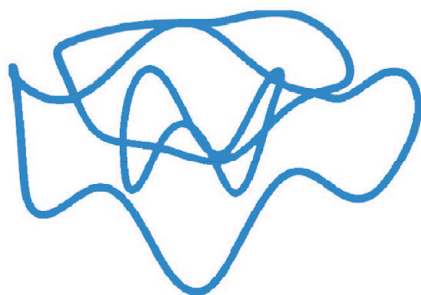
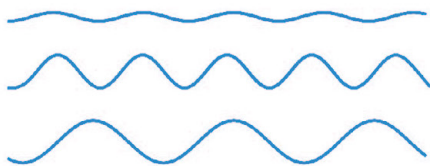
Didactic tutors: Francesco Testa, Angela Zinno

Text by: Angela Zinno

The project was essentially born from the idea of a creative development of the dichotomous correspondence LIGHT-DARK; the conceptual instance is realized both in a first physical level and in the second one of emotional investigation. The analysis of the Piccapietra district mainly highlights structural and urban characteristics evoking and leading the circumstance of emptying, the scarcity of passage and social presence, the almost total lack of commercial activities and residential occupancy as well as a progressive and growing sense of abandonment. These are the characteristics fitting into the DARK idea-instance. The project intends to contrast the (idea of) darkness with LIGHT, concretized both on the physical level and on an emotional metaphorized sense. In the first level, light is produced by the new and potential commercial revitalization and urban redevelopment (reopening of shops and businesses and occupancy of apartments) induced by the project, which necessarily creates a new sense and use of lighting. The second level intends to concretize the concept of light in the thesis of a new 'urban experience' lived by those who regain possession of the space, an experience that places the design idea in a gap that links the urban dimension to the psycho-emotional mental state of the citizen. Therefore, the project envisages the conception of an installation to be placed in Piazza Piccapietra, which allows people to enjoy the space in a new way, through interaction (visual pleasure or simply sitting) enjoying a more 'luminous' sensation elicited by the renewed surrounding urban landscape. The design idea was born from the fusion of two inspirations: on the one hand an element typical of the city of Genoa – the waves. On the other hand, the undulating nature of the wave-particle dualism, inherent in the material composition of light. Hence the conception of three waves of different amplitudes which – when merged – will give shape to the installation; ultimately, the shape will also represent an original oxymoron, contrasting with the flat lines of the architecture of the square. During the darkness of the night, a strategic plan of light points will produce the 'defeat of the dark' not only by illuminating the square, but by projecting the undulatory (and living) motion of the installation shape onto the surrounding walls.

Materials: wood.





Collana Rappresentazione e comunicazione

1. *Being positive. Strategie e linguaggi per la comunicazione dell'HIV*, a cura di Enrica Bistagnino, Alessandro Castellano, 2016; ISBN 978-88-97752-76-9.
2. Massimo Malagugini, *Move it. Disegno – Tempo – Movimento*, 2016; ISBN 978-88-97752-69-1.
3. Anna Maria Parodi, *Un percorso nel tempo. Genova, la via “Romana di Levante”*, 2017; ISBN 978-88-905492-9-8, e-ISBN (pdf) 978-88-97752-51-6.
4. *Ri-futo. Occasioni e Azioni di Ricerca*, a cura di Raffaella Fagnoni, Maria Linda Falcidieno, Silvia Pericu, Mario Ivan Zignego, 2017; ISBN 978-88-97752-92-9, e-ISBN (pdf) 978-88-97752-95-0.
5. Massimo Malagugini, *L'architettura e la sua immagine. Il disegno fra indagine e progetto*, 2018; ISBN 978-88-94943-05-4, e-ISBN (pdf) 978-88-94943-07-8.
6. Maria Carola Morozzo della Rocca, *Per un Portale del Nautical Heritage. Ricerca, azioni e proiezioni*, 2018; ISBN 978-88-94943-13-9, e-ISBN (pdf) 978-88-94943-14-6.
7. Silvia Pericu, *Waking up the sleeping giants. Risvegliare i giganti dormienti*, 2018; ISBN 978-88-94943-33-7, e-ISBN (pdf) 978-88-94943-34-4.
8. *Emergenze ambientali e sociali: nuovi modelli di comunicazione visiva*, a cura di Maria Elisabetta Ruggiero, Massimo Malagugini, Ruggero Torti, 2019; ISBN 978-88-94943-41-2, e-ISBN (pdf) 978-88-94943-42-9.
9. Maria Elisabetta Ruggiero, *La rappresentazione nella cultura del progetto navale*, 2019; ISBN 978-88-94943-44-3, e-ISBN (pdf) 978-88-94943-45-0.
10. *Waterlines sketchbook*, a cura di Maria Elisabetta Ruggiero, 2019; e-ISBN (pdf) 978-88-94943-48-1.
11. Maria Elisabetta Ruggiero, *Waterlines. Boundaries*, 2019; e-ISBN (pdf) 978-88-94943-47-4.
12. Maria Linda Falcidieno, Massimo Malagugini, Maria Elisabetta Ruggiero, *Immagine, iperbole, narrazione. Sperimentazioni grafiche per mezzi straordinari*, 2019; e-ISBN (pdf) 978-88-94943-96-2.
13. *Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano*, a cura di Enrica Bistagnino, 2020; ISBN 978-88-3618-004-2, e-ISBN (pdf) 978-88-3618-005-9.

14. Claudia Porfirione, *Silver Design. Progettare ambienti e dispositivi capacitanti al tempo della silver economy*, 2020; ISBN 978-88-3618-016-5, e-ISBN (pdf) 978-88-3618-017-2.
15. Giulia Zappia, *Restauro nautico e design. Strumenti e metodi per il recupero delle imbarcazioni*, 2020; ISBN 978-88-3618-021-9, e-ISBN (pdf) 978-88-3618-022-6.
16. *Genova 2029. Una città a misura di bambino?*, a cura di Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno, 2020; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-032-5.
17. Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno, *La percezione della metropoli. Visioni identitarie tra unità e molteplicità*, 2020; ISBN 978-88-3618-033-2, e-ISBN (pdf) 978-88-3618-034-9.
18. Maria Elisabetta Ruggiero, *Storia della grafica. Note per un percorso critico e metodologico/Graphics History. Notes for a critical and methodological approach*, 2020; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-043-1.
19. Duri Bardola, *Appunti di grafica per la comunicazione visiva*, 2021; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-060-8.
20. Matteo Zallio, *Age Friendly Design: un design che evolve con le persone*, 2022; ISBN 978-88-3618-127-8, e-ISBN (pdf) 978-88-3618-128-5.
21. Gaia Leandri, *Le logge medievali di Genova. Architettura e immagine della città*, 2023; ISBN 978-88-3618-202-2, e-ISBN (pdf) 978-88-3618-203-9.
22. *Visioni su «Il futuro delle città». Visuality_03 [2020] conference book*, a cura di Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno, 2023; e-ISBN (epub) 978-88-3618-129-2.
23. *Università e città. Grafica e comunicazione visiva per rappresentare l'istituzione formativa nello spazio pubblico / University and city. Graphic and visual communication to represent the educational institution in the public space. Visuality_01 [2018]*, a cura di Enrica Bistagnino, 2023; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-222-0.
24. *Lumen motus movet hominem. Visuality_03 Moving lines [2020]*, a cura di Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno, 2024; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-266-4.
25. Annapaola Vacanti, *Convivere con l'Artificio. Metodi e pratiche data-driven per il progetto dell'interazione*, 2024; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-273-2.
26. Maria Carola Morozzo della Rocca, Claudia Tacchella, *Ancilla & Santa Teresa. Quaderni di Restauro Nautico e Design*, 2024; ISBN 978-88-3618-296-1, e-ISBN (pdf) 978-88-3618-297-8.
27. *Segni di spazi: sguardi e visioni sullo spazio urbano. Visuality_04 [2021]*, a cura di Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno, 2026; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-355-5.

Enrica Bistagnino, architetto, è professore ordinario presso il dipartimento Architettura e Design (dAD), Scuola Politecnica, Università di Genova. Ha svolto attività di ricerca e didattica presso l'Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria e presso il Politecnico di Milano.

Maria Linda Falcidieno, architetto, è professore ordinario presso il dipartimento Architettura e Design (dAD), Scuola Politecnica, Università di Genova. Ha svolto attività di ricerca e didattica presso l'Università degli Studi di Ferrara.

Il volume illustra gli esiti dell'attività *Visuality_04* [2021] svolta nell'ambito del Dottorato di Ricerca in Architettura e Design (Dipartimento Architettura e Design, Università di Genova), a cui hanno collaborato i dottorati in Scienze e Tecnologie per il mare e in Digital Humanities. In continuità con le edizioni precedenti, fra ricerca e didattica, l'attività è stata principalmente rivolta a riflettere sulla rappresentazione come *medium* di comprensione e azione sul reale. In particolare, si è approfondito il ruolo dell'immagine nella lettura della città e nella formulazione di segni leggeri atti a interfacciarsi con il contesto architettonico e urbano ai fini riqualificativi. In questa direzione, si è esplorato il ruolo della rappresentazione nel risemantizzare i segni del deterioramento urbano, con particolare riferimento a quello innescato dal diffuso abbandono degli spazi commerciali. Il volume, oltre a illustrare gli esiti del workshop, propone una sezione *Saggi* che raccoglie i contributi teorici alla base della riflessione progettuale.

e-ISBN: 978-88-3618-355-5