

UN'IDEA DI
DISEGNO
UN'IDEA DI
CITTÀ. LE
FIGURE
DELLO SPAZIO
URBANO

VISUALITY_02 [2019]

a cura di
Enrica BISTAGNINO

rappresentazione e comunicazione

13

Collana diretta da / Series directed by:

Maria Linda Falcidieno
(*Università di Genova*)

Comitato scientifico / Scientific committee:

Francesca Fatta
(*Università di Reggio Calabria - Presidente Unione Italiana per il Disegno*)

Jörg Schröder
(*Università di Hannover - Germania*)

Angela Garcia Codoner
(*Università Politecnica di Valencia - Spagna*)

Pilar Chias
(*Università di Alcalá - Spagna*)

Enrica Bistagnino
(*Università di Genova*)

Giovanni Galli
(*Università di Genova*)

Manuel Gausa Navarro
(*Università di Genova*)

Un'idea di Disegno, un'idea di Città.
Le figure dello spazio urbano

*An idea of Drawing, an idea of City.
The figures of the urban space*

visuality_02 [2019]

a cura di Enrica BISTAGNINO



è il marchio editoriale / *editorial brand* dell'Università di Genova



Il presente lavoro è il risultato di una serie di ricerche condivise dai docenti che hanno collaborato al Workshop Internazionale *Visuality_02* [2019] dal titolo "Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano", tenutosi dal 22 al 24 Maggio 2019 presso il dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova. Referente scientifico prof.ssa Enrica Bistagnino, dipartimento Architettura e Design (dAD), Università di Genova. Docente partner prof. Gabriele Pierluisi, École nationale supérieure d'architecture de Versailles (ENSAV), Francia

*This book is a result of a series of researchs shared by professors who collaborated in the International Workshop *Visuality_02* [2019] "An idea of Drawing, an idea of City, The figures of the urban space", held from 22 to 24 of May 2019 at the dipartimento Architettura e Design of the Università di Genova. Scientific referent prof.ssa Enrica Bistagnino, dipartimento Architettura e Design (dAD), Università di Genova. Partner teacher prof. Gabriele Pierluisi, École nationale supérieure d'architecture de Versailles (ENSAV), Francia*

Impaginazione del libro a cura di: Mirko Sostegni

Book layout by: Mirko Sostegni



Il presente volume è stato sottoposto a double blind peer-review secondo i criteri stabiliti dal protocollo UPI

This book has been object of a double peer-review according with UPI rules.

© 2020 GUP

I contenuti del presente volume sono pubblicati con la licenza

The contents of this book are published under license

Creative commons 4.0 International Attribution-NonCommercial-ShareAlike.



Alcuni diritti sono riservati. / *Some rights reserved*

Realizzazione Editoriale / *Publisher*

GENOVA UNIVERSITY PRESS

Via Balbi, 6 - 16126 Genova

Tel. 010 20951558 - Fax 010 20951552

e-mail: gup@unige.it

<http://gup.unige.it>

ISBN: 978-88-3618-004-2 (versione a stampa / *print version*)

ISBN: 978-88-3618-005-9 (versione eBook / *eBook version*)

Finito di stampare aprile / *Printed in april 2020*



Stampato presso / *Print*

Grafiche G7

Via G. Marconi, 18 A - 16010 Savignone (GE)

e-mail: graficheg7@graficheg7.it

SOMMARIO

SUMMARY

Introduzione / *Introduction*

10

Saggi / Essays

Visioni della città contemporanea
Visions of the contemporary city
Enrica **Bistagnino**

12

Le figure dello spazio urbano
The figures of urban space
Gabriele **Pierluisi**

38

Segni antropici segni visivi
Anthropic signs, visual signs
Maria Linda **Falcidieno**

72

Digital Aura. Tracce autoriali su Google map
Digital Aura. Authorial tracks on Google map
Alessandro **Castellano**

84

Immaginare a disegni
Imagine to drawings
Massimo **Malagugini**

96

Illustrative place branding
Marco **Miglio**

110

Linee mobili
Mobile lines
Maria Elisabetta **Ruggiero**

122

Repertorio progetti / Projects repertoire

- One line sky. Texture fotografiche di scorci genovesi** 138
Studenti: Xiao Kaiwen, Shi Xinrar, Tang Yanan, Lei Yangxian, Wang Yaqi
Tutor didattico: Martina Capurro, Martina Cavalieri
- Upside down city, guarda in sù** 142
Studenti: Chiara Dipasquale, Giulia Geri, Giorgia Rosa, Ilaria Tornaboni
Tutor didattico: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay
- Genova line. Verticalità e contrasti** 146
Studenti: Federica Furfaro, Laura Gargia Campero, Nicolò Goretti
Tutor didattico: Martina Capurro, Martina Cavalieri
- Switch Shadow** 150
Studenti: Elettra Bocca, Chiara Borri, Ilef Sebai, Mirko Sostegni
Tutor didattico: Giovanna Tagliasco
- Simbiosi** 154
Studenti: Wu Chen, Liu Kai, Sun Yihano
Tutor didattico: Giovanna Tagliasco
- La forma e la curva** 158
Studenti: Zhang Jingzhe, Li Junpeng, Han Xu
Tutor didattico: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay
- Voltati** 162
Studenti: Kamoun Arwa, Stefano Brugaletta, Irene De Natale, Sara Di Raimondo, Amal Mannai
Tutor didattico: Giovanna Tagliasco
- Di volta in volta** 166
Studenti: Noemi Champion, Luigi Scala, Federica Vicini, Chen Yijun
Tutor didattico: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay
- La città invisibile** 170
Studenti: Camilla Barale, Stella Femke Rigo, Andrea Mazzilli, Selene Polliano
Tutor didattico: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay

Introduzione

Enrica Bistagnino

Questo libro presenta sperimentazioni grafiche (di natura metaprogettuale) e riflessioni teorico-critiche sul tema della rappresentazione della città, sviluppate nell'ambito della seconda edizione del Workshop Internazionale "Visuality"* che si è svolto dal 22 al 24 maggio 2019 presso il dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova. Obiettivo principale del Workshop è stato quello di ragionare, tra teoria e prassi, sui valori formativi del disegno in relazione alla "lettura" e alla "scrittura" dello spazio urbano, considerando anche le implicazioni procedurali e semantiche messe in atto dall'uso integrato di tecniche di rappresentazione analogiche e digitali. Partner del Workshop è stato Gabriele Pierluisi, professore presso l'École nationale supérieure d'architecture de Versailles (ENSAV) - Francia. L'evento, sviluppato in tre giornate, è stato articolato in una conferenza e in una successiva attività di riflessione progettuale svolta secondo modalità laboratoriali. L'ampiezza disciplinare del tema proposto, "Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano", ha favorito la partecipazione degli studenti delle tre Lauree Magistrali attive presso il dipartimento Architettura e Design (dAD) dell'Università degli Studi di Genova (Architettura, Design del Prodotto e dell'Evento, Progettazione delle aree verdi e del paesaggio) oltre a quella degli studenti del Dottorato in Architettura e Design.

Il libro è articolato in due sezioni. La prima raccoglie i saggi di coloro che, a diverso titolo, hanno partecipato all'attività del workshop e/o hanno esplorato, nelle loro ricerche, tematiche inerenti la rappresentazione/comunicazione della città. La seconda raccoglie gli esiti progettuali realizzati dagli studenti nell'ambito del workshop, introdotti da una descrizione teorica curata dai tutor didattici (studenti del Dottorato in Architettura e Design).

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

Introduction

Enrica Bistagnino

This book presents graphic experimentations (of a metaprogettua-
le nature) and theoretical-critical reflections, on the theme of the re-
presentation of the city, developed in the context of the second edi-
tion of the International Workshop “Visuality”^{*} held from 22 to 24 of
May 2019, at the dipartimento Architettura e Design of the Univer-
sità di Genova. The main objective of the Workshop was to reason,
between theory and practice, on the formative values of drawing
in relation to the “reading” and “writing” of urban space, also con-
sidering the procedural and semantic implications implemented
by the integrated use of analogical and digital representation tech-
niques. Workshop partner was Gabriele Pierluisi, professor at the
École nationale supérieure d’architecture in Versailles (ENSAV)
- France. The event, developed over three days, was divided into a
conference and a subsequent project reflection activity carried out
according to laboratory methods. The disciplinary breadth of the
proposed theme, “An idea of Drawing, an idea of City. The figures
of the urban space “, favored the participation of the students of
the three Master’s Degrees active at the Architecture and Design
Department (dAD) of the University of Genoa (Architecture, Product
and Event Design, Designs of green areas and landscape) as well
as that of the students of the Doctorate in Architecture and Design.

The book is divided into two sections. The first collects the essays
of those who, in various capacities, participated in the workshop
and / or explored, in their research, issues related to the represen-
tation / communication of the city. The second collects the project
outcomes created by the students as part of the workshop, intro-
duced by a theoretical description edited by the didactic tutors
(students of the Doctorate in Architecture and Design).

^{*} The international Visuality workshop is a project, between research and didactics,
which is part of a system of actions that have long been initiated by who is writing,
on the theme of visibility that’s what, regardless of the disciplinary areas, processes,
techniques etc. which lead to the formation of the visual (drawings, illustrations,
graphics, videos, etc.), is available to be perceived with the view, exclusively or
synesthetically with others senses.

visioni
della città
contemporanea

Visions of the contemporary city

enrica BISTAGNINO

La città contemporanea è sempre più un organismo complesso che svela costantemente elementi di cambiamento, spesso anche di crisi – architettonica, infrastrutturale, produttiva, sociale, culturale, esperienziale, ecc. – Di conseguenza, la descrizione, l'analisi e la riflessione progettuale sullo spazio urbano richiedono la conoscenza e l'integrazione di molteplici

metodologie e strumenti necessari a gestire la complessità, sia quella intrinseca all'oggetto di osservazione, sia quella relativa ad eventuali ipotesi di intervento – entrambe attribuibili, fra l'altro, a uno spettro sempre più ampio di questioni disciplinari; penso, per fare un esempio, alle tematiche inerenti la scala urbana e la sfera delle scienze antropologiche e sociali –. In relazione a questo scenario, il Disegno, anche attraverso il continuo accrescimento di dispositivi, tecniche e processi elaborativi, e grazie a un'articolata riflessione teorica sui valori dell'immagine, si conferma ancora come medium disponibile a essere declinato in un'ampia gamma di configurazioni, prodotti, finalità, idee. Seppur in modo indiretto, si trovano tracce di questa consolidata prospettiva culturale, anche in alcuni sperimentali orientamenti della ricerca progettuale contemporanea. Penso ai processi di osservazione, rilevazione e restituzione della complessità dei dati fluidi della città, come, ad esempio, nel cosiddetto *futurecraft* (citando un'idea di Carlo Ratti) una metodologia per "l'esplorazione sistematica e seme di possibili futuri". Processi in cui il ricorso al linguaggio rappresentativo, nelle sue forme e metodiche più aggiornate, risulta implicitamente centrale. Al di là dell'interesse disciplinare e della diffusa attrattività innescati dai sofisticati processi di visualizzazione a cui si è accennato, sembra ancora importante, nello scenario teorico-operativo che qui si sta proponendo – orientato a comprendere gli aspetti "concreti" della città contemporanea –, continuare a riflettere, da un lato, sulle forme di rappresentazione tradizionali, sia quelle analogiche sia quelle digitali, che risultano legate a tecniche, processi e finalità riferibili a una prospettiva teorica e operativa storicizzata, dall'altro, sulla vasta fenomenologia, difficile da delimitare e definire, messa in atto dall'incontro tra due temi plurali e mutevoli come sono, appunto, la rappresentazione e la città. Nella consapevolezza di questo scenario culturale, continuamente evolutivo e particolarmente complesso, desidero qui esporre gli esiti di un'esperienza laboratoriale sul tema del disegno della città, inteso appunto come forma pensiero per l'esplorazione di un'idea di città.

Il Workshop "Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano"

Introduzione

Propongo, in particolare, alcune riflessioni che ho potuto sviluppare sui progetti di rappresentazione realizzati nel workshop

The city, as it is today, is increasingly a complex organism that reveals multiple elements of crisis: architectural, infrastructural, productive, social, cultural, experiential, etc. It is evident that the description, analysis and design reflection on the contemporary city, requires the knowledge and integration of multiple tools and methodologies necessary to manage the complexity, both intrinsic to the object of observation and relative to eventual hypotheses of intervention, both attributable to an ever wider spectrum of dis-

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”, che sembrano paradigmatici per tornare sul tema della duale relazione tra oggettualità e soggettività nei processi di lettura, modificazione e ideazione dello spazio urbano, ovvero sulla portata, in termini di conoscenza, delle caratteristiche oggettive del contesto, quanto piuttosto della visione interpretativa del soggetto. Per completezza d’informazione, ritengo utile segnalare che il progetto sviluppato nel workshop, è in continuità, sebbene da un angolazione disciplinare differente, con una più generale riflessione sull’immagine della città, già avviata da chi scrive nel workshop sviluppato nel 2018, con il contributo teorico di Ruedi Baur. Anche quell’esperienza di ricerca, pur se mossa da istanze culturali e operative differenti – sostanzialmente rivolte a ragionare sul design grafico della città per “renderla più sociale” –, ricorrendo all’immagine come medium centrale nella definizione di progetti aperti alla partecipazione civica, ha confermato la rappresentazione come dispositivo privilegiato per la comunicazione e condivisione di idee. In entrambe le attività di workshop, la città presa in esame è Genova che certamente enuclea alcuni requisiti precipi delle città mediterranee di costa; città portuale, nella contemporaneità e nella storia, paradigmatica di molti temi della complessità e della crisi intrinseche a questa tipologia di insediamento urbano. Città sofferente per molte urgenze sociali – in parte anche riferibili ai flussi migratori –, per importanti difficoltà economiche, per gravi fragilità infrastrutturali, per una generale crisi architettonica, paesaggistico-territoriale, ecc. Città che chi scrive, così come la maggioranza di coloro che hanno partecipato ai workshop, abita e, perciò, conosce nella sua consistenza stabile e nelle sue dinamiche trasformative. In particolare, poi, la riflessione visiva rivolta prioritariamente agli spazi della Collina di Castello che accoglie il Dipartimento Architettura e Design, luogo esperito quotidianamente da docenti e studenti, ha permesso di leggere e rappresentare lo spazio urbano con maggiore consapevolezza, con quell’attenzione che mettono in atto coloro che al territorio guardano con passione e interesse.

L’obiettivo

Gli obiettivi principali del workshop sono riferibili a due nuclei tematici. Il primo, di carattere tecnico-metodologico, racchiuso nelle pratiche di disegno messe in atto nell’attività laboratoriale, è stato rivolto alla sperimentazione, nell’osservazione della città, di modalità rappresentative integrate, analogiche e digitali – che,

disciplinary questions. In relation to this scenario, the Drawing, through the continuous growth of tools, techniques and elaborative processes, and thanks to an articulated theoretical reflection on the values of the image, is a medium available to be declined in a wide spectrum of configurations, products, purposes, ideas. Although indirectly, there are traces of this consolidated cultural perspective, even in some experimental orientations of contemporary design research. I am thinking of the processes of observation, detection and restitution of the complexity of the fluid data of the contemporary city, as, for example, in the so-called futurecraft, (citing an idea by Carlo Ratti), a methodology for the “systematic exploration and seed of possible futures”. Processes in which the use of representative language, in its most up-to-date forms and methods, is implicitly central. Beyond the disciplinary interest and the widespread attractiveness triggered by the sophisticated visualization processes mentioned, it still seems important, in the theoretical-operative scenario that is being proposed here – aimed at understanding the “concrete” aspects of the contemporary city – , to continue to reflect on the traditional forms of representation – both analogical and digital, which are linked to techniques, processes and goals related to a historicized theoretical and operational perspective – and on the vast phenomenology, difficult to limit and define, implemented by the encounter between two plural themes as they are, indeed, the representation and the city. In the awareness of this cultural scenario, which is continually evolving and particularly complex, here I expose the results of a workshop experience on the theme of city design, understood as a thought form for the exploration of a city idea.

*The Workshop “An idea of Drawing, an idea of City”
Introduction*

I propose, in particular, some reflections that I have been able to develop on the works realized in the workshop “An idea of design, an idea of the city”, which seem paradigmatic to return to the

nell'attuale cultura post-digitale, sembrano sempre più configurarsi come procedure quasi "naturalmente" continue le une con le altre – per provare a segnalarne le rispettive valenze nelle azioni di conoscenza e ideazione; il secondo, di carattere semantico, è stato rivolto alle tematiche di senso intrinseche alle immagini della città. A tale riguardo si sono aperte diverse questioni concettuali, per fare qualche esempio: in una città complessa come Genova, soprattutto nel contesto del centro storico di cui la Collina di Castello è parte, è possibile rilevare iconografie ricorrenti? E, in tal caso, su quali piani delle immagini si riscontrano tratti comuni? In altri termini, in quale modo la concreta articolazione dello spazio urbano orienta la rappresentazione? Come il contesto oggettualizza l'immagine? E da un altro punto di vista, considerando il disegno come linguaggio declinabile in differenti "scritture", in quale misura i segni espressi dalle singole autorialità incidono sulla rappresentazione, soggettivizzandola? Infine, in continuità con la linea teorica proposta da Gabriele Pierluisi, attraverso azioni autoriali esplorative – libere dai vincoli determinati dalle pratiche di rilievo e progetto, intesi in senso stretto –, si è voluto pervenire, evolvendo le immagini figurative elaborate nella fase iniziale dell'attività di workshop, ad astrazioni formali con il duplice valore di tracce identitarie (dell'esistente) e di suggestioni prefigurative. Le rappresentazioni così intese, sono idee di spazi, immagini derivate da un processo di astrazione compiuto su un contesto tangibile (portatore di concretezza sul piano dimensionale, esperenziale, ecc.), dal quale, tuttavia, risultano in larga misura emancipate. In tal senso è significativa l'evoluzione segnica e formale messa in atto dal processo interpretativo autoriale. In sintesi si può affermare che l'ambito urbano della Collina di Castello, è stato prevalentemente osservato da un'angolazione semiotica, ovvero come luogo che si sostanzia in quanto relazione di un articolato sistema di attori (architetture, sistemi di arredo urbano, individui, gruppi sociali, presenze stanziali o di passaggio, ecc.), e proprio nella reciprocità di questa relazione acquista significato e, allo stesso tempo, lo conferisce. Nell'esperienza del workshop, quindi, il senso è stato attribuito dall'osservatore sulla base di percezioni e rappresentazioni interne, generate da dati oggettivi raccolti in segni analogici, che poi, attraverso la dimensione rappresentativa digitale, si sono riversati nuovamente sul reale segnalandone o ridefinendone l'identità. Visioni dalla città, per la città.

theme of the dual relationship between objectivity and subjectivity in the processes of reading the space urban. For completeness of information, I also think it useful to point out that the project developed in the workshop is in continuity, albeit from a different disciplinary angle, with a more general reflection on the image of the city, already started by who is writing, in the workshop developed in 2018 , with the theoretical contribution of Ruedi Baur. Even that research experience, although if pushed by different cultural and operational demands – mainly aimed at thinking about the graphic design of the city to “make it more social” –, using image as a central medium in the definition of projects open to civic participation, confirmed the representation as a privileged device for communication and sharing of ideas. In both workshop activities, the city under consideration has been Genoa, which certainly shows some of the main requirements of the Mediterranean coastal cities; port city, in the contemporary and in the history, paradigmatic of many themes of complexity and crisis intrinsic to this typology of urban settlement. I am thinking, in particular, of the social urgencies determined by the migratory flows, about the productive and economic difficulties, the infrastructural fragility, the architectural, landscape-territorial crisis, etc. City that who is writing, as well as the majority of those who participated in the workshops, lives and, therefore, knows by its stable consistency as well as in its transformative dynamics. In particular, then, the visual reflection, aimed primarily at the spaces of the Collina di Castello that houses the Department of Architecture and Design, a place experienced and inhabited daily by teachers and students, has allowed us to read and represent urban space with greater awareness, with that attention that is put into action by those who look to the territory with passion and interest.

The objective

The main objectives of the workshop are related to two thematic groups. The first, of a disciplinary and technical nature, concerns the experimentation, in the observation of the city, of integrated, analogical and digital representative modalities that, in the current post-digital culture, are configured as processes almost “naturally” continuous one with each others. The second concerns the problems of meaning intrinsic to the images of the city. What are the elements of objectivity and subjectivity present in the representations? In other words, in a city as complex as Genoa, especially in the context of the historic center of which the Collina di Castello is a part,

Il progetto di rappresentazione

Il progetto di rappresentazione è stato articolato sulla base dei seguenti requisiti e fasi elaborative: presa diretta del reale – di una porzione urbana riconoscibile come unità spaziale – attraverso disegni dal vero (in pianta e/o in prospettiva), eventualmente supportati da dati dimensionali, e integrati da immagini fotografiche e video; individuazione degli elementi identitari dell'unità rilevata (elementi architettonici, urbani, paesaggistici, ecc.) e/o da essi conseguenti (effetti di luce, effetti percettivi statici o dinamici, ecc.); individuazione dei tratti connotativi l'idea di sintesi sullo spazio rilevato: organicità, coerenza, armonia, disarmonia, disturbo, disequilibrio, ecc.; restituzione digitale tridimensionale dello spazio, letto secondo uno o più filtri tematici relativi ai punti di analisi sopra citati.

Riflessioni

Con riferimento ai requisiti del progetto di rappresentazione sopra riportati, si possono subito formulare alcune domande basilari che, come già segnalato, riguardano, da un lato, la portata autoriale nella gestione del processo operativo integrato, analogico e digitale, dall'altro, le implicazioni, sul piano semiotico, determinate proprio da questa metodica rappresentativa che, soprattutto per i criteri con cui viene applicata, sembra contribuire alla descrizione dello spazio urbano e, allo stesso tempo, alla sua reinterpretazione. Quali sono, quindi, i contenuti prevalenti emersi nelle rappresentazioni della Collina di Castello? Quali segni li hanno trascritti? E quali segni, invece, li hanno riconfigurati? Quale identità viene svelata nelle immagini realizzate attraverso un processo di continuo e proficuo scambio fra analogico e digitale, fra oggettualità e soggettività? Pur con qualche semplificazione, si può notare che, in prevalenza, le rappresentazioni registrano spazi, piani, linee, rapporti tra pieni e vuoti, aree statiche e dinamiche, densità materiche, valenze cromatiche; un insieme di elementi determinati dalle architetture che costruiscono lo spazio, le quali, però, risultano secondarie nella rappresentazione, talvolta, come in alcune immagini che sono esito di un processo trasformativo particolarmente audace, addirittura assenti. E questa limitata presenza di riferimenti alla partitura architettonica degli edifici, che, forzando un po' il ragionamento, sembra indirettamente attestare come l'inalienabile referenzialità tra l'immagine e il contesto (la Collina di Castello) avvenga prevalentemente sul piano della conformazione spazia-

is it possible to detect recurring iconographies? And, in that case, on which floors are there common features? In what way does the concrete articulation of urban space guides representation? In the final analysis, how does the context objectify the image? From another point of view, considering drawing as a language that can be interpreted in different “scriptures”, to what extent do the signs expressed by individual authorship affect the representation, subjectivizing it? Finally, in continuity with the theoretical line proposed by Gabriele Pierluisi, through exploratory authorial actions – free from the constraints determined by the practices of relief and project, understood in the strict sense –, we want to arrive, devolving the figurative images elaborated in the initial phase of the activity of workshop, to formal abstractions with the double value of identity traces (of the existent) and of prefigurative suggestions. The representations so understood, are ideas of spaces that, although derived from a process of abstraction carried out on a tangible context that gives the images concreteness (on the dimensional, experiential, etc.) level, are, in fact, emancipated by it. In this sense, the sign and form evolution implemented by the authorial interpretation process is significant. In summary it can be affirmed that the urban context of the Collina di Castello, was mainly observed from a semiotic angle, as a place rather than as a space, whose meaning is attributed by the observer on the basis of perceptions and internal representations generated by objective data, which then flow back into reality, defining its identity. Visions from the city, for the city.

The project of representation

The project of representation has been articulated on the basis of the following requirements and processing phases: direct taking of the real – of an urban portion recognizable as a spatial unit – through life drawings (in plan and / or in perspective), possibly supported by dimensional data, and supplemented by photographic and video images; individuation of the identity elements of the surveyed unit (architectural, urban, landscape elements, etc.) and / or consequent from it (lighting effects, static or dynamic perceptual effects, etc.); identification of the connotative traits the idea of synthesis on the detected space: organicity, coherence, harmony, disharmony, disturbance, imbalance, etc.; three-dimensional digital construction of the space, read according to one or more thematic filters related to the points of analysis mentioned above.

le piuttosto che su quello della forma dell'architettura, risulta bene espressa nella lettura grafica offerta dal disegno analogico (realizzato in presa diretta) e, in una certa misura, ne appare quasi conseguente. Il punto di vista fortemente autoriale, rivolto all'individuazione di temi identitari attraverso filtri interpretativi soggettivi e selettivi, e la dimensione istantanea, intuitiva e gestuale del segno sembrano infatti favorire letture di sintesi, spesso circoscritte e parziali, prevalentemente di natura geometrico-spaziale. Nel disegno analogico "en plein air" attraverso la coreografia del gesto, a cui partecipano il corpo, la mano, la testa, l'occhio nei suoi diversi movimenti – "a strappi", "di inseguimento", "di compensazione", "di deriva", per ricordare la classificazione formulata da Jacques Aumont –, l'esito grafico esprime la preliminare e fondamentale percezione psico-fisica del contesto di riferimento. Nell'evento performativo, in altri termini, l'approccio puramente visivo ai dati oggettivi dello spazio viene ampiamente sostituito dallo sguardo, ovvero da un vedere con la mente, selettivo e finalizzato. Dunque lo spazio oggettivo sembra relativizzarsi, diventando quasi uno spazio potenziale che, volta per volta, si forma attuandosi nella "concretezza" delle immagini. Questa lettura autoriale, poi ulteriormente ribadita nelle successive elaborazioni digitali nelle quali entrano in gioco anche le differenti competenze tecno-culturali, mette in campo significativi filtri tematici che alimentano originali visioni interpretative. Così, nel progetto "Voltati", il gioco di riflessi innescato dall'inserimento di superfici specchianti, rappresenta la complessità del contesto, ma enfatizza anche gli effetti di luce, che ricordano la solarità abbagliante della terra siciliana a cui appartiene lo sguardo di uno degli autori; analogamente, le forme della città "rovesciata" disegnate nel progetto "One line sky", vengono descritte in una sequenza di immagini "evolutive" in cui l'iniziale forma del cielo, corrispondente alla linea di contorno degli edifici, si trasforma progressivamente in segni che propongono una radicale riconfigurazione della superficie originaria arrivando, in definitiva, ad annullarla in un'intersezione di linee decisamente evocativa della cultura visiva orientale degli autori. E ancora, nel progetto "Simbiosi", realizzato dagli studenti di Paesaggio, l'attenzione verso elementi di contesto (aspetti vegetazionali, sociali, ecc. considerati nel loro dialogo con lo spazio urbano), risulta generativa di configurazioni che, benché in forma embrionale e senza legame di referenzialità con i segni del reale, propongono un'interessante visione "paesaggistica" della

Reflections

What, then, are the prevailing contents that emerged in the representations of the Collina di Castello? What identity is revealed in the images realized in a process of continuous and profitable exchange between objectivity and subjectivity? In most of the representations emerges spaces, plans, lines, relationships between full and empty spaces, static and dynamic areas, materic density, chromatic values; a set of elements mainly determined by the architectures that construct the space, which, however, are secondary in the representation and, sometimes, even absent, such as, for example, in some images that are the result of a particularly bold transformative process. The almost total absence of references to the architectural score of the buildings, indirectly attests, as the inalienable referentiality that the image maintains with the context of the Collina di Castello, occurs mainly on the plane of spatial conformation. The morphology of the Collina di Castello, one of the oldest place in the city – a succession of churches, palaces and ruins of monasteries perched on the hill, which, almost without interruption, trace intricate corridors of shadow among the tall palaces violated by sudden and violent bursts of light – has led to an instinctive assumption of perspective visions – there are no spaces that favor a frontal and orthogonal reading – in which architectures appear to be included only in a “peripheral” position with respect to the field of representation. Thus, the image is determined by the real object at least on two levels: the obvious one of the contents, which, however, discolor in the graphic metamorphoses; that of the intellectual and representative process triggered by the particular consistency of the object to be represented. In this way, even in the plural authoriality of images, an identity appears that emerges from the nature of the places, and that is express in recurring elements of the iconography also consolidating some urban symbolologies. Examples of this are the cuts of the alleyways described as paths characterized by an intricate spatiality (“Voltati” project), by a verticality that pushes the eye towards the other to explore otherwise “inaccessible” forms (“One line sky” and “Upside down city” projects), or as light and form (“Simbiosi” project). As if within a complex spatiality the city showed ta unique, prevalent and inescapable “*punctum*”, to the multiplicity of gazes. Nevertheless, the images resulting from the elaboration process adopted in the workshop activity, due to the authorial involvement that they entail, both in the phase of analogical representation and in that of digital reconfiguration, reveal multiple peculiarities. In other words, the meth-

città. Ma quali sono allora gli elementi di oggettività di immagini così fortemente personali? Credo di poter affermare, pur con qualche semplificazione, che uno degli aspetti di maggior interesse in termini di oggettualità, sia riferibile al ruolo determinante della configurazione del contesto nell'orientare l'adozione del punto di vista da cui osservare e decodificare lo spazio. La morfologia della Collina di Castello, luogo fra i più antichi della città – un susseguirsi di chiese, palazzi e rovine di monasteri arrampicati sulla collina, che, quasi senza soluzione di continuità, tracciano fra le alte palazzate intricati corridoi d'ombra, a tratti violati da improvvisi e violenti squarci di luce – ha portato a una costante assunzione di visioni prospettiche che risultano comprendere le architetture quasi sempre in posizione “periferica” rispetto al piano di quadro. Questa ricorrente determinazione del punto di vista, in larga misura istintiva, probabilmente “necessaria” – non vi sono spazi sufficientemente ampi da favorire una lettura frontale e ortogonale –, offre rappresentazioni caratterizzate dalla centralità dello spazio urbano, mentre l'architettura che lo definisce, seppur riconoscibile nelle tessiture, nelle cromie murarie, nelle proporzioni tipiche del centro storico di Castello, appare sostanzialmente poco significativa in termini formali. Così, pur nella plurale autorialità delle immagini, la costante prospettiva che conforma le figure, sia nella fase di lettura sia in quella di interpretazione dello spazio, svela un'identità del luogo tutto sommato omogenea, consolidando alcune simbologie urbane. Fra gli elementi ricorrenti dell'iconografia di Castello, ricordo, solo per far un esempio, i tagli dei caruggi raccontati, volta per volta, secondo molteplici angolazioni interpretative: come percorsi contraddistinti da una spazialità “costretta” e intricata (progetto “Voltati”); come spinte ascensionali che, lungo linee verticali, conducono lo sguardo verso l'alto ad esplorare forme planimetriche altrimenti “inaccessibili” (progetti “One line sky”, “Upside down city”); come contrasto assoluto tra luce e forma (progetto “Simbiosi”), ecc. Forme e segni, anche molto diversi, che tuttavia derivano da una convergenza di attenzione su un condiviso elemento oggettuale. Come se all'interno di una spazialità complessa la città mostrasse alla varietà degli sguardi un “*punctum*” prevalente e ineludibile. Quindi, se la rappresentazione, da un lato, si appropria dei dati della realtà scolorandone le valenze originarie nella selezione messa in atto dal guardare iniziale (analogico) e nelle metamorfosi grafiche della successiva fase riconfigurativa digitale, dall'altro, sul piano me-

odological and technical approach used makes that the images express significant individual approaches, resulting of disciplinary knowledge, personal experiences, anthropological imprints. The gaze on physical reality comes to be stratified with processes of internalization thus creating individual visions. Thus, in the “Voltati” project, the play of reflections triggered by the inclusion of mirrored surfaces, represents the complexity of the context, but also the dazzling radiance of the Sicilian land to which one of the authors belongs; similarly, the forms of the “overtuned” city designed in the “One line sky” project are described in a sequence of “evolutionary” images in which the initial shape of the sky, corresponding to the contour line of the buildings, is progressively transformed into signs that propose a reconfiguration of the original surface arriving, ultimately, to cancel it in an intersection of decidedly evocative lines of the oriental visual culture of the authors. And again, in the “Simbiosi” project, the attention to elements of context, vegetation, social aspects, etc. considered in their dialogue with urban space, albeit unrecognizable in the final images – composed of forms of synthesis that exceed the referentiality present only in an embryonic form, with a prevalent generative function – it nonetheless constitutes a significant reference to a “landscape” view of the city, which it is precisely that of the formation of authors. In general, therefore, the semiotic vision already cited is confirmed, according to which the city, in addition to being space, is a perceived place, that is, like any form of landscape, it is an object available at the individual gazes generating of infinite possible images. According to this view, the different forms of representation, where, among other things, we note that significant encroachment of “areas” (from drawing, to art, to design) which, as is known, characterizes contemporary creativity, as active forms of of visualization, are, even today, a medium for exploring the real and proposing hypothetical evolutionary scenarios. Therefore, the current pluralization of the image of the city contributes to bringing into play the very idea of the city as it has today arrived and to suggest new urban visions.

todologico, legato alla scelta dei sistemi di proiezione, ne è significativamente condizionata. In generale, quindi, pur considerando la complessità teorica dell'argomento qui affrontato e rimandando ad altra sede gli opportuni approfondimenti, credo di poter concludere affermando che, in una sostanziale dialettica tra soggettività e oggettualità, la rappresentazione autoriale attesta ancora quella visione semiotica già citata, secondo la quale la città, oltre ad essere spazio, è luogo percepito, ovvero, come qualsiasi forma di paesaggio, è oggetto disponibile agli sguardi individuali formativi di infinite possibili immagini. Secondo questa visione, le differenti declinazioni della rappresentazione - nelle quali, fra l'altro, si rileva quel significativo sconfinamento di "ambiti", dal disegno all'arte al design, che, come noto, caratterizza la creatività contemporanea - in quanto forme di visualizzazione "attive", si confermano, ancora oggi, come medium per esplorare il reale e proporre ipotetici scenari evolutivi. In ultima analisi, quindi, l'attuale pluralizzazione dell'immagine della città, sembra contribuire a mettere in gioco l'idea stessa di città, così come ad oggi è pervenuta, e a suggerirne continuamente nuove visioni.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Livio Sacchi, *Il futuro delle città*, La nave di Teseo, Milano 2019.
Caro Ratti, Matthew Claudel, *La città di domani*, Einaudi, Torino 2017.
Vincenzo Trione, *Effetto città. Arte, cinema, modernità*, Bompiani, Milano 2014.
Massimo Di Felice, *Paesaggi post-urbani. La fine dell'esperienza urbana e le forme comunicative dell'abitare*, Bevivino editore, Milano-Roma 2010.
Franco Farinelli, *La crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009.
Eugenio Turri, *La conoscenza del territorio: metodologia per un'analisi storico-geografica*, Marsilio, Venezia 2009.
Jacques Aumont, *L'immagine*, Lindau, Torino 2007.
Aldo Rossi, *L'architettura della città*, Marsilio, Padova 1966.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Livio Sacchi, Il futuro delle città, *La nave di Teseo*, Milano 2019.
- Caro Ratti, Matthew Claudel, *La città di domani*, Einaudi, Torino 2017.
- Vincenzo Trione, *Effetto città. Arte, cinema, modernità*, Bompiani, Milano 2014.
- Massimo Di Felice, *Paesaggi post-urbani. La fine dell'esperienza urbana e le forme comunicative dell'abitare*, Bevivino editore, Milano-Roma 2010.
- Franco Farinelli, *La crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009.
- Eugenio Turri, *La conoscenza del territorio: metodologia per un'analisi storico-geografica*, Marsilio, Venezia 2009.
- Jacques Aumont, *L'immagine*, Lindau, Torino 2007.
- Aldo Rossi, *L'architettura della città*, Marsilio, Padova 1966.

***UN'IDEA DI DISEGNO,
UN'IDEA DI CITTÀ: LE FIGURE
DELLO SPAZIO URBANO***

Referente:
Enrica Bistagnino

mercoledì
22/05/19
h 14.30

Aula Benvenuto
dAD, Genova,
Stradone di Sant'Agostino 37

Nell'ambito di
"Babylon drawings"
multi-rappresentazioni
contemporanee:
linee di ricerca e
sperimentazioni.

In chiusura della conferenza
si terrà la presentazione del
workshop.

GABRIELE PIERLUISI

In questa pagina e nella seguente: manifesto e immagini relativi alla conferenza tenuta da Gabriele Pierluisi

In this page and in the following, poster and images relating to the conference held by Gabriele Pierluisi.

Gianni Piretti
Ente Cassinetta

Visuality_02
Un'idea di Disegno, un'idea di Città.
Le figure dello spazio urbano.



Mnemosyne, 1927-28

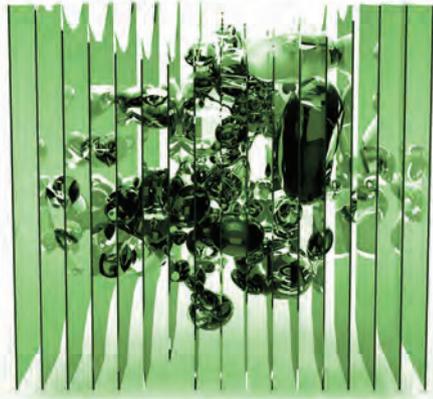
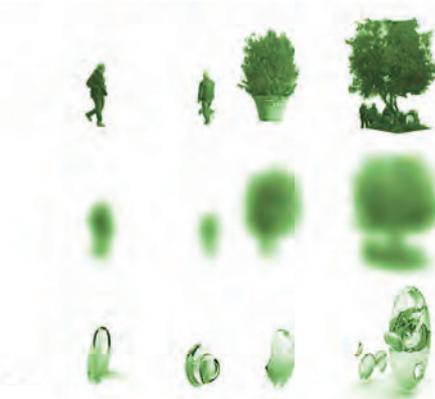
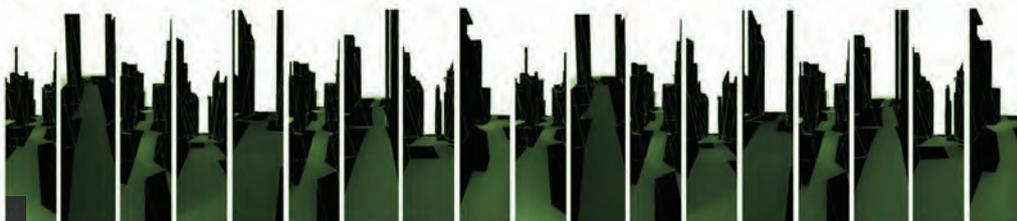
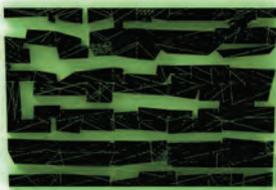
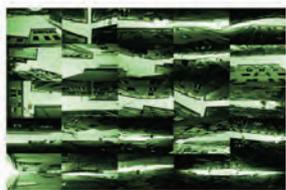












Alcune immagini dei progetti esposti presso il "Cisternone", dAD.
cfr.cap. Repertorio Progetti.

*Some images of the projects exhibition at the "Cisternone", dAD.
see chap. Projects Repertoire.*



le figure dello spazio urbano

The figures of urban space

gabriele PIERLUISI

Questo scritto si propone di mettere insieme delle questioni apparentemente distanti come il disegno del paesaggio urbano e la rappresentazione dell'architettura nel suo stato presente. Cercheremo di dimostrare che in realtà queste tematiche sono estremamente vicine e che anzi la loro interazione ci dà una effettiva descrizione di una condizione possibile e attuale della disciplina architettonica e del progetto.

L'occasione che ha condensato queste riflessioni è stata l'esperienza di un workshop sulla rappresentazione della città, dal titolo "Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano", svoltosi all'Università degli Studi di Genova – dal 22 al 24 maggio 2019 –, curato da Enrica Bistagnino, come referente scientifico del dAD della Scuola Politecnica di Genova, e da chi scrive, come membro del laboratorio LéaV, della Scuola di Architettura di Versailles. A questa occasione didattica il presente scritto aggiunge una serie di riflessioni che derivano dalla volontà di indagare più profondamente, anche a livello teorico e non solo esperienziale, il rapporto tra l'attività formativa della rappresentazione e l'invenzione architettonica; ma ancora di più la rappresentazione del paesaggio urbano e il progetto dell'oggetto architettonico. Questo testo vuole porsi come un ulteriore tentativo di sistematizzazione di un campo di ricerca durato quasi venti anni che prima in maniera più frammentaria in ordine sparso e poi, più di recente, in modo più coerente e sistematico mette insieme il disegno del paesaggio urbano con il disegno di progetto. Il dispositivo che permette questa sistematizzazione e la messa in relazione logica delle due modalità di rappresentazione su descritte è l'idea di "figura". Disegnare è far emergere dalla complessità del visibile, attraverso delle modalità operative, delle figure che sono un ponte tra l'interpretazione del contesto e l'invenzione progettuale. In tal senso la rappresentazione architettonica sia essa di rilievo che di invenzione è sempre un atto progettuale. Anzi, questa interpretazione per figure mette in evidenza come nel "primo sguardo" di un progettista – atto sempre produttivo: schizzi, foto, disegni – ci sia già, in nuce, il progetto. Ossia le figure su cui si svilupperà, attraverso la produzione di altre figure, il progetto. L'idea di figura, intesa come configurazione linguistica primaria del progetto, ha il pregio di rendere evidente che la rappresentazione è la lingua principale dell'invenzione progettuale, la parola ed il numero le sono ausiliari. C'è inoltre un altro tema che questo scritto vuole affrontare, ed è quello del rapporto tra disegno a mano e rappresentazione digitale. La questione sta nel comprendere come queste due modalità produttive possano essere interpretate teoricamente e combinate in modo coerente nel processo progettuale. Siamo convinti che è di fronte alla dualità di queste forme di rappresentazione che si gioca il futuro dell'invenzione progettuale, e che quanto su detto sul ruolo della figura nel processo progettuale passi in gran

This paper aims to put together apparently distant issues such as the design of the urban landscape and the representation of architecture in its present state. We will try to show that in reality these issues are extremely close and that their interaction gives us an actual description of a possible and actual condition of the architectural discipline and of the project. The occasion that has condensed these reflections was the experience of a workshop on the representation of the city, entitled “An idea of Design, an idea of the City”, held at the University of Genoa - from 22 to 24 May 2019 -, edited by Enrica Bistagnino, as scientific referent of the dAD of the Polytechnic School of Genoa, and by who is writing, as a member of the LéaV Laboratory, of the School of Architecture of Versailles. To this didactic occasion the present writing adds a series of reflections that derive from the desire to investigate more deeply, also at a theoretical and not only an experiential level, the relationship between the formative activity of representation and architectural invention; but even more the representation of the urban landscape and the design of the architectural object. This text is intended as a further attempt to systematize a field of research that has lasted for almost twenty years, first in a more fragmentary way in random order and then, more recently, more coherently and systematically puts together the design of the urban landscape with the project design. The device that allows this systematization and the logical relation of the two modes of representation described above is the idea of “figure”. Drawing is to make the figures emerge from the complexity of the visible, through operating methods which are a bridge between the interpretation of the context and the design invention. In this sense, the architectural representation of both survey and invention is always a planning act. Indeed, this interpretation through figures highlights how in the designer’s “first glance” - always a productive action made by sketches, photos, drawings - there is already, the embrional project. That is the figures on which the project will develop through the production of other figures. The idea of figure, intended as the primary linguistic configuration of the project, has the advantage of making it clear that the representation is the main language of the project invention, the word and the number are auxiliary to it. There is also another theme that this paper wants to address, and it is that of the relationship between hand drawing and digital representation. The question is to understand how these two production methods can be interpreted theoretically and combined in a coherent way in the design process. We are convinced that it is in the face of the duality of these

parte per la comprensione di queste due modalità operative, non tanto nella loro interpretazione corrente, ma piuttosto in una nuova possibile interpretazione.

Punti di distanza

Cominciamo quindi da qui, dal disegno analogico/digitale: si tratta di superare in una nuova sintesi l'opposizione tra queste due forme di rappresentazione: si tratta di considerarle come dei frammenti dello stesso atto creativo e quindi da usarsi in maniera complementare. Queste due modalità produttive concorrono a formare una nuova forma di rappresentazione per il progetto che chiamiamo "digitale caldo"¹. Sono dei frammenti perché la loro integrazione implica una riduzione dei loro rispettivi apparati tecnico/artistici complessivi: sia del disegno tradizionale che di quello digitale, in questa nuova sintesi, salviamo delle piccole unità di processo e di senso. All'opposizione "tutto digitale" o "solo a mano", si sostituisce il duopolio "qualche cosa a mano" e "qualche cosa in digitale"². In particolare, per ciò che riguarda il disegno a mano, quello che resta è sostanzialmente lo schizzo³. In tutte le sue forme: lo schizzo dal vero, l'eidotipo di rilievo, il tracciamento diretto al vero per fare dei prototipi o dei plastici, lo schizzo di progetto sia sul taccuino che sulla carta da schizzi e lucida, ma anche lo schizzo di correzione su stampe di basi digitali. Concentrare l'attenzione sullo schizzo significa perdere del disegno d'architettura da noi ereditato, tutto quell'apparato tecnico che produceva il disegno di tipo professionale⁴, e ritrovare per contro la dimensione espressiva più forte di un disegno legato alla mano, al corpo, al gesto e a delle tecniche di produzione che sappiano esprimere questa dimensione. Tecniche base che sono sempre state presenti nel disegno come i carboncini, le sanguigne, le penne stilografiche, il lavis e l'acquarello. Ridurre il disegno a mano allo schizzo significa anche rimettere in primo piano la linea come contorno, il tratto come volume e le costruzioni come impalcatura geometrica della visione. Significa ritrovare la sapienza delle tecniche secche ed umide, ritrovare il piacere della materia scrivente e dei supporti. Per ciò che concerne la rappresentazione architettonica digitale, quello che resta è sostanzialmente la modellazione tridimensionale. Infatti, sia il disegno CAD bidimensionale, sia i programmi di foto ritocco e impaginazione hanno, se pur evidentemente presenti nella produzione del disegno architettonico, un ruolo subalterno rispetto all'invenzione progettuale. Si riducono infatti

forms of representation that the future of project invention is played out, and that what has been said about the role of the figure in the design process passes largely through the understanding of these two operating modes, not so much in their current interpretation, but rather in a new possible interpretation.

Points of distance

Let's start from here, from the analogical / digital representation: it is a question of overcoming in a new synthesis the opposition between these two forms of representation: it is a question of considering them as fragments of the same creative act and therefore to be used in a complementary way. These two production methods combine to form a new form of representation for the project we call "hot digital"¹. They are fragments because their integration implies a reduction of their respective overall technical / artistic apparatuses: both in traditional and digital representation. In this new synthesis, we save small units of process and meaning. At the opposition "all digital" or "only by hand", it is replaced the duopoly "something by hand" and "something in digital"². In particular, as far as hand drawing is concerned, what remains is basically the sketch³. In all its forms: the sketching, the eidotype of survey, the direct tracing of the real to make prototypes or models, the project sketch both on the notebook and on the gloss sketch paper, but also the sketch of correction on digital printing. Focusing the attention on the sketch means losing from the architectural design we inherited, all that technical apparatus that produced the professional drawing⁴, and on the other hand finding the stronger expressive dimension of a drawing tied to the hand and to the body, gesture and production techniques that can express this dimension. Basic techniques that have always been present in the drawing such as carboncino, sanguigna, penna stilografica, lavis and watercolor. Reducing the analogical representation to the sketch also means reevaluate the line as a contour, the stroke as a volume and the constructions as a geometric scaffolding of the vision. It means rediscovering the wisdom of dry and wet techniques, rediscovering the pleasure of writings instruments and of supports. As far as digital architectural representation is concerned, what remains is basically three-dimensional modeling. Indeed, both the two-dimensional CAD drawing and the photo retouching and layout programs have, although clearly present in the production of architectural design, a subordinate role compared to the design invention. They are conceptually reduced to production tools that replicate

concettualmente a strumenti produttivi che replicano in forme avanzate dei metodi di disegno del passato, legati sostanzialmente alla comunicazione del progetto, mentre la modellazione tridimensionale si pone come una vera differenza nella storia della rappresentazione architettonica e del progetto. Nel 3D abbiamo ad un tempo la costruzione tridimensionale come nei plastici e la forza analitica del disegno in proiezione. E poi possiamo aggiungere la capacità espressiva della luce ai nostri modelli tridimensionali e scaturire delle viste utili alla dimostrazione della forza del progetto o degli elaborati necessari alla costruzione.

Lo spazio 3D è sostanzialmente lo spazio della geometria: un laboratorio geometrico, in cui le geometrie tradizionali si sommano a quelle specifiche del disegno digitale, la geometria dà forma allo spazio architettonico. L'astrazione totale dello spazio virtuale è l'antipolo alla materialità assoluta dello schizzo. Riassumere e connettere nel processo produttivo queste due dimensioni, questi frammenti, resti di apparati tecnici più complessi, basta alla definizione del digitale caldo, basta all'invenzione di una nuova modalità produttiva per l'architettura. Un buon progettista oggi lavora disinvoltamente tra lo schizzo e la modellazione tridimensionale⁵.

La logica della sensazione

Le due forme di rappresentazione su descritte corrispondono bene a due momenti chiave del pensiero progettuale: il momento di lettura dello spazio reale e quello dell'invenzione di un'altra realtà spaziale. Quindi la lettura del reale e il progetto. In realtà questi due momenti del processo progettuale, sono molto più legati tra loro di quanto si pensa generalmente, infatti nella fase di lettura, nella sintesi che diamo della complessità reale, è già compresa quella riduzione dei dati visibili, quella sintesi, che origina le figure del progetto. Dunque la prima fase di osservazione e lettura della realtà è già ampiamente un atto progettuale. La lettura del reale è infatti un tema di conoscenza del mondo complesso espresso bene dalla filosofia della percezione che, superato il dualismo cartesiano tra pensiero astratto e sensazione, rimette al centro del nostro agire nel mondo il dato esperienziale e visivo, come forma di conoscenza esaustiva e assolutamente logica. In particolare, ci riferiamo alla filosofia di Maurice Merleau-Ponty che fa del vedere e della logica della sensazione il caposaldo del nostro essere nel mondo e del nostro essere più in generale⁶. In questo "incontro" con il reale ci si avvede che

methods of the past in advanced forms, essentially linked to the communication of the project, while three-dimensional modeling stands as a real difference in the history of architectural representation and project. In 3D we have at the same time the three-dimensional construction as in the models and the analytical strength of the projection drawing. And then we can add the expressive ability of light to our three-dimensional models and create useful views to demonstrate the strength of the project or drawings necessary for the construction. 3D space is basically the space of geometry: a geometric laboratory, in which traditional geometries add to those specific to digital drawing, geometry gives shape to architectural space. The total abstraction of the virtual space is the “antipolo” to the absolute materiality of the sketch. Summarizing and the connecting these two dimensions, these fragments, remains of more complex technical equipment, in the production process, it’s enough for the definition of the hot digital, and for the invention of a new production method for architecture, too. A good designer today works effortlessly between sketching and three-dimensional modeling⁵.

The logic of sensation

The two forms of representation described above correspond well to two key moments of design thinking: the moment of reading real space and that of the invention of another spatial reality. So the reading of reality and the project. In reality these two moments of the design process are much more related to each other than is generally thought, in fact in the reading phase, in the synthesis we give of the real complexity, it’s already included that reduction, that synthesis, which originates the figures of the project. So the first phase of observation and reading of reality is already largely a planning act. The reading of reality is in fact a theme of knowledge of the complex world expressed well by the philosophy of perception which, having overcome the Cartesian dualism between abstract thought and sensation, places experiential and visual data at the center of our action in the world, as a form of exhaustive knowledge and absolutely logical. In particular, we refer to the philosophy of Maurice Merleau-Ponty, which makes seeing and the logic of sensation a fundamental of our being in the world and our being more generally⁶. In this “encounter” with reality, we realize that our gaze is determined and at the same time determines reality. In seeing, in interpretation we build the real. By giving meaning to certain things rather than others we generate the sense of our world, we

il nostro sguardo è determinato e determina, allo stesso tempo, la realtà. Nel vedere, nell'interpretazione, costruiamo il reale. Dando senso a certe cose piuttosto che ad altre noi generiamo il senso del nostro mondo, lo facciamo per così dire apparire. Quello che osserviamo emerge dal fondo complesso della realtà e diviene una sensazione che documenta il nostro specifico rapporto con il mondo stesso. Nel caso degli artisti e degli architetti, questa "normale" sensazione si fissa in delle immagini, delle figure diciamo noi, che documentano quel rapporto, ma costruiscono anche un sistema segnico, un inizio di linguaggio non verbale, su cui si sviluppa poi l'esperienza artistica o il progetto. Infatti, e qui interviene la questione specifica della rappresentazione, il "vedere" di un progettista è un vedere operativo, quello che chiamiamo "il primo sguardo di un architetto"⁷ è un sistema composto di osservazione e produzione. La sensazione ha bisogno per divenire materia del progetto di trasformarsi in disegni o in immagini. Il contatto con la realtà, il contesto, genera quei primi schemi segnici, figurali, che poi successivamente, attraverso un lavoro basato sull'analogia, possono svilupparsi nel progetto e dunque specificare realtà differenti. Non è marginale, in questa strutturazione linguistica primaria, l'apporto della materia dall'immagine o se si vuole la tecnica di produzione, infatti come in ogni fenomeno "formativo"⁸, la materia determina l'invenzione, la tecnica produttiva guida la definizione di quei segni che poi si svilupperanno, attraverso altri passaggi formativi, nel progetto. La "formatività" è guidata, inoltre, dal modo in cui abbiamo interpretato, come artisti, la cultura disciplinare e, più in generale, le tecniche formative e il sentire del nostro tempo storico. Le tecniche sono un fattore culturale, storicamente determinato ma in continuo sviluppo: l'interpretazione di questi modi di produzione genera la possibilità di invenzione personale. In tal senso, sulla scorta di queste riflessioni, ci sentiamo di affermare che oggi la tecnica di produzione trova nel duopolio schizzo a mano/modellazione digitale il paradigma più contemporaneo e che dunque, questa duplice modalità formativa, rappresenta la possibilità inventiva più avanzata a nostra disposizione⁹.

Rappresentazione e teoria progettuale

La rappresentazione, come descritta, ossia come fenomeno linguistico in grado di far emergere dalla complessità del reale le figure su cui si sviluppa un progetto, travalica il senso di rappresentazione di un'idea ed assume piuttosto, il ruolo di costruzio-

make it appear, so to speak. What we observe emerges from the complex background of reality and becomes a sensation that documents our specific relationship with the world itself. In the case of artists and architects, this “normal” sensation is fixed in images, we say figures, which document that relationship, but also build a sign system, a beginning of non-verbal language, on which develop the artistic experience or the project. In fact, and here the specific question of representation intervenes, the “seeing” of a designer is an operative seeing, what we call “the first glance of an architect”⁷ is a system made up of observation and production. In order to become matter of the project, sensation needs to be transformed into drawings or images. The contact with reality, the context, generates those first signs, figures, which then subsequently through a work based on analogy, can develop in the project and therefore specify different realities. In this primary linguistic structure, the contribution of the material of the image is not marginal, or if one wants the production technique, in fact, as in any “training” phenomenon⁸, the material determines the invention, the production technique delines the definition of those signs that will then develop, through other training steps, in the project. The “formatività” is also guided by the way in which we have interpreted, as artists, the disciplinary culture and, more generally, the training techniques and the feeling of our historical time. Techniques are a cultural factor, historically determined but in continuous development: the interpretation of these ways of production generates the possibility of personal invention. In this sense, on the basis of these reflections, we would like to say that today the production technique finds, in the duopoly between hand sketch/digital modelling, the most contemporary paradigm and that therefore, this dual training method represents the most advanced inventive possibility for us⁹.

Representation and design theory

Representation, as described, that is, as a linguistic phenomenon capable of bringing out from complexity of reality the figures on which a project develops, transcends the sense of representation of an idea and rather assumes the role of constructing an architectural/design thought. These fragments of productive experience that detach the visible from the visa, and then transform it through subsequent elaborations, which mix the figures observed in reality with analogical figures, producing new ones, this modality generates a sort of personal theory of the project. Theory given by the double reflection that this operational mode entails: a personal in-

ne di un pensiero architettonico/progettuale. Questi frammenti di esperienza produttiva che staccano il visibile al visto, e che poi lo trasformano attraverso elaborazioni successive, che mischiano le figure osservate nel reale con figure analogiche, producendone di nuove, questa modalità genera una sorta di teoria personale del progetto. Teoria data dalla doppia riflessione che questo modo operativo comporta: una interpretazione personale ad un tempo del reale e della disciplina architettonica; ossia, in effetti, una ridefinizione linguistica del senso del mondo in relazione alla propria cultura disciplinare. La rappresentazione si pone dunque in questi termini, come linguaggio proprio del progetto e come forma di ricerca del pensiero architettonico. Ogni progettista attraverso la produzione grafica rappresenta quello che pensa della disciplina progettuale. Nel senso che il passaggio dalla selezione delle figure di un contesto alla loro trasformazione implica la messa in gioco di quello che sappiamo della disciplina, ma non solo, questo passaggio, impone infatti di usare la nostra cultura disciplinare in maniera “attiva”, trasformata, perciò, per rispondere efficacemente all’osservazione della realtà. Quindi la selezione, nel nostro bagaglio culturale, degli strumenti più adatti alla rappresentazione del reale e loro interpretazione innovativa per renderli più aderenti alla complessità del visibile, opera una sintesi figurale dell’esistente che si ridefinisce come un nuovo contesto operativo (ridotto rispetto alla complessità reale) sul quale è possibile ancora un atto trasformativo, che chiamiamo progetto¹⁰.

La materia linguistica dell’architettura

Il disegno, al di là della sua base visuale, espressiva, corporale, è possibile anche perché conosciamo altri disegni, che si prestano come sintesi precedenti quando interpretiamo la realtà. Questo portato culturale è spesso disciplinare, porta in sé cioè sia il disegno che i caratteri della disciplina architettonica. Ma questa conoscenza si deve trasformare e spesso invertire per arrivare all’interpretazione figurale di un contesto, ossia per interpretare la complessità della realtà con l’atto sintetico della figura. Ogni disegno è una piccola rivoluzione della disciplina a cui appartiene, nella direzione dell’aderenza espressiva al mondo. Ogni disegno rompe i saperi acquisiti nell’osservazione “meravigliata” della realtà. Ogni disegno esprime il rapporto tra noi ed il mondo: si badi bene il rapporto non il mondo. Ed allo stesso tempo ogni disegno si sostituisce all’esperienza del reale come

terpretation of the real and the architectural discipline at the same time; that is, in effect, a linguistic redefinition of the sense of the world in relation to every disciplinary culture. The representation is therefore placed in these terms, as the proper language of the project and as a form of research of architectural thought. Through graphic production, every designer represents what they think of the project discipline. In the sense that the passage from the selection of the figures of a context to their transformation implies putting into play what we know about the discipline, but not only, this passage requires us to use our disciplinary culture in an “active” way, therefore transformed, to respond effectively to the observation of reality. Then the selection, in our cultural background, of the most suitable tools for the representation of the real and their innovative interpretation to make them more adherent to the complexity of the visible, making a figural synthesis of the existing redefined as a new operational context (reduced compared to the real complexity) on which a transformative act is still possible, which we call project¹⁰.

The linguistic subject of architecture

The drawing, beyond its visual, expressive, corporal basis, is also possible because we know other drawings, which lend themselves as previous syntheses when we interpret reality. This cultural outcome is often disciplinary, that is, it carries both the drawing and the characteristics of the architectural discipline. But this knowledge must be transformed and often reversed to arrive at the figural interpretation of a context, that is, to interpret the complexity of reality with the synthetic act of the figure. Each design is a small revolution of the discipline to which it belongs, in the direction of expressive adherence to the world. Each drawing breaks the knowledge acquired in the “amazed” observation of reality. Each drawing expresses the relationship between us and the world: mind the relationship, not the world. And at the same time, each drawing replaces the experience of reality as a reductive surrogate for it. Each drawing acts as a new possible context on which to operate¹¹.

The real operational logical context of the project is not reality, but rather the images, the graphic models that we have drawn from it. We can schematically identify two levels of relationship between reality, the image and the project: a first level that produces observation or survey images that are images that document how a certain disciplinary culture can represent the world. Mind you, as we said, they are images in which in a more or less evident, more or less unconscious way, there is already a cultural stance and therefore

un surrogato riduttivo di questa. Ogni disegno si pone come un nuovo contesto possibile su cui operare¹¹. Il vero contesto logico operativo del progetto non è la realtà, ma piuttosto le immagini, i modelli grafici che da questa abbiamo tratto. Schematicamente possiamo individuare due livelli di rapporto tra la realtà, l'immagine ed il progetto: un primo livello che produce delle immagini di osservazione o rilievo che sono immagini che documentano come una certa cultura disciplinare può rappresentare il mondo. Si badi bene, come dicevamo sono delle immagini in cui in maniera più o meno evidente, più o meno inconscia, c'è già una presa di posizione culturale e dunque un progetto dello sguardo. Queste immagini coincidono generalmente con dei lavori sul campo, rilievi e prese nello spazio reale del mondo. Un secondo livello è quello del lavoro a studio o a tavolino o nello schermo di un computer, in cui il contesto da cui partiamo per elaborare il progetto è definito dalle immagini già determinate nella fase precedente. Questa seconda fase si pone come una rielaborazione della prima. Questo processo è molto evidente se pensiamo all'uso della carta da schizzi nel processo progettuale, ossia un dispositivo tecnico (come i layers nei programmi digitali di disegno) che permette, con la possibilità di "lucidare", di passare da una forma ad una altra. Un dispositivo che è plasticamente l'atto della trasformazione di una figura in un'altra. In questo senso il disegno è il contesto operativo del progetto e la materia linguistica primaria di questo. Non esiste sviluppo progettuale se non si genera prima un contesto logico-operativo che lo accoglie. Il contesto dell'operazione progettuale è l'insieme delle figure che sottraiamo al reale e l'insieme delle figure derivate che sviluppano queste prime. La rappresentazione è quindi non solo lingua principale del progetto ma anche suo contesto. Il luogo tecnico-concettuale, cioè, dove si sviluppa la forma nell'evoluzione delle figure progettuali¹².

Procedure analogiche

Il disegno, anche il digitale caldo prima definito, è un atto relazionale, nel senso che mette in relazione cose diverse, più specificatamente descrive delle relazioni tra le cose. Evidenziare delle relazioni tra le cose significa connettere degli elementi reali in modo inedito: le figure interpretative del reale e quelle sintetiche del progetto, fanno emergere, attraverso la messa in evidenza di relazioni, sintesi differenti del mondo¹³. A quest'atto di messa in evidenza costruttiva delle relazioni, si affianca la ca-

a project of the gaze. These images generally coincide with field works, surveys and taken in the real space of the world. A second level is that of work in the studio or at a table or on a computer screen, in which the context from which we start to elaborate the project is defined by the images already determined in the previous phase. This second phase stands as a reworking of the first. This process is very evident if we think of the use of sketch paper in the design process, ie a technical device (such as layers in digital drawing programs) which allows, with the possibility of tracing, to pass from one shape to another other. A device that is plastically the act of transforming one figure into another. In this sense, design is the operational context of the project and the primary linguistic material of it. There is no project development if a logical-operational context that welcomes it is not generated first. The context of the design operation is the set of figures that we subtract from the real and the set of derived figures that develop these first ones. The representation is therefore not only the main language of the project but also its context. The technical-conceptual place, that is, where the form develops in the evolution of the project figures¹².

Analogical procedures

The drawing, even the previously defined hot digital, is a relational act, in the sense that it relates different things, more specifically it describes relationships between things. Highlighting the relationships between things means connecting real elements in an unprecedented way: the interpretative figures of the real and the synthetic ones of the project bring out the different synthesis relationships of the world¹³. This act of constructive highlighting of relationships is accompanied by the ability of the analogy to shift the meaning of one thing into another: what is interesting in the analogy is not so much what remains the same between two forms but what rather, what varies. Which evidently we can recognize as such because there are parts unchanged from the previous one which declare, by contrast, the variation as significant. These two forms of thought act on the process of drawing, between notation and invention, in a complex and interfering way, at the same time bringing external elements to observation, more abstract, from relationships rather than from things, and entering into the graphic process-production of the "auxiliary images", not directly linked to the first productions, but analogically linked to the project theme, which often "solve" the design figures¹⁴. By schematizing this complex process, which acts on the two levels of relationship

pacità dell'analogia di spostare il senso di una cosa in un'altra: quello che è interessante nell'analogia non è tanto ciò che resta uguale tra due forme ma quanto piuttosto, quello che varia. Che evidentemente possiamo riconoscere come tale perché ci sono delle parti immutate rispetto al precedente che ci dichiarano, per contrasto, la variazione come significativa. Queste due forme di pensiero agiscono sul processo del disegno, compreso tra notazione ed invenzione, in maniera complessa e interferente, ad un tempo apportando degli elementi esterni all'osservazione, più astratti, dalle relazioni piuttosto che dalle cose, ed immettendo nel processo grafico-produttivo delle "immagini ausiliarie", non direttamente legate alle prime produzioni, ma analogicamente legate al tema di progetto, che spesso "risolvono" le figure progettuali¹⁴. Schematizzando questo processo complesso, che agisce sui due livelli di rapporto con i dati reali che avevamo suggerito sopra, possiamo individuare più specificatamente tre fasi di lavoro creativo: La prima è la definizione di una serie di figure in sito, sul luogo di osservazione reale, questo materiale grafico, affiancato ad ulteriori immagini di ricerca sul tema progettuale, diviene una prima banca dati-immagine che si pone come un secondo contesto, virtuale e manipolabile, sostitutivo del luogo reale. La seconda fase è quindi il riordino e l'integrazione eventuale di questo nuovo contesto figurale. La messa in relazione logica prima e poi inedita di questo materiale, permette lo scarto inventivo. In questa seconda fase di lavoro intervengono e si affiancano alle figure dal luogo delle icone analoghe, che generalizzano il tema iconografico del progetto. Sono appunto quelle "immagini ausiliarie" di cui sopra. Lavorando su questi materiali, attraverso la rappresentazione (ad esempio derivandone degli schizzi in pianta e sezione su carta lucida o dei modelli 3D), terzo passaggio, si inventano delle figure progettuali differenti che evolvono le figure iniziali. Ancora in questa fase progettuale si lavora con uno sguardo simile a quello avuto nella presa dal vero, infatti questo nuovo contesto figurale derivato, verrà riosservato con le stesse logiche di sensazione che avevano animato il nostro rapporto diretto con il mondo. Per un progettista questo lavoro di studio, sulla forma del progetto è il lavoro su di un nuovo spazio reale in formazione. Lo stesso spirito di incontro con il mondo anima questa fase, anche se quel mondo è un "modello" del reale. Ma la forma gestita in questa fase del progetto, che parla della disciplina, offre per un progettista la stessa "apertura" che la realtà concreta¹⁵.

with the real data that we suggested above, we can identify more specifically three phases of creative work. The first is the definition of a series of figures on site, on the actual observation space, this graphic material, together with further research images on the project theme, becomes a first image-database that acts as a second context, virtual and manipulable, substitutive for the real. The second phase is therefore the reorganization and possible integration of this new figural context. The first and then unpublished logical connection of this material allows inventive action. In this second phase of work, analogous icons intervene and work alongside the figures of the place, generalizing the iconographic theme of the project. These are precisely the “auxiliary images” mentioned above. Working on these materials, through the representation (for example by deriving sketches in plan and section on glossy paper or 3D models), third step, they invent different project figures that evolve the initial figures. Still in this design phase we are working with a way similar to the one we had in the direct observation of real, in fact this new derivative context will be re-observed with the same logic of sensation that had animated our direct relationship with the world. For a designer this study work, on the form of the project, is the work on a new real space in formation. The same spirit of encounter with the world animates this phase, even if that world is a “model” of reality. But the form managed in this phase of the project, which speaks of the discipline, offers the designer the same “openness” as concrete reality¹⁵.

Architecture and city

Recognizing this relational-analogic sense of representation leads to consider that architecture can only be invented starting from the interpretation of the place. The relationship with the place allows first the invention and then the realization of the architectural object (not only in a physical sense, but also conceptual), the place through the figures that we can deduce from this, is the basis of the inventive process described above. Ultimately, we put forward the hypothesis that designing is nothing more than rewriting the existing space in analogous forms, what has struck us about reality, the figures we have drawn from it, become the origin of the project variation. The place that most generated architecture is the city, both the ancient and baroque cities and the contemporary hyper city. For an architect, the city is the compendium of architecture and the world, it represents all possible architectures and all possible relationships between these spaces, it is a universe infinitely open

Architettura e città

Riconoscere questo senso relazionale-analogico della rappresentazione, porta a considerare che l'architettura non possa essere inventata che a partire dall'interpretazione del luogo. La relazione con il luogo permette prima l'invenzione e poi la realizzazione dell'oggetto architettonico (non solo in senso fisico, ma anche concettuale), il luogo attraverso le figure che da questo possiamo desumere, è la base del processo inventivo prima descritto. In definitiva avanziamo l'ipotesi che progettare non sia altro che riscrivere in forme analoghe lo spazio esistente, ciò che del reale ci ha colpito; le figure che da esso abbiamo tratto, divengono l'origine della variazione progettuale. Il luogo che maggiormente ha generato dell'architettura è la città, sia la città antica, sia quella barocca, sia l'ipercittà contemporanea. La città è il compendio dell'architettura e del mondo per un architetto, essa rappresenta tutte le architetture possibili e tutti le relazioni possibili tra questi spazi, è un universo infinitamente aperto alle variazioni architettoniche. Nella città c'è l'edificio come la sua dissoluzione nella "frase urbana"¹⁶. La città è il luogo dell'analogia e della relazione. Spazio perfetto per la riscrittura progettuale complessa. Nella città c'è l'architettura ma anche la natura. Ci sono spazi interni ed esterni. Il costruito ed il suo inverso: il vuoto. Nella città coesistono il reale ed il virtuale. Esistono città reali che hanno dei doppi in immagine. Esistono immagini che sono diventate città. La città è il luogo delle immagini, essa è già contesto operativo per l'architetto. La città è una sorta di "tavolozza" dalla quale prendere le forme necessarie a generare delle figure dei progetti, siano essi spazi urbani o edifici¹⁷. Leggere la città significa decodificare il nostro mondo su più registri, quello politico, quello sociale e antropologico, e quindi leggere anche l'estetica in evoluzione del nostro tempo. In effetti l'idea di paesaggio urbano è in gran parte legata alla questione della rappresentazione, nel senso che vediamo alcuni fattori paesistici solo dopo che essi sono stati rappresentati, quando cioè poeti, letterati, pittori, architetti, fotografi li hanno resi in descrizione o in immagine. Il paesaggio è in gran parte, una definizione visiva divenuta immagine condivisa dal corpo sociale. La rappresentazione dello spazio urbano rientra in questa forma di rappresentazione codificata a livello paesaggistico, fa parte cioè di quelle rappresentazioni specifiche di paesaggio che hanno un'iconografia codificata. L'immagine della città è definita sostanzialmente attraverso due modi di visione simultanei: la veduta a

to architectural variations. In the city there is both the building and its dissolution in the urban space¹⁶. The city is the place of analogy and relationship. Perfect space for complex project rewriting. In the city there is architecture but also nature. There are internal and external spaces. The built and its inverse: the void. In the city the real and the virtual coexist. There are real cities that have doubles in the image. There are images that have become cities. The city is the place of images, it is already an operational context for the architect. The city is a sort of "palette" from which to take the necessary forms to generate the figures of the projects whether they are urban spaces or buildings¹⁷. Reading the city means decoding our world on multiple registers, the political, social and anthropological ones and therefore also reading the evolving aesthetics of our time. In fact, the idea of urban landscape is largely linked to the question of representation, in the sense that we see some landscape factors, only after they have been represented, that is, when poets, writers, painters, architects, photographers have described them into words or images. The landscape is largely a visual definition that has become an image shared by the social body. The representation of urban space is part of this form of codified representation at the landscape level, that is, it is part of those specific representations of landscape that have a codified iconography. The image of the city is defined substantially through two simultaneous viewing modes: the bird's eye view (with a more or less vertical point of view) and the perspective view from below (with a more or less central point of view). This gender codification means that when we represent a city we already have in our culture a repertoire of urban landscapes, of representations that guide us. For example, we already know how to classify its views (from below, from above, in a bird's-eye perspective or from below: from corner or in central perspective). In essence, the iconography of the urban landscape guides our eye and our invention, we see and represent the real space but with the awareness of other interpretations. Urban images generate other urban images, and these, as a landscape event, suggest to us how to invent the city. The process described here brings into play direct observation and iconographic memory, in essence it is a production method that combines "fragments": parts of cities, buildings, flows and relationships between things. Observation of the city gives us access to multiplicity, to the co-presence and complexity of the space. This sense of landscape of the city means that its image, its representation, is always the horizon of the architectural space project at all intervention scales. As design-

volo d'uccello (con punto di vista più o meno verticale) e la vista prospettica dal basso (con punto di vista più o meno centrale). Questa codificazione di genere, fa sì che quando rappresentiamo una città abbiamo a disposizione nella nostra cultura già un repertorio di paesaggi urbani, di rappresentazioni che ci guidano. Sappiamo per esempio già classificarne le viste (dal basso dall'alto, in pianta in prospettiva a volo d'uccello o in prospettiva dal basso: d'angolo o centrale). In sostanza, l'iconografia del paesaggio urbano, guida il nostro occhio e la nostra invenzione; vediamo e rappresentiamo lo spazio reale ma con la coscienza di altre interpretazioni. Le immagini urbane generano altre immagini urbane, e queste, come evento paesaggistico ci suggeriscono il modo di inventare la città. Il processo qui descritto mette in gioco osservazione diretta e memoria iconografica, in sostanza è una modalità produttiva che combina "frammenti": parti di città, edifici flussi e relazioni tra le cose. L'osservazione della città ci fa accedere alla molteplicità, alla compresenza a alla complessità dello spazio. Questo senso paesaggistico della città, fa sì che la sua immagine, la sua rappresentazione, sia sempre l'orizzonte del progetto dello spazio architettonico a tutte le scale di intervento. Come progettisti, il paesaggio urbano, che simbolizza l'idea più corale di condivisione di un progetto, resta il riferimento principale¹⁸. Questa relazione, tra oggetto architettonico e concetto paesaggistico della città, permette di non restare nello stretto spazio dell'autografia architettonica, ma piuttosto di prendere i rischi di inventare forme differenti, più condivise, perché derivate da questo testo collettivo che è, appunto il paesaggio urbano. Anche lì dove il progetto è più legato a cifre di scrittura personale più astratte come per esempio delle specifiche geometrie o delle modularità o figure tipologiche ricorrenti, o semplicemente la propria modalità grafica, lo scarto inventivo ed una maggiore espressione qualitativa dell'opera si ottiene quando questi modi personali più astratti, si innestano sulla riflessione urbana, prendono per così dire la misura dello spazio del paesaggio urbano¹⁹.

Esperienza didattica della rappresentazione architettonica

Come bisogna insegnare allora la rappresentazione architettonica, in questi tempi di cambiamento di paradigmi culturali e di fronte alla complessità dello spazio urbano contemporaneo? Per quanto dicevamo a nostro avviso, serve una pratica importante dello schizzo e allo stesso tempo una conoscenza

ers, the urban landscape, which symbolizes the most choral idea of sharing a project, remains the main reference¹⁸. This relationship, between the architectural object and the landscape concept of the city, allows you not to remain in the narrow space of architectural autography, but rather to take the risks of inventing different, more shared forms, because they derive from this collective text which is precisely the landscape urban. Even where the project is more tied to more abstract personal writing figures such as specific geometries or modularity or recurring typological figures, or simply your own graphic mode, the inventive gap and a greater qualitative expression of the work is obtained when these more abstract personal ways are grafted onto urban reflection, taking, so to speak, the measure of the space of the urban landscape¹⁹.

Didactic experience of the architectural representation

How then should architectural representation be taught in these times of changing cultural paradigms and in the face of the complexity of contemporary urban space? In our opinion, we need an important sketch practice and at the same time a profound knowledge of digital modeling. And these two dimensions must be taught in parallel as fragments, remains of previous practices (the academic hand drawing and the “full-digital”), but in relation to each other. And this leads us to different productions, invoices, imaginations if comparison with the past, giving strength on the one hand to the spontaneity of the hand and on the other to the accurate management of the automation. In this sense, the choice of the “subject” of the didactic exercise is decisive, to do bring technique into a complex dimension of disciplinary culture and operational practice, and not only in a sort of executive algorithm. The subject to be represented must be a quality architectural work or an urban fragment; in the sense that where in the quality project we find in didactic terms the direct communication of a resolved architectural thought, in the urban space we find the choral complexity of landscape production and therefore, didactically, the thing that matters is the interpretation of this complex context. In both cases the work to be done with representation is to bring out from the context of the interpretative figures which can already be defined as a design principle. These figures can settle on a level of critical analysis of the architectural object²⁰ or of the urban space and define abstract interpretative models that reduce reality to alternative interpretative figures to the starting data, being already a sort of aesthetic project²¹. The “figures of reality”

profonda della modellazione digitale. E queste due dimensioni debbono essere insegnate in parallelo come frammenti, resti, di pratiche precedenti (il disegno accademico a mano e il “full-digital”), ma tra loro in relazione. E questo ci porta a produzioni, fatture, immaginazioni differenti che nel passato, dando forza da una parte alla spontaneità della mano e dall'altra all'accurata gestione dell'automatismo. In tal senso la scelta del “soggetto” dell'esercitazione didattica è determinante, per far passare la tecnica in una dimensione complessa di cultura disciplinare e pratica operativa, e non solo in una sorta di algoritmo esecutivo. Il soggetto da rappresentare deve essere un'opera architettonica di qualità o un frammento urbano; nel senso che lì dove nel progetto di qualità troviamo in termini didattici la comunicazione diretta di un pensiero architettonico risolto, nello spazio urbano troviamo la complessità corale della produzione paesaggistica e dunque, didatticamente, la cosa che conta è l'interpretazione di questo contesto complesso. In entrambi i casi il lavoro da fare con la rappresentazione è quello di far emergere dal contesto delle figure interpretative, che possano già essere definite un principio di progetto. Queste figure possono attestarsi su un livello di analisi critica dell'oggetto architettonico²⁰ o dello spazio urbano e definire dei modelli interpretativi astratti che riducono la realtà a delle figure interpretative alternative al dato di partenza e sono già esse una sorta di progetto estetico²¹. Le “figure del reale” sono le cose che rappresentiamo, ad esse arriviamo attraverso i passaggi di graduale astrazione definiti precedentemente, facendo questo, cioè sperimentando la materia della rappresentazione, usiamo ed impariamo la pratica dello schizzo in tutte le sue forme e quella della modellazione tridimensionale. Mimiamo nell'esercizio un processo che è, anche se a scala più ridotta, quello del progetto. Dotarsi di strumenti critico-estetici atti a leggere lo spazio urbano, e per desumere da questo il contesto operativo del progetto, è un risultato da ottenere in un insegnamento del disegno di livello universitario. La coscienza che la lettura della realtà è la messa in forma di un rapporto tra noi e il reale, genera l'idea che è sulla documentazione grafica di questo rapporto che si basa l'operazione progettuale. Il passaggio ulteriore riguarda il progetto, ossia si tratta di far divenire queste figure di lettura del reale un progetto completo e non solo una derivazione estetica astratta. Sviluppare cioè questo luogo derivato dal reale in un altro luogo al reale alternativo. Bisogna incoraggiare questo sviluppo in una didattica mista tra rappre-

are the things we represent, we arrive at them through steps of gradual abstraction, previously defined. By doing this, that is, by experimenting with representation, we use and learn the practice of sketching in all its forms and that of three-dimensional modeling. So we mimic a process which is, albeit on a smaller scale, that of the project. Having critical-aesthetic tools to read the urban space, and to deduce from this the operational context of the project, is a result to be obtained in a university-level drawing teaching. The awareness that the reading of reality is the putting into shape of a relationship between us and the real, generates the idea that the project operation is based on the graphic documentation of this relationship. The next step concerns the project, that is, it is a matter of making these figures of reading the reality a complete project and not just an abstract aesthetic derivation. That is, we have to develop this space derived from the real in another space alternative to the real. This development must be encouraged in a mixed teaching between representation and project, with teachers capable of making the transition between the two didactic attitudes. And probably, we have to base the construction of multidisciplinary groups on this hybridization²². For what has been said, one realizes that the real school of project for an architect is the city in which he lives, in which he studies and his way of seeing it. And therefore the schools of architecture should only facilitate, make explicit and make this dimension evident, working in the city.

sentazione e progetto, con insegnanti capaci di fare il passaggio tra i due atteggiamenti didattici. E probabilmente su questa ibridazione basare la costruzione di gruppi multidisciplinari²². Per quanto detto, ci si accorge che la vera scuola di architettura per un progettista è la città in cui abita, in cui studia ed il suo modo operativo di vederla. E che quindi le scuole di architettura non dovrebbero che facilitare, esplicitare e rendere evidente questa dimensione. Ritornare, dove lo avessero dimenticato, a lavorare nella città.

NOTE

¹ L'espressione "digitale caldo" è stata coniata e usata da chi scrive per la prima volta in: G. Pierluisi, *Per una didattica orizzontale del disegno*, in AAVV, *La didattica del disegno nei corsi di laurea in design*. Atti del seminario di studio curato dall'UDR Design Representation, Milano 27 maggio 2009, Maggioli editore, Milano 2009, p. 167-172.

² Bisogna notare che in effetti nella prassi produttiva del progetto e nella sua comunicazione e mediatizzazione, oggi completamente digitalizzata, il disegno a mano viene reimmesso nel flusso digitale. Questo comporta non pochi accorgimenti produttivi da prendere in fase di disegno, come ad esempio la scelta dei formati e più generalmente la giusta scala del gesto e del segno che deve prevedere l'ingrandimento o la riduzione.

NOTES

¹ The expression “hot digital” was coined and used by the who is writing for the first time in: G. Pierluisi, *Per una didattica orizzontale del disegno*, in AAVV, *La didattica del disegno nei corsi di laurea in design*. Proceedings of the study seminar on representation, edited by UDR Design Representation, Milano 27/05/2009, Maggioli editore, Milano 2009, p. 167-172.

² It should be noted that in the production practice of the project and in its communication and mediatization, now fully digitalized, the hand drawing is reintroduced into the digital flow. This entails not a few production attentions to have during the representation phase, such as the choice of formats and more generally the right scale of gesture and sign which must provide for enlargement or reduction.

³ Già nel 1996 Franco Purini affermava che: «Nell'età telematica è possibile che del disegno "storico" rimanga solo lo schizzo momento inventivo irripetibile e decisivo» ed ancora «Proprio perché il disegno automatico cancellerà l'originale, lo schizzo acquisterà un valore ancora superiore. Se prima esso costituiva il momento iniziale di una progressione adesso si configura come l'antipolo logico di una pratica che si definisce nei termini "scientifici" di una consequenzialità metodologica, autoverificata in un rituale dai toni esoterici». F. Purini, *Una lezione sul disegno*, Gangemi Editore, Roma 1996.

⁴ Questa codificazione del disegno architettonico è piuttosto recente, deriva dall'innesto e dalla graduale sostituzione del disegno delle scuole Politecniche sulla rappresentazione di stampo *Beaux-Art* alla fine dell'Ottocento. Si tratta, in questa modalità grafica, di dare il disegno di una scientificità ed una codificazione astratta, che bene si accorda con l'avvento del mondo meccanizzato della modernità. Questa forma di disegno normato ed eseguito con strumenti che raffreddano l'apporto della mano, fu usato dagli architetti del Movimento Moderno, per avvalorarsi come precursori della modernità e vettori portanti del progresso tecnologico-produttivo. Ma anche nel tentativo, più nobile, di rendere il mestiere più diffuso nell'ambito sociale. L'evoluzione post moderna prima (che ha rimesso in avanti disegni più espressivi), e l'avvento del disegno digitale dopo (che fa meglio e con meno sforzo le stesse cose del disegno tecnico), hanno fatto scomparire questa pratica di disegno.

⁵ Si noti bene che oggi è particolarmente rilevante per la qualità di un progetto che un progettista lavori direttamente in 3D, e non deleghi questa fase formativa ad altri. Oggi la modellazione digitale è una dimensione del mestiere che ogni progettista deve possedere, come lo è una avanzata capacità di schizzo a mano, proprio in funzione di un'invenzione progettuale originale e più aderente alle complessità reali.

⁶ In particolare, si veda: M. Merleau-Ponty, *La prosa del mondo*, Editori Riuniti, Roma 1984;

M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003. Ma anche, per una breve storia del pensiero fenomenologico: R. Barbaras, *La percezione. Saggio sul sensibile*, a cura di G. Carissimi, Mimesis, Milano 2002.

⁷ Questo modo di nominare il rapporto produttivo con la realtà da parte di un progettista è stato coniato e usato da chi scrive per la prima volta in: G. Pierluisi, *Arte e tecnica della rappresentazione per il progetto*, in E. Bistagnino (a cura di), *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*, Franco Angeli, Milano 2010, pp. 176-211.

⁸ Il termine deriva dalla filosofia di Luigi Pareyson, in particolare dal libro: L. Pareyson, *Estetica. Teoria della formatività*, Bompiani, Milano 1996. Pareyson definisce la "formatività" come una «unione inseparabile di produzione ed invenzione: "formare" significa "fare" inventando insieme il "modo di fare", vale a dire realizzare solo procedendo per tentativi verso la riuscita e producendo in tal modo opere che sono "forme"» (cit. p. 10).

⁹ Queste due forme di rappresentazione, come dicevamo, "risolvono" tutti i problemi proiettivi, conformativi, concettuali e comunicativi del disegno, infatti con lo schizzo, in forma di eidotipo o di schema progettuale, possiamo definire lo spazio in pianta e sezione, Il modello 3D ci permette di dedurre le immagini tridimensionali (prospettive ed assonometrie) di un oggetto, ma anche viste orto-

³ Already in 1996 Franco Purini stated that: «In the electronic age it is possible that only the sketch remains of the “historical drawing”, an unrepeatable and decisive inventive moment», and again «precisely because the automatic drawing will cancel the original, the sketch will acquire a value still higher. If before it was the initial moment of a progression now it is configured as the logical “antipolo” of a practice that is defined in the “scientific” terms of a methodological consequentiality, self-verified in an almost esoteric ritual». F. Purini, *Una lezione sul disegno*, Gangemi Editore, Roma 1996.

⁴ This codification of the architectural representation is rather recent, it derives from the grafting and gradual replacement of the representation of Beaux-Art mold, used in Polytechnics from the end of the nineteenth century. It is a matter of giving to the representation an abstract science and codification, which is well in tune with the advent of the mechanized world of modernity. This form of standardized representation, executed with tools that “cool” the contribution of the hand, was used by the architects of the Modern Movement, to express modernity and technological-productive progress. But also in the attempt, more noble, to make the profession more widespread in the social sphere. The post-modern evolution before (which put forward more expressive drawings), and the advent of digital drawing after (which does the same things better and less effort than technical drawing), have made this drawing practice disappear.

⁵ Note that today it is particularly relevant, for the quality of a project, that an architect works directly in 3D, and does not delegate this phase to others. Today digital modeling is a dimension of the profession that every architect must possess, as is an advanced ability to sketch by hand, precisely in function of an original project invention and more adherent to the real complexities.

⁶ In particular, see: M. Merleau-Ponty, *La prosa del mondo*, Editori Riuniti, Roma 1984; M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003. For a brief history of phenomenological thought, see: R. Barbaras, *La percezione. Saggio sul sensibile*, a cura di G. Carissimi, Mimesis, Milano 2002.

⁷ This way of naming a productive relationship with reality by an architect was coined and used by who is writing for the first time in: G. Plerluisi, *Arte e tecnica della rappresentazione per il progetto*, in E. Bistagnino (a cura di), *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*, Franco Angeli, Milano 2010, pp. 176-211.

⁸ The term derives from the philosophy of Luigi Pareyson, in particular from the book: L. Pareyson, *Estetica. Teoria della formatività*, Bompiani, Milano 1996. Pareyson defines “formativity” as an «inseparable union of production and invention: “to form” means “to do” by inventing together the “way of doing”, that is to say to realize only by proceeding by attempts towards success and thus producing signs that they are “forms”» (cit. p. 10).

⁹ These two forms of representation, as we said, “solve” all the projective, conformative, conceptual and communicative problems of the drawing, in fact with the sketch, in the form of an eidotype or of a design scheme, we can define the space in plan and section. The 3D model allows us to deduce the three-dimensional images (perspectives and axonometric views) of an object, but also orthogonal views to deduce plans and sections and all those drawings necessary for the construction.

¹⁰ The “figure” has always held this double meaning, already from the paintings of

gonali per dedurre piante e sezioni e tutti quei disegni necessari alla costruzione.

¹⁰ La “figura” tiene da sempre, dalle pitture dei primi uomini sulle rocce delle caverne, in sé questo senso doppio: di staccare un’immagine dal mondo prendendone le caratteristiche salienti e allo stesso tempo di essere un luogo magico, simbolico, in cui l’autore, pittore o sciamano, iscrive le esigenze spirituali-culturali del suo tempo sociale. Le pitture primitive, si pensi a quelle ritrovate nell’Ardeche nella grotta di Chauvet-Pont D’arc, forse le prime pitture a noi note dell’umanità vecchie di 36000 anni, hanno già tutto in sé: sono fatte sulla roccia, nel ventre della terra, rappresentano figure di animali, caccia, morte e nascita, sono realiste e simboliche allo stesso tempo, sono metamorfiche l’una nell’altra. Traducono in linea la complessità dello spazio tridimensionale ed allo stesso tempo, essendo dipinte sulla plasticità della roccia, sono un oggetto tridimensionale concreto, in cui stiamo come osservatori. Per la trattazione della figura tra arte e filosofia e per le sue capacità simboliche si rimanda al libro di Philippe Lacoue-Labarthe, *La figure dans l’art*, Musée Picasso Antibes/William Blake & Co éditions, 2008.

¹¹ Per questa dimensione fondamentale del disegno come traccia dell’esperienza umana e come processo che cresce sulle sue ceneri, ossia come contesto costruttivo di un processo per immagini, si pensi all’opera grafica ed agli scritti di William Kentridge e di John Berger. Si vedano in particolare i libri: W. Kentridge, *Sei lezioni di Disegno*, Johan & Levi Editore, Monza 2016; J. Berger, *Sul disegno*, Schiwiller, Milano 2007.

¹² Esempio nell’esprimere questo passaggio di ciò che rileviamo della realtà ai fini della sua trasformazione progettuale è l’opera grafica e progettuale di Álvaro Siza. Ci si può riferire al libro: Á. Siza, *Immaginare l’evidenza*, Laterza, Bari 1998. Si guardi per comprendere lo stato di concentrazione e di grazia in cui il progettista è immerso mentre inventa per trasformazioni successive la forma il video di Fernando Guerra “Siza Sings”.

¹³ Per l’uso del termine “relazionale” e per l’interpretazione che qui si dà di questo concetto in architettura si faccia riferimento al libro: E. Avallone, G. Forte, S. Orsi, G. Pierluisi, A. Sciolari, *Next Architetti. Paesaggi relazionali*, EdilStampa, Roma 2007. In particolare cfr.: E. Avallone, *Paesaggi Relazionali* (pp. 6-16); G. Pierluisi, *Passaggi relazionali* (pp. 16-21).

¹⁴ Esempio in questo senso è l’opera grafica ed architettonica di Aldo Rossi, in cui l’interpretazione dei luoghi della città e la memoria di altri luoghi analoghi, funzionano come immagini ausiliarie al progetto e lo definiscono. Il disegno di Rossi è esattamente l’affiorare alla coscienza di un repertorio di passaggi analogici tra le cose urbane: stanze, oggetti, edifici, piazze ... Questa capacità creatrice del pensiero relazionale ed analogico è chiaramente analizzato dallo stesso Rossi nella sua autobiografia scientifica: A. Rossi, *Autobiografia scientifica*, Pratiche editrice, Parma 1990. Per una bella interpretazione dell’opera di Rossi, fortemente legata alle questioni suddette, si rimanda al libro di Philippe Potié, *Le voyage de l’architecte*, Pharenthèses, Marseille 2018. In particolare cfr. il capitolo su Rossi: *Aldo Rossi Des Sacri Monti au Mont Anlogue* (pp. 97-109).

¹⁵ In proposito sono esemplari i disegni di progetto di Carlo Scarpa, come ad esempio quelli per la ristrutturazione e musealizzazione del Castelvecchio a Verona, o per la tomba Brion a San Vito d’Altivole, presso Treviso. Lo spazio del foglio nei disegni di scarpa diviene un “palinsesto” fitto di rappresentazioni e

the first men on the rocks of the caves: to detach an image from the world taking its salient characteristics and at the same time to be a magical, symbolic place, where the author, painter or shaman, inscribes the spiritual and cultural needs of his social time. The primitive paintings, I think of those found in the Ardeche in the cave of Chauvet-Pont D'arc, perhaps the first paintings known to us of humanity 36,000 years old, already have everything in them: they are made on the rock, in the belly of the earth, they represent animal figures, hunting, death and birth, they are realistic and symbolic at the same time, they are metamorphic into each other. They translate the complexity of three-dimensional space and at the same time, being painted on the plasticity of the rock, they are a concrete three-dimensional object, in which we stand as observers. For the deepening of the concept of figure between art and philosophy and of its symbolic values, refer to the book by Philippe Lacoue-Labarthe, *La figure dans l'art*, Musée Picasso Antibes/William Blake & Co éditions, 2008.

¹¹ For this fundamental dimension of drawing as a trace of human experience and as a process that grows on its ashes, that is, as the constructive context of a process for images, think of the graphic work and writings of William Kentridge and Jhon Berger. See in particular the books: W. Kentridge, *Sei lezioni di Disegno*, Johan & Levi Editore, Monza 2016; J. Berger, *Sul disegnare*, Schiwiller, Milano 2007.

¹² Exemplary in expressing this passage of what we detect of reality for the purposes of its design transformation is the graphic and design work of Álvaro Siza. We can refer to the book: Á. Siza, *Immaginare l'evidenza*, Laterza, Bari 1998. To understand the state of concentration and grace in which the designer is immersed while inventing the shape through subsequent transformations, look the Fernando Guerra's video "Siza Sings".

¹³ For the use of the term "relational" and for the interpretation here given of this concept in architecture, refer to the book: E. Avallone, G. Forte, S. Orsi, G. Pierluisi, A. Sciolari, Next Architetti. *Paesaggi relazionali*, Edilstampa, Roma 2007. In particolare cfr.: E. Avallone, *Paesaggi Relazionali* (pp. 6-16); G. Pierluisi, *Passaggi relazionali* (pp. 16-21).

¹⁴ Exemplary in this sense is the graphic and architectural work of Aldo Rossi, in which the interpretation of the places of the city and the memory of other similar places, function as images auxiliary to the project and define it. Rossi's drawing is exactly the emergence of a repertoire of analogical passages among the urban things: rooms, objects, buildings, squares ... This creative ability of relational and analogical thought is clearly analyzed by Rossi himself in his scientific autobiography: A. Rossi, *Autobiografia scientifica*, Pratiche editrice, Parma 1990. For a nice interpretation of Rossi's work, strongly linked to the aforementioned issues, see the book by Philippe Potié, *Le voyage de l'architecte*, Parenthèses, Marseille 2018. Particularly the chapter on Rossi: *Aldo Rossi Des Sacri Monti au Mont Anlogue* (pp. 97-109).

¹⁵ In this regard, Carlo Scarpa's design drawings are exemplary, such as those for the restructuring of Castelvecchio in Verona, or for the Brion tomb in San Vito d'Altivole, near Treviso. The space of the sheet in the Scarpa's designs becomes a "palimpsest" full of different representations and materials, from which the figures of his architecture emerge. Scarpa's sheet is a complex world of layers, often works on blueprints which carry not only the copy of a plant or a section, but also a gray-yellow background that feeds the formative capacity of the drawing; on it clear pastels bring out the volumes, and in the graphic field overlap partial sections and details of perspective sketches. Scarpa's graphic field approaches the complexity

materie differenti, da cui emergono le figure della sua architettura. Il foglio di Scarpa è un mondo complesso di strati, spesso lavora su copie cianografiche, che portano non solo la copia di una pianta o una sezione, ma anche un fondo grigio-giallo che alimenta la capacità formativa del disegno, su di esso pastelli chiari, fanno emergere i volumi, e nel campo grafico si sovrappongono sezioni parziali, dettagli schizzi prospettici. Il campo grafico di Scarpa si avvicina alla complessità dell'ipertesto, e la sua fattura segue schemi circolari, e labirintici, che da soli, anche al di là delle forme che rappresentano, suggeriscono il respiro costruito della sua architettura.

¹⁶ *La frase urbana* è il titolo di un libro di Jean-Christophe Bailly, un letterato che ha scritto molto sulla città, con delle riflessioni molto utili anche per gli architetti, L'idea di frase urbana è legata all'idea di cammino da una parte: l'attraversamento del passante della città e dall'altra alla prosa letteraria in cui la frase da senso e conta più della singola parola. Analogamente per la città la comprensione dell'insieme, del suo tono medio, conta più del singolo edificio. Jean-Christophe Bailly, *La phrase urbaine*, Seuil, Paris 2013 (ed. it., *La frase urbana*, Bollati Boringhieri, Torino 2016).

¹⁷ Non a caso molti architetti, da Aldo Rossi a Rem Koolhaas, hanno basato la loro produzione progettuale su degli studi urbani precedenti. Nei due autori citati si tratta del libro *L'Architettura della città* di Aldo Rossi (Marsilio, Padova 1966), e di *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan* (Oxford University Press, 1978), per Rem Koolhaas.

¹⁸ Per Andrea Branzi l'orizzonte culturale, estetico e antropologico della città rimane il riferimento fondamentale anche per il mestiere del Designer. E sulla base di questa ipotesi che ha impostato, durante la sua direzione, l'orientamento di *Design degli interni*, nella Scuola del Design del Politecnico di Milano. Questa relazione stretta tra progetto di design e città è ben espressa in molti libri dell'autore. Per esplicitarne l'approccio complessivo in relazione al progetto ricordiamo in particolare: A. Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano 2006.

¹⁹ Per alcuni architetti che hanno un approccio al progetto più legato ad una dimensione astratta estetico-intellettuale, come ad esempio Peter Eisenman o Zaha Hadid, si verifica che i loro progetti più interessanti siano proprio quelli in cui questa impostazione astratta si innesta sulla interpretazione del contesto urbano o paesaggistico. Mi riferisco, in particolare, per Peter Eisenman a progetti come "il concorso per il museo di Quai Branly" a Parigi, o il più recente per la città della cultura di Galizia in Spagna. In questi progetti le trame incrociate e ripetute dello spazio Eisenmaniano si confondono e interpretano le geometrie dei luoghi. Per quanto riguarda le produzioni di Zaha Hadid, ci si può riferire ai disegni per la London 2026, in cui la gestualità del disegno dell'Hadid diviene la trama che interpreta il paesaggio urbano della città visto a volo d'uccello; oppure al suo progetto per il MAXXI a Roma (2010), in cui la diagonale urbana vuota tra due parti di città motiva l'edificio estruso in una sequenza sinuosa che rimanda al tempo all'architettura barocca e alle sue piazze.

²⁰ Per esplicitare con degli esempi questa idea di figure critiche derivate dall'oggetto architettonico studiato possiamo citare i plastici in gesso che Moretti fece fare per i suoi articoli su "Spazio" (1950-53), in cui interpretava, ad esempio, i vuoti degli edifici imperiali romani, o rinascimentali come pieni costruendo quindi fi-

of hypertext, and its workmanship follows circular and labyrinthine patterns, which alone, even beyond the forms they represent, suggest the constructed breath of its architecture.

¹⁶ *The Urban phrase* is the title of a book by Jean-Christophe Bailly, a writer who wrote a lot about the city. The idea of “urban phrase” is linked to the idea of walking on one side (the crossing of the city) and on the other to literary prose in which the sentence gives meaning and counts more than the single word. Similarly for the city, understanding the whole, its medium tone, matters more than the individual building. Jean-Christophe Bailly, *La phrase urbaine*, Seuil, Paris 2013 (ed. it., *La frase urbana*, Bollati Boringhieri, Torino 2016).

¹⁷ It is no coincidence that many architects, from Aldo Rossi to Rem Koolhaas, based their design production on previous urban studies. *L'Architettura della città* by Aldo Rossi (Marsilio, Padova 1966), *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan* (Oxford University Press, 1978), by Rem Koolhaas.

¹⁸ For Andrea Branzi the cultural, aesthetic and anthropological horizon of the city remains the fundamental reference also for the profession of the Designer. And on the basis of this hypothesis that he has set, during his direction, the orientation of Interior Design, in the School of Design of the Milan Polytechnic. This close relationship between the design project and the city is well expressed in many of the author's books. To explain its overall approach in relation to the project, we particularly mention: A. Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano 2006.

¹⁹ For some architects who have an approach to the project more tied to an abstract aesthetic-intellectual dimension, such as Peter Eisenman or Zaha Hadid, it is verified that their most interesting projects are precisely those in which this abstract approach is grafted onto the interpretation of the context urban or landscape. About Peter Eisenman, I am referring, in particular, to projects such as “the competition for the Quai Branly museum” in Paris, or the most recent one for the cultural city of Galicia in Spain. In these projects the crossed and repeated patterns of the Eisenmanian space blend and interpret the geometries of the places. As for Zaha Hadid's productions, we can refer to the drawings for London 2026, in which the Hadid's signs become the plot that interprets the urban landscape of the city observed from a bird's eye view; or we can refer to her project for MAXXI in Rome (2010), in which the empty urban diagonal between two parts of the city motivates the extruded building in a sinuous sequence that refers back to Baroque architecture and its squares.

²⁰ To explain with examples this idea of critical figures derived from the studied architectural object we can cite the plaster models that Moretti had made for his articles on “Spazio” (1950-53), in which he interpreted, for example, the voids of the Roman imperial buildings or of the Renaissance ones as full, thus building similar but different architectural figures compared to the studied building which are forms that seem to have come out of his projects. Another example of this type of critical reading of the project can be found in the works that Bruno Zevi had done in his monographic courses on the history of architecture, at the IUAV, for example on Michelangelo's architecture. His students had to study Michelangelo architect and then deduce from his works the plastic models that were their critical interpretation, in terms of the effects of the architectural space and not of its specific figurativeness. So with abstract and modern elements they expressed, in these models, the concepts of Michelangiolesca architecture. See in this regard the number 99 of “Ar-

gure architettoniche analoghe ma differenti rispetto all'edificio studiato che sono forme che sembrano uscite dai suoi progetti. Un altro esempio di questo tipo di lettura critica del progetto può essere individuato nei lavori che Bruno Zevi faceva fare nei suoi corsi monografici di storia dell'architettura, allo IUAV, per esempio sull'architettura di Michelangelo. I suoi studenti dovevano studiare Michelangelo architetto e poi desumere dalle sue opere dei plastici che ne erano la interpretazione critica, in termini di effetti dello spazio architettonico e non della sua figuratività specifica. Quindi con elementi astratti, moderni esprimevano, in questi modelli, i concetti dell'architettura Michelangiolesca. Si veda in proposito il numero 99 di "Architettura cronache e storia" del 1964, che è un numero della rivista dedicato a queste sperimentazioni didattiche.

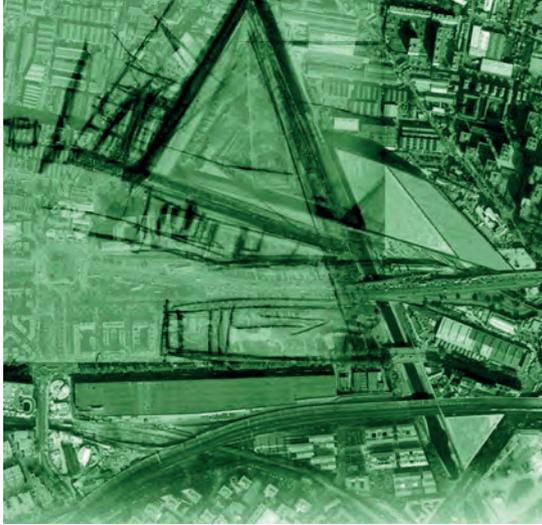
²¹ Possiamo indicare in tal senso le trasformazioni figurali del reale dei progetti di Eric Miralles, in cui elementi del luogo divengono attraverso complesse variazioni disegno del progetto. Ci riferiamo a progetti quali la ristrutturazione del mercato di Santa Caterina (1997-99), o il progetto per lo IUAV di Venezia (1998). O il Parlamento di Edimburgo (1998) ed ancora il parco di Santa Rosa a Mollet (1999), frammenti dello spazio urbano, forme del tessuto edilizio dettagli del luogo innescano la debordante fantasia grafica di Miralles che li trasforma in altro. Altro gruppo di progettisti che può essere citato in questo caso è lo studio RCR arquitectes, in cui il luogo di progetto diviene degli schizzi a china e lavis, pieni di larghe stesure allungate, da cui deriva direttamente la forma del progetto. I gesti della mano e le tessiture del pennello sembrano determinare le forme e la tonalità luministica dei loro progetti.

²² Possiamo fare l'ipotesi più concreta nell'attuale strutturazione delle scuole di architettura, che riunire queste due dimensioni del progetto sia compito della ricerca. Nelle occasioni di ricerca bisogna infrangere e mischiare i raggruppamenti disciplinari, per definire dei passaggi che ridiano a tutti i ricercatori in architettura il senso di essere prima di tutto architetti e progettisti.

chitettura cronache e storia” of 1964, which is an issue of the magazine dedicated to these didactic experiments.

²¹ We can indicate in this sense the figurative transformations of the real of Eric Miralles’ projects, in which elements of the place become, through complex variations, signs of the project. We refer to projects such as the restructuring of the Santa Caterina market (1997-99), or the project for the IUAV in Venice (1998). Or the Parliament of Edinburgh (1998) and again the park of Santa Rosa in Mollet (1999), fragments of the urban space, forms of the building fabric details of the place trigger the overflowing graphic fantasy of Miralles that transforms them into something else. Another group of designers that can be mentioned in this case is the RCR arquitectes studio, in which the project site becomes a mix of ink and lavis sketches, full of large stretched drafts, from which the shape of the project derives directly. The gestures of the hand and the textures of the brush seem to determine the shapes and the luministic hue of their projects.

²² We can make the most concrete hypothesis in the current structuring of the schools of architecture, that bringing these two dimensions of the project together is the task of research. On research occasions, it is necessary to break and mix disciplinary groups, in order to define passages that give back to all researchers in architecture the sense of being first and foremost architects and designers.



In questa pagina e in quella a fronte, dall'alto al basso, da sx a dx:
On this page and on the front, from top to bottom, from left to right:

Gabriele Pierluisi, *Aubervilliers*, 2019

Gabriele Pierluisi, *Orizzonte da tavolo Parigi*, 2019

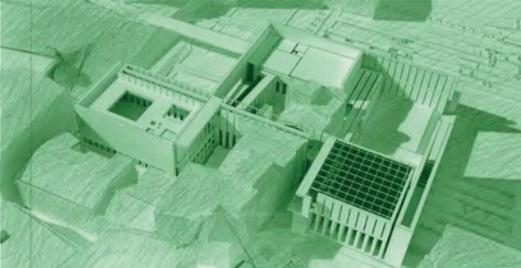
Gabriele Pierluisi, *Geografie*, 2019

Gabriele Pierluisi, *Geografie*, 2019

Gabriele Pierluisi, *Danteum*, 2019

Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, 2019

Gabriele Pierluisi, *Disegni sui confini*, 2019



segni
antropici,
segni visivi

Anthropic signs, visual signs

maria linda FALCIDIENO

È del tutto immediato e quasi automatico pensare ad un luogo qualsiasi che abbiamo conosciuto, anche superficialmente, come se rivedessimo *frames* di un video; i ricordi in generale funzionano così e tendono a mettere in primo piano gli elementi (le persone, gli accadimenti...) che più ci hanno colpito, in positivo o in negativo, e che quindi funzionano a tutti gli effetti come “punti di appoggio” della memoria¹.

Spazi che potremmo suddividere in naturali e antropizzati e antropizzati, ben consapevoli, però, che comunque si tratterà di spazi che sono collegati a una qualche attività dell'uomo, anche per il mero far parte di un ricordo, poiché ciò significa che sono stati oggetto di esperienza diretta; non si intende con questo ragionare solo su luoghi insediati, ma è sufficiente l'attività del "vedere" per contaminare un luogo e non renderlo più completamente "naturale" ovvero scevro dalla nostra presenza. Se lo abbiamo visto, lo abbiamo raggiunto, almeno percettivamente. Gli elementi che rimangono impressi, dunque, possono venir considerati come quelli qualificanti il luogo stesso e anche in questo caso occorre precisare come in tale aggettivazione non sia compresa alcuna forma di giudizio positivo, ma la semplice constatazione che il punto di appoggio della memoria è dato da quel tale particolare; anzi, è evidente come possano essere anche pesanti negatività a far scattare la molla del ricordo: ambienti degradati per la presenza di discariche o cave ne sono un esempio². Da ciò scaturisce anche lo stereotipo, che identifica alcuni spazi come "degradati" o "indimenticabili" (questa volta con senso valutativo positivo) e che comporta un moltiplicarsi degli sforzi per modificare le opinioni negative ormai radicate e trasmesse nel tempo persino con il passaparola, così come la permanenza dell'attrazione verso quelli valutati entusiasticamente, quasi a prescindere dal mantenimento della loro effettiva qualità. È poi del tutto intuitivo comprendere come – fatta la necessaria premessa a carattere generale sopra esposta – molteplici e differenziati possano essere i "punti di appoggio della memoria" a seconda del luogo, della personale sensibilità di ciascun osservatore e persino della predisposizione con cui ci si trova a guardare uno spazio. A puro titolo di esempio, si prenda il caso del monte Cervino, da pochissimi conosciuto nell'accezione di esperito personalmente, ma da moltissimi noto per averlo visto, fatto che – come detto in precedenza – è comunque una forma di antropizzazione, se pure limitata all'intervento visivo: se sono un appassionato di montagna, la mia memorizzazione sarà orientata al riconoscere le possibili vie di accesso, se sono residente a coglierne i segni indicatori di cambiamenti metereologici, se un ideatore di immagini (fotografiche, grafiche, pittoriche...) a coglierne linee, colori, ombre che permettano la riproduzione – realistica o interpretata – della sua forma e così via³. Inoltre, anche la qualità stessa dello spazio condiziona la sua riconoscibilità: fattori quali la densità del costruito, l'eccezionalità degli elementi sia antropici, sia naturali

It is completely immediate and almost automatic to think of any place that we have known, even superficially, as if we were reviewing frames of a video; generally memories work in this way and tend to bring up the elements (people, events...) that most impressed us, positively or negatively, and that therefore function in all respects as "support points" of memory¹. Spaces that we could divide into natural and anthropized, well aware, however, that however they will be spaces connected to some human activities, even if being only part of a memory, since this means that they have been the object of direct experiences. This reasoning is not only about settled places, but the activity of "seeing" is enough to contaminate a place and not make it more completely "natural" or free from our presence. If we've seen it, we've reached it, at least perceptively. Therefore the elements that remain imprinted can be considered as those qualifying the place itself and even in this case it must be specified that this adjective does not include any form of positive judgment, but the simple understanding that the memory "support point" is given by that particular one; on the contrary, it is evident that they can also be heavy negative elements to trigger the spring of remembrance: degraded environments due to the presence of landfills or quarries are a case in point². This also leads to the stereotype, which identifies some spaces as "degraded" or "unforgettable" (this time with a positive evaluative sense) and which involves a multiplication of efforts to change the negative opinions now rooted and transmitted over time even by word of mouth, as well as the permanence of the attraction to those spaces enthusiastically valued, almost regardless of the maintenance of their actual qualities. Then it is also quite intuitive to understand how -given the above quoted necessary general premise - the "points to support memory" can be multiple and differentiated depending on the place, the personal sensitivity of each observer and even on the predisposition with which you are looking at a space. As an example, take the case of Mount Matterhorn, by very few known in the sense of personally experienced, but by many known for having seen it, a fact that - as mentioned above - is still a form of anthropization, even if limited to visual intervention: if I am a mountain enthusiast, my memory will be oriented to recognize the possible access routes, if I am resident to grasp the indicative signs of weather changes, if a creator of images (photographic, graphics, pictorial...) to capture lines, colours, shadows that allow the reproduction -realistic or interpreted - of its shape and so on³. In addition, the very quality of the space also affects its recognizability: factors such as the density of the built, the exceptionality of both anthropo-

portano a una maggiore o minore possibilità di trovare singolarità che siano collettivamente riconosciute. Per continuare l'esempio del Cervino, tale montagna è universalmente indicata come un luogo indimenticabile, tanto da essere divenuta meta turistica mondiale; di contro, paesaggi meno conosciuti perché non altrettanto caratterizzati possono offrire a singoli fruitori sensazioni analoghe, ma non unanimemente condivisibili. Per ciò che attiene una lettura tipologica dei possibili contesti, si rimanda a definizioni consolidate – se pur generiche⁴ –, che identificano alcuni livelli di urbanizzazione e che comprendono i luoghi extra-urbani, quelli sub-urbani, fino a luoghi totalmente urbanizzati, secondo una progressione che qui interessa quale dato puramente quantitativo. Certo, si tratta di una classificazione sommaria, ma sufficiente allo scopo del presente studio, che si occupa essenzialmente di comprendere quali segni antropici possano divenire utili spunti o soggetti primari della comunicazione di uno spazio; in breve, al di là di quanto già accennato, si tratta di comprendere quali siano i possibili approcci percettivi su cui appoggiare proposte progettuali visive. La casistica esistente in proposito è ormai varia e molto ampia, poiché il ragionamento teorico fin qui condotto ha notevoli ripercussioni in termini di formulazione di identità visiva, primo fondamento contemporaneo dell'ideazione di un processo di comunicazione a fini culturali, ma anche turistico-promozionali; appare, quindi, interessante provare a comprendere almeno a grandi linee quali siano i segni antropici maggiormente diffusi per le scelte progettuali visive. Certamente le emergenze naturali ovvero gli elementi “unici”, di cui si è trattato, ma analogamente gli interventi dell'uomo, quando siano altrettanto indimenticabili⁵; inoltre, possono costituire fattori identificativi anche pluralità di segni messi a sistema, come accade ad esempio nel caso di interi borghi che assurgono al ruolo di elemento unico in virtù della loro collocazione ambientale, dei loro cromatismi, della loro unicità materico-formale e così via. Non si stenta a proporre esempi, del tutto casuali, vista la possibilità di scelta: da Portofino, alle edificazioni di Santorini, ai Sassi di Matera per ricordare esempi “positivi”, fino ai territori rovinati dalle cave o ai “mostri” edilizi che tanto spesso hanno aggredito le città e le loro periferie. All'interno dei nuclei urbani, comunque, l'identità visiva ha per secoli perseguito la strada dell'araldica, svincolandosi da essa solo in un recente passato, attraverso un processo di graficizzazione e composizione geometrica; un punto di svolta è senz'altro stato “I love New York” di Milton Glaser⁶, che ha spazzato via i segni

genic and natural elements lead to a greater or lesser possibility of finding singularities that are collectively recognized. To continue the example of the Matterhorn, this mountain is universally referred to as to an unforgettable place, and so it has become a world tourist destination; on the other, less-known landscapes, not so characterized, can offer individual users some sensations, similar but not unanimously shareable. As for what is related to a typological reading of possible contexts, we refer to well-established -albeit generic⁴ - definitions, which identify certain levels of urbanization and which include extra-urban places, sub-urban ones, following a progression that here affects as purely quantitative data. Of course, it is a summary classification, but sufficient for the purpose of this study, which is essentially concerned with understanding what anthropogenic signs can become useful cues or primary subjects of the communication of a space; in short, beyond what has already been mentioned, it is a question of understanding the possible perceptual approaches on which to support visual design proposals. In this regard the existing case studies are now varied and very broad, since the theoretical reasoning conducted so far has got considerable repercussions in terms of visual identity formulation, the first contemporary foundation of the ideation of a communication process not only with cultural purposes, but also with tourist-promotional ones; it is therefore interesting to try to understand, at least broadly, what are the most common anthropogenic signs for visual design choices. Certainly not only the natural emergencies or the “unique” elements which have been discussed, but also similarly the human interventions, when they are equally unforgettable⁵; besides the plurality of signs can also be identifying factors, as for example in the case of entire villages that become a single element by virtue of their environmental locations, their chromatisms, their material-formal uniqueness and so on. It is not difficult to propose examples, completely random, given the possibility of choice: from Portofino, to the buildings of Santorini, to the Sassi of Matera to remember “positive” examples, to the territories ruined by the quarries or the “monster” buildings that so often have assaulted the towns and their suburbs. Within urban sites, however, visual identity has for centuries been pursuing the path of heraldry, detaching itself from it only in a recent past, through a process of graphicization and geometric composition; a turning point was definitely Milton Glaser’s “I love New York”⁶, which wiped out the physical signs as visual elements to support the knowledge of a place in favor of a quality not concretely perceptible. Hence, the choice of anthropogenic signs (considered as human-structured

fisici quali elementi visivi di supporto alla conoscenza di un luogo a favore di una qualità non concretamente percepibile. Da qui, la scelta di segni antropici (intesi come elementi strutturati dall'uomo) quali segni visivi di appoggio alla memoria è stata spesso accompagnata -quando non addirittura sostituita- da segni dati dall'uomo stesso: popolazione, frasi e parole costituiscono la trama di una narrazione sempre più sottile e complessa, sistematizzata anche dalle concezioni di identità fluida, che hanno ormai mutato il concetto stesso di marchio quale segno unico e immutabile di riconoscimento. Ciò significa, in definitiva, che i segni antropici quali segni visivi permangono e continuano la loro funzione, ma raramente ormai costituiscono l'elemento fondante dell'identità di un luogo, sovente identificata, in parallelo, con il luogo stesso nella sua interezza, fatto di fisicità, ma anche di caratteri (positivi negativi) che derivano dall'atmosfera che si respira, dalla qualità della vita, dalle possibilità che le persone hanno e che vengono rese "visibili" da immagini, anche fatte di parole. Segni antropici squisitamente visivi.

NOTE

¹ A tale proposito si ricordano gli studi effettuati per la segnaletica della città di Parma (*City Signs*, 2015) e per l'orientamento all'interno di strutture complesse (*Strutture complesse-analisi, gestione e comunicazione. Il Cimitero Monumentale di Staglieno*, 2014)

² Un mio ricordo indelebile consiste in un corso d'acqua di colore rosso cupo, dovuto all'immissione di residui di produzione industriale.

³ A ben vedere, è esattamente ciò che accade con il linguaggio (verbale o per immagini), quando si riesce a costruire una narrazione su più livelli, destinata quindi a più persone appartenenti a vari target: ciascuno riesce a leggere e a far proprio il segmento che gli appartiene, senza mutare nulla della storia stessa.

⁴ Nel nostro caso, ci si appoggia non tanto all'urbanistica, quanto alla lettura tipologica processuale messa a punto da Gianfranco Caniggia, cui si rimanda per una trattazione esaustiva di quanto accennato (cfr. bibliografia)

⁵ Gli edificati urbani "eccezionali", polarità positive nel contesto, hanno molto spesso avuto identità collettive (le cattedrali, ad esempio), mentre oggi pertengono all'identità del progettista, cui viene demandato l'onere di caratterizzare, rivalificare, rendere "unico" uno spazio.

⁶ Spiegò: *È un po' complicato. "I" è una parola. "♥" è il simbolo di un'emozione. "NY" sono le iniziali di un posto. Quindi ci sono tre trasformazioni. Devi usare un po' il cervello per tradurlo, anche se una volta che lo fai, è ovvio, e non c'è nessuno che non riesca a capirlo.* Ma l'attività del cervello è in parte responsabile per la sua resistenza nel tempo. Ciò significa che la memorizzazione passa attraverso una fruizione non meccanica o subita, ma elaborata personalmente...

elements) as visual signs of support for memory has often been accompanied - if not even replaced - by signs given by man himself: population, phrases and words make up the story of an increasingly subtle and complex narrative, also systematized by the conceptions of fluid identity, which have now changed the very concept of brand as a unique and immutable sign of recognition. Finally this means that anthropic signs remain and continue their function as visual signs, but rarely now constitute the fundamental element of the identity of a place, often identified, in parallel, with the place itself in its whole, made of physicality, but also of characters (negative-positive) that derive from the breathed atmosphere, from the quality of life, from the possibilities that people have and that are made "visible" by images, even made of words. Exquisitely visual anthropogenic signs.

NOTES

¹ In this regard, we remember the studies carried out for the street signs of the town of Parma (*City Signs*, 2015) and for the orientation within complex structures (*Complex structures-analysis, management and communication. The Monumental Cemetery of Staglieno*, 2014)

² An indelible memory of mine is a gloomy red waterway, the color was due to the introduction of industrial production residues.

³ On closer inspection, this is exactly what happens with language (verbal or by images), when you can build a multi-layered narrative, which is intended for more people with various targets: each one can read and make the segment his own, without changing anything of the story itself.

⁴ In our case, we rely not so much on urban planning, but on the procedural typological reading developed by Gianfranco Caniggia, which is referred to for an exhaustive treatment of what has just been mentioned (see bibliography).

⁵ The "exceptional" urban building, positive polarities in the context, have very often had collective identities (cathedrals, for example), while today they hold on to the identity of the designer, who is entrusted with the burden of characterizing, retraining, making a space "unique".

⁶ He explained: *It's a little complicated. "I" is a word. "♥" is the symbol of an emotion. "NY" are the initials of a place. So there are three transformations. You have to use your brain a little bit to translate it, even if once done, it's obvious, and there's no one who can't figure it out. But brain activity is partly responsible for its resistance over time.* This means that the storage goes through a non-mechanical or under-the-way fruition, but personally processed...

BIBLIOGRAFIA

- Torti R., *Being positive. Smart & Slow Travel. New Responsive Landscapes*, FrancoAngeli, Milano 2019.
- Ruggiero M.E., *Rappresentazione e cultura visiva per la valorizzazione di sistemi complessi. Il caso studio del paesaggio agricolo ligure*, Stefano Termanini Editore, Genova 2018.
- Caroli M.G., *Il Marketing territoriale. Strategie per la competitività sostenibile del territorio*, FrancoAngeli, Milano 2013.
- Foglio A., *Il marketing urbano-territoriale. Il marketing per città, aree urbane e metropolitane, organismi territoriali*, FrancoAngeli, Milano 2011.
- Baur R., *Anticiper, Questionner, Traduire, Distinguer, Irriter, Orienter, Inscrire*, Lars Müller Publishers, Baden 2010.
- Bistagnino E. (a cura di), *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*. FrancoAngeli, Milano 2010.
- Branzaglia C., "Comunicare la città", in Sinni G., Rauch A. (a cura di), *Disegnare le città. La grafica per le pubbliche istituzioni in Italia*, LCD edizioni, Firenze 2009.
- Falcidieno M.L., *Comunicazione e rappresentazione*, Alinea, Firenze 2009.
- Agamben G., *Che cos'è il contemporaneo?*, Nottetempo, Roma 2008.
- Anholt S., *L'identità competitiva. Il branding di nazioni, città, regioni*, Egea, Milano 2007.
- Ferrara C., *La comunicazione dei beni culturali. Il progetto dell'identità visiva dei musei, siti archeologici, luoghi della cultura*, Lupetti, Milano 2007.
- Falcidieno M.L., *Parola disegno segno. Comunicare per immagini. Segno, significato, metodo*, Alinea, Firenze 2006.
- Frutiger A., *Segni e Simboli. Disegno, progetto e significato*, Stampa Alternativa e Graffiti, Milano 1998.
- Caniggia G. – Maffei G.L., *Composizione architettonica e tipologia edilizia.1.*, Alinea, Firenze 1979
- Norberg-Schulz C., *Genius Loci. Paesaggio, ambiente, architettura*, Electa, Milano 1979.
- Caniggia G., *Strutture dello spazio antropico*, UNIEDIT, 1976.

SITOGRAFIA

- www.iamsterdam.com/includes/brand/BrandmanualiamsterdamEN.pdf
Amsterdam, www.seum.it
Amsterdam, www.waaterkant.com
Berlino, www.sei.berlin.de
Bologna, www.urbancenterbologna.it
Bologna, <http://matteobartoli.com/work/e-bologna/>
Glasgow, <https://peoplemakeglasgowbrand.com>
Google MyMaps, www.google.it/maps
Melbourne, <https://landor.comMiBAC>, www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/index.html
New York, www.wolffolins.com

BIBLIOGRAPHY

- Torti R., *Being positive. Smart & Slow Travel. New Responsive Landscapes*, FrancoAngeli, Milano 2019.
- Ruggiero M.E., *Rappresentazione e cultura viva per la valorizzazione di sistemi complessi. Il caso studio del paesaggio agricolo ligure*, Stefano Termanini Editore, Genova 2018.
- Caroli M.G., *Il Marketing territoriale. Strategie per la competitività sostenibile del territorio*, FrancoAngeli, Milano 2013.
- Foglio A., *Il marketing urbano-territoriale. Il marketing per città, aree urbane e metropolitane, organismi territoriali*, FrancoAngeli, Milano 2011.
- Baur R., *Anticiper, Questionner, Traduire, Distinguer, Irriter, Orienter, Inscrire*, Lars Müller Publishers, Baden 2010.
- Bistagnino E. (a cura di), *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*. FrancoAngeli, Milano 2010.
- Branzaglia C., "Comunicare la città", in Sinni G., Rauch A. (a cura di), *Disegnare le città. La grafica per le pubbliche istituzioni in Italia*, LCD edizioni, Firenze 2009.
- Falcidieno M.L., *Comunicazione e rappresentazione*, Alinea, Firenze 2009.
- Agamben G., *Che cos'è il contemporaneo?*, Nottetempo, Roma 2008.
- Anholt S., *L'identità competitiva. Il branding di nazioni, città, regioni*, Egea, Milano 2007.
- Ferrara C., *La comunicazione dei beni culturali. Il progetto dell'identità viva dei musei, siti archeologici, luoghi della cultura*, Lupetti, Milano 2007.
- Falcidieno M.L., *Parola disegno segno. Comunicare per immagini. Segno, significato, metodo*, Alinea, Firenze 2006.
- Frutiger A., *Segni e Simboli. Disegno, progetto e significato*, Stampa Alternativa e Graffiti, Milano 1998.
- Caniggia G. – Maffei G.L., *Composizione architettonica e tipologia edilizia.1.*, Alinea, Firenze 1979.
- Norberg-Schulz C., *Genius Loci. Paesaggio, ambiente, architettura*, Electa, Milano 1979.
- Caniggia G., *Strutture dello spazio antropico*, UNIEDIT, 1976.

SITOGRAHY

- www.iamsterdam.com/includes/brand/BrandmanualiamsterdamEN.pdf
Amsterdam, www.seum.it
Amsterdam, www.waaterkant.com
Berlino, www.sei.berlin.de
Bologna, www.urbancenterbologna.it
Bologna, <http://matteobartoli.com/work/e-bologna/>
Glasgow, <https://peoplemakeglasgowbrand.com>
Google MyMaps, www.google.it/maps
Melbourne, <https://landor.comMiBAC>, www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/index.html
New York, www.wolffolins.com



In questa pagina, dall'alto al basso, da sx a dx:
On this page, from top to bottom, from left to right:
 monte Cervino; Torre Eiffel; città di Matera;
 isola di Santorini;
 Doy Design, identità visiva di Padova;
 Matteo Bartoli e Michele Pastore, Identità
 visiva di Bologna, 2012.

Nella pagina a fronte, dall'alto al basso, da sx a dx:
On the opposite page, from top to bottom, from left to right:
 Landor, identità visiva di Melbourne, 2009;
 Kesselskramer, identità visiva di Amsterdam,
 2004;
 Identità visiva di Berlino, 2008; 7vicocrema,
 identità visiva di Genova, 2014; Tangent
 Graphic, identità visiva di Glasgow, 2013.



who we are

Logo of the City of Amsterdam, designed by the Dutch designer Piet Mondrian. The logo consists of a grid of squares, some of which are filled with a pattern of lines, creating a sense of movement and rhythm.



I amsterdam.



beim Berlin



Die Stadt ist ein Bienenstock. Alle Aktivitäten sind hier. Als Besucher der Welt (und Mitarbeiter) werden Sie hier, Sie Ihre Geschichte - Erzählen Sie Geschichte! www.beim-berlin.de

beim Berlin



(GE)
NO
VA

MORE THAN THIS



PEOPLE
MAKE
GLASGOW



PEOPLE
MAKE
GLASGOW

Let's Celebrate
Glasgow has a fine
round calendar of
something for everyone
people make glasgow

digital aura.
tracce autoriali
su google map

Digital Aura. Authorial tracks on Google map

alessandro CASTELLANO

Gli anni '90 del secolo scorso hanno visto la nascita e la diffusione del World Wide Web e da lì il rapido sviluppo di tecnologie e applicazioni ad esso correlate, accorciando in modo sempre più veloce il divario tra ciò che possiamo immaginare e ciò che può essere realizzato. Nella sua proposta di una nuova teoria estetica per definire l'arte di quegli

anni, Nicolas Bourriaud conduce un'analisi a caldo dell'influenza della tecnologia sul fare artistico contemporaneo: la teoria modernista, rileva Bourriaud, poneva in relazione indissolubile ordine sociale e ordine estetico, sviluppo tecnologico e produzione artistica. La nascita della fotografia viene comunemente letto, come momento in cui l'arte, attraverso l'impressionismo e le correnti successive, come il divisionismo, ha introdotto nella sua produzione le riflessioni scientifiche che hanno dato origine a forme d'arte che hanno progressivamente abbandonato il realismo in favore dell'astrattismo o che hanno ragionato sugli atti meccanici del fare arte, fino ad utilizzare la fotografia stessa come forma d'arte autonoma. In pratica Bourriaud non identifica direttamente il mezzo tecnologico come forma d'arte, ma come modellatore di relazioni tra l'esistente e l'immaginario ed è dell'artista il compito di mettere in luce questi legami vedendo in prospettiva gli effetti della tecnica nel generare nuovi modelli relazionali. Quindi il fare artistico non è tanto legato all'uso dei nuovi mezzi tecnologici messi a disposizione dall'evoluzione in questo campo, quanto dalla capacità dell'artista di sapere tradurre, estrapolare e rappresentare il modello produttivo dei nuovi media per la generazione di immagini capaci di far riflettere sul procedimento stesso. In questo senso il lavoro artistico e accademico di Gabriele Pierluisi si pone come un'interessante procedimento di analisi e sintesi del fenomeno introdotto nel campo del progetto e della rappresentazione architettonica e urbanistica da strumenti informatici come google map. Alla base del suo lavoro si pone il concetto di Digitale Caldo, ovvero una metodologia del progetto architettonico e di design che integra elaborazione analogica, sotto forma di disegno e pittura, all'elaborazione digitale dell'immagine. Parlando della prospettiva rinascimentale, Pierluisi, sottolinea come questa fosse già interpretata con una traccia della realtà dalla doppia natura: logica, in quanto riflessione geometrico-matematica, e sentimentale, attraverso i segni e la materia della pittura. In particolare Pierluisi si sofferma sull'apporto al progetto arrivato dall'introduzione di Google map, in quelle che indica come le sue due forme di rappresentazione principali, la vista zenitale e la vista ad altezza uomo (la modalità Street view). Da questa riflessione possiamo interpretare il digitale caldo come un'operazione che restituisce all'immagine fotografica digitale del territorio e della città offerta da Google, di per se traccia oggettiva frutto di integrazione di algoritmi di più viste riunite in uno spazio fluido e navigabile, un

The 90s of the last century saw the birth and spread of the World Wide Web and from there the rapid development of technologies and applications related to it, shortening the gap between what we can imagine and what we can realize. In his proposal of a new aesthetic theory to define the art of those years, Nicolas Bourriaud conducts a spur of the moment analysis of the influence of technology on contemporary art: the modernist theory, notes Bourriaud, placed in an indissoluble relationship social order and aesthetic order, technological development and artistic production. The birth of photography is commonly read as a moment in which art, through impressionism and later currents, such as divisionism, introduced scientific reflections into its production that gave rise to art forms that have progressively abandoned the realism in favor of abstract art or that have reasoned about the mechanical acts of making art, up to using photography itself as a form of autonomous art. In practice Bourriaud does not directly identify the technological medium as an art form, but as a modeler of relations between the existing and the imaginary, and the artist's task is to highlight these bonds by looking at the effects of the technique in generating new relational models. So the artistic way of doing things is not so much tied to the use of new technological means made available by evolution in this field, but by the artist's ability to know how to translate, extrapolate and represent the productive model of new media for the generation of images able to make people reflect on the process itself. In this sense, the artistic and academic work of Gabriele Pierluisi is an interesting process of analysis and synthesis of the phenomenon introduced in the field of design and architectural and urban representation by computer tools such as google map. His work is based on the concept of Warm Digital, an architectural and design project that integrates analogical processing, in the form of drawing and painting, with digital image processing. Speaking of the Renaissance perspective, Pierluisi, underlines how this was already interpreted with a trace of reality with a double nature: logic, as geometric-mathematical, and sentimental reflection, through the signs and the matter of painting. In particular Pierluisi focuses on the contribution to the project arrived from the introduction of Google map, in what he indicates as his two main forms of representation, the zenith view and the view at human height (the Street view mode). From this reflection we can interpret the warm digital as an operation that returns to the digital photographic image of the territory and of the city offered by Google, per se an objective trace resulting from the integration of algorithms of multi-

valore sentimentale, interiore, che attraverso l'intervento del disegno e della pittura diventa traccia diretta delle azioni dell'artista, aprendo a nuove viste e scorci inediti fino a vere e proprie idee di progetto. Il caso di Pierluigi non è isolato nel campo dell'arte contemporanea. Fin dai suoi esordi Google map si è offerto come strumento e materia per riflessioni sul rapporto tra la realtà e la sua rappresentazione digitale, indagando il potenziale dello strumento al fine di ricercare l'aura all'interno del mondo digitale. Fin dalla sua definizione classica e ancora nelle interpretazioni successive, il concetto di *aura*, l'unicità e autenticità dell'opera d'arte, e per esteso di qualsiasi prodotto culturale e fenomeno naturale, ha a che fare con la distanza tra osservatore e osservato. La tecnologia ha messo in discussione di volta in volta la frattura di questa distanza: per Benjamin si trattava di una distanza fisica tra il potenziale spettatore e il luogo in cui l'opera è conservata, quindi la rottura della distanza per mezzo della riproduzione fotografica, ad esempio, corrisponde ad una de-contestualizzazione dell'opera stessa. Benjamin considera la rottura della distanza, ad opera delle tecnologie, un gesto politico che asseconderebbe il desiderio delle masse di possedere l'oggetto, anche tramite la sua rappresentazione/riproduzione. In questo senso Google Earth ha fornito la possibilità di rendere il globo terrestre a portata di mano per tutti tramite l'esplorazione virtuale. Ma già nei tempi in cui la teoria di Benjamin veniva proposta, l'arte, a partire dal Dadaismo, stava proponendo modelli diversi in cui l'opera d'arte viene mistificata in quanto oggetto in favore di un fare artistico che, come suggerisce Elisabetta Cristallini, vede slittare il concetto di aura dall'oggetto all'Autore. Nella visione proposta da Manovich, la tecnologia porta a riconsiderare l'aspetto tattile dell'opera, e di conseguenza l'interpretazione dell'oggetto culturale come traccia del fare artistico, del gesto del suo creatore. In questo senso l'aura diventa quanto rimane dell'artista sulle sue creazioni, fenomeno che ha permesso alle tecnologie stesse di elevarsi a media artistico riconosciuto, come è capitato in precedenza per la fotografia, il cinema e il video, ad esempio. Prima la fotografia digitale poi Internet, e le sue immagini satellitari, vengono indicati dal fotografo Edward Butynsky come i principali strumenti di lavoro per il suo recente progetto *Antropocene* in cui realizza immagini in grande formato, fino a tre metri per sette, "cucendo" insieme diversi scatti fotografici in una visione unitaria per evidenziare, spesso in viste topografiche, i segni lasciati dall'uomo sul paesaggio naturale, ma anche urbano. In

ple views gathered in a fluid and navigable space, a sentimental value, interior, which through the intervention of drawing and painting becomes a direct trace of the artist's actions, opening up glimpses and new views to real project ideas. Pierluisi's case is not isolated in the field of contemporary art. Since its inception, Google map has offered itself as a tool and material for reflections on the relationship between reality and its digital representation, investigating the potential of the instrument in order to search for the aura within the digital world. Since its classical definition and again in subsequent interpretations, the concept of *aura*, the uniqueness and authenticity of the work of art, and in full of any cultural product and natural phenomenon, has to do with the distance between observer and observed. The technology has challenged each time the fracture of this distance: for Benjamin it was a physical distance between the potential spectator and the place where the work is preserved, therefore the breaking of the distance by means of photographic reproduction, for example, it corresponds to a de-contextualization of the work itself. Benjamin considers the break of distance, by technology, a political gesture that would satisfy the desire of the masses to possess the object, also through its representation / reproduction. In this sense, Google Earth has provided the possibility to make the terrestrial globe within reach for everyone through virtual exploration. But already in the times when Benjamin's theory was being proposed, art, starting from Dadaism, was proposing different models in which the work of art is mystified as an object in favor of an artistic creation which, as Elisabetta Cristallini suggests, sees the concept of aura shift from object to author. As suggested by Manovich, technology leads to reconsider the tactile aspect of the work, and consequently the interpretation of the cultural object as a trace of making art, of the gesture of its creator. In this sense the aura becomes what remains of the artist on his creations, a phenomenon that has allowed the technologies themselves to rise to a recognized artistic medium, as happened previously for photography, cinema and video, for example. First the digital photography then the Internet, and its satellite images, are indicated by the photographer Edward Butynsky as the main working tools for his recent project *Anthropocene* in which he realizes images in large format, up to three meters by seven, "sewing" together several photo shots in a unitary vision to highlight, often in topographical views, the marks left by man on the natural landscape, but also on urban ones. In this case, the collage of individual portions is camouflaged in a work that takes on the appearance

questo caso il collage di singole porzioni viene mimetizzato in un'opera che assume le sembianze di uno scatto fotografico da un punto di vista e con ottiche diegeticamente impossibili nel mondo reale, ma affini alla poetica dei lavori precedenti dell'artista. A partire proprio dal materiale offerto da Google Earth il lavoro di Jenny Odell, *Satellite Collections*, consiste nell'isolamento, tramite scontorno, di alcune porzioni delle immagini satellitari, ad esempio le piscine o i campi sportivi, de-contestualizzandole per poi riunirle in una collezione/composizione astratta che mette in evidenza le forme geometriche, i pattern e le palette colori che gli esseri umani hanno creato sul pianeta. In seguito l'artista è stata chiamata da Google a realizzare un murales su uno dei loro edifici: in *The Data Center Mural Project* la Odell riproduce in grande scala alcune delle sue *Satellite Collections*, restituendo alla realtà quanto estratto al mondo digitale. *Postcards from Google Earth* è un progetto di Clement Valla in cui l'artista, sulla scia dei suoi lavori precedenti sul tema della mappatura e della texturizzazione di superfici, seleziona delle viste 3D in cui l'algoritmo di Google Earth genera imprecisioni o stranezze come nel caso di ponti, e viadotti e le trasforma in cartoline di luoghi al contempo familiari e impossibili, citando Freud, propriamente perturbanti. Jacqui Kenny ha preso l'appellativo di *The Agoraphobic Traveller* a seguito del suo disturbo che non le permette di visitare spazi aperti e che ha trovato nell'esplorazione di Street View un modo per viaggiare virtualmente e comodamente a suo agio da casa. Nel progetto *Streetview Portraits* la Kenny opera come un fotografo di strada con immagini che cattura dallo schermo durante le sue esplorazioni di lande desolate e luoghi remoti. L'azione dell'artista si riflette qui nella scelta dell'inquadratura e dei soggetti da immortalare in cui alcuni hanno intravisto delle similitudini con alcuni lavori di Luigi Ghirri, in cui il mondo reale viene sostituito completamente dal mondo virtuale. Simile al lavoro della Kenny, il progetto *Streetview* di Michael Wolf prevede una collezione di immagini bizzarre con protagoniste delle persone, o il risultato delle loro azioni, catturate dal Google Team durante la normale routine di riprese per le strade. Robin Hewlett e Ben Kinsley, realizzano con *Street With a View* una vera e propria performance lungo una via, la Sampsonia Way a Pittsburg, altrimenti anonima, durante le riprese del Google Team e con il contributo degli abitanti della via. Ancora oggi è possibile vedere la traccia dell'evento su Street View utilizzando l'esplorazione temporale sulla via in oggetto, trasformando di fatto lo strumento di Google in docu-

of a photographic shot from a point of view and with diegetically impossible optics in the real world, but akin to the poetics of the artist's previous works. Starting precisely from the material offered by Google Earth, the work of Jenny Odell, *Satellite Collections*, consists in isolating, through contour cut, some portions of satellite images, for example swimming pools or sports fields, de-contextualizing them and then bringing them together in a collection / abstract composition that highlights the geometric shapes, patterns and color palettes that humans have created on the planet. Later the artist was asked by Google to make a mural on one of their buildings: in *The Data Center Mural Project*, Odell reproduces in large scale some of her *Satellite Collections*, giving back to reality what was extracted from the digital world. *Postcards from Google Earth* is a project by Clement Valla in which the artist, in the wake of his previous works on the subject of mapping and surface texturing, selects 3D views in which the Google Earth algorithm generates inaccuracies or oddities as in case of bridges, and viaducts and turns them into postcards of places that are both familiar and impossible, citing Freud, properly perturbing. Jacqui Kenny has taken the name of *The Agoraphobic Traveler* following her disorder which does not allow her to visit open spaces and that she found in the exploration of Street View a way to travel virtually and comfortably from home. In the *Streetview Portraits* project, Kenny operates as a street photographer with images she captures from the screen during her explorations of desolate lands and remote places. The artist's action is reflected here in the choice of the frame and the subjects to be immortalized in which some have glimpsed similarities with some of Luigi Ghirri's works, in which the real world is completely replaced by the virtual world. Similar to Kenny's work, Michael Wolf's *Streetview* project includes a collection of bizarre images featuring people, or the result of their actions, captured by the Google Team during the normal street shooting routine. Robin Hewlett and Ben Kinsley, realizing with *Street With a View* a real performance along a street, the Sampsonia Way in Pittsburg, otherwise anonymous, during the shooting of the Google Team and with the contribution of the inhabitants of the street. Even today it is possible to see the trace of the event on Street View using the temporal exploration on the path in question, transforming Google's instrument into documentation of the performative event. *Street Ghosts* is a project by Paolo Cirio that restores to reality the "ghosts" captured by the Google team during filming, in other words, through shaped posters, one of the many expressions of street art, the

mentazione dell'evento performativo. *Street Ghosts* è un progetto di Paolo Cirio che restituisce alla realtà i "fantasmi" catturati dal team di Google durante le riprese, ovvero, attraverso dei poster sagomati, una delle tante espressioni della street art, l'artista riproduce le forme delle persone catturate durante le riprese e le incolla sui muri nei pressi del luogo in cui sono state casualmente fotografate. Questa operazione ribadisce la cifra stilistica dell'artista il cui lavoro spesso si basa sulla riflessione sulla privacy e il diritto d'autore ai tempi di Internet. Sotto quest'ottica la tecnologia di Google Map si rivela solo uno dei media possibili per l'espressione artistica e, come s'è detto, l'aura non va più ricercata nell'opera in sé quanto nel fare artistico dell'autore, quello che potremmo definire il suo stile, quell'azione una volta fisicamente riconoscibile nella pennellata del pittore o nell'abilità dello scultore e ora sempre più storicamente riconoscibile nel modus operandi dell'artista. Infine è interessante sottolineare come Google, con Map, ma anche con il più recente progetto *Google Arts & Culture*, sia diventato un luogo interessante per preservare la memoria di eventi artistici. È il caso di *The Floating Piers* sul Lago di Iseo ad opera di Christo e Jeanne Claude, grande segno ambientale, una passerella arancione che ha collegato per diversi mesi le sponde del lago con il Monte Isola, e che ora è ancora visitabile virtualmente tramite Street View. L'opera sul Lago di Iseo sembra rovesciare l'idea di digitale caldo: si opera direttamente sul reale per creare qualcosa di straordinario che possa sopravvivere nel digitale. Simile è il caso del lavoro di Felice Varini, *Concentriques Excentriques*, a Carcassonne, in cui una serie di segni gialli sono stati dipinti sui muri e sulle guglie del castello medievale che domina la città in modo tale che da un preciso punto di vista i segni possano essere percepiti come una serie di cerchi concentrici con un forte effetto grafico. Nel periodo della stesura di questo testo è ancora possibile vedere i segni gialli sul castello dalla vista zenitale di Google Earth e nelle foto caricate dagli utenti della piattaforma. Chiudiamo questa rassegna con uno straordinario esempio di intervento sul reale che mantiene un forte impatto nella sua digitalizzazione, tanto da somigliare ad una rielaborazione di Pierluigi. Si tratta della grande opera ambientale di Alberto Burri, il *Grande Gretto* a Gibellina realizzata sul finire degli anni '80 del Novecento a seguito del terremoto che distrusse l'abitato di cui l'artista, pur rimanendo fedele alla propria poetica formale, preserva la memoria dell'intreccio urbano delle strade.

artist reproduces the shapes of people captured during the shoots and glues them on the walls near the place where they were randomly photographed. This operation reiterates the style of the artist whose work is often based on reflection on privacy and copyright in the days of the Internet. From this point of view, the Google Map technology turns out to be just one of the possible media for artistic expression and, as has been said, the aura should no longer be sought in the work itself as much as in the artistic creation of the author, that we could define it his style, that action once physically recognizable in the painter's brushstroke or in the sculptor's ability and now increasingly historically recognizable in the artist's *modus operandi*. Finally it is interesting to underline how Google, with Map, but also with the more recent *Google Arts & Culture* project, has become an interesting place to preserve the memory of artistic events. This is the case of *The Floating Piers* on Lake Iseo by Christo and Jeanne Claude, a great environmental sign, an orange passarella that connected the shores of the lake with Monte Isola for several months, and that can now still be visited virtually on Street View. The work on Lake Iseo seems to overthrow the idea of warm digital: it operates directly on reality to create something extraordinary that can survive in the digital world. Similar is the case of the work of Felice Varini, *Concentriques Excentriques*, in Carcassonne, in which a series of yellow signs have been painted on the walls and on the spiers of the medieval castle that dominates the city in such a way that from a precise point of view the signs they can be perceived as a series of concentric circles with a strong graphic effect. During the writing of this text it is still possible to see the yellow marks on the castle from the zenithal view of Google Earth and in the photos uploaded by users of the platform. We close this review with an extraordinary example of intervention on the real that maintains a strong impact in its digitalization, so much to resemble a reworking by Pierluigi. This is the great environmental work by Alberto Burri, the *Grande Gretto* in Gibellina built at the end of the 1980s following the earthquake that destroyed the town of which the artist, while remaining faithful to his formal poetics, preserves the memory urban street weaving.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Edward Burtynsky, *Un pianeta sotto assedio*, in Art e Dossier, p18-23, n°368, settembre, Giunti, Milano 2019.

Gabriele Pierluisi, *Spazi dell'ipercittà o figure della complessità*, in DISEGNARE-CON, Town files, Francesca Fatta, Sebastiano Nucifora, Chiara Scali (a cura di) vol. 7, n. 13, Aprile 2014, pp.1-15, Università di Bologna, disponibile all'indirizzo: <http://disegnarecon.unibo.it/article/view/4094/3778>.

Elisabetta Cristallini, *Lo slittamento dell'aura nell'arte contemporanea*, in G. Di Giacomo, L. Marchetti (a cura di), *Aura, Rivista di estetica*, pp. 27-31, n°52, 2013, <https://journals.openedition.org/estetica/1601>, 2013.

Gabriele Pierluisi, *Digitale caldo. Il disegno nell'era post-digitale*, in AAVV: Udr Design Representation, Politecnico di Milano scuola del design (a cura di), *Verso l'era post-digitale. Disegnare il progetto tra design e architettura*, Maggioli, Sant'Angelo di Romagna, pp. 65-73, 2013.

Gabriele Pierluisi, *Immagini di città. Nuove prospettive per il paesaggio urbano contemporaneo*, in DISEGNARE CON, *Geometria - Costruzione - Architettura*, Riccardo Migliari (a cura di), vol. 5, n. 9, Giugno 2012, pp. 217-226, Università di Bologna, disponibile all'indirizzo: <http://disegnarecon.unibo.it/article/view/3170>, 2012.

Nicolas Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia, Milano 2010.

Centro di Cultura Contemporanea Strozzi, *Realtà manipolate. Come le immagini ridefiniscono il mondo*, Alias, 2009.

Paul Kingsbury e John Paul Jones, *Walter Benjamin's Dionysian Adventures on Google Earth*, in Geoforum, pp. 502-513, n° 40, 2009.

Lev Manovich, *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Olivares, Milano 2002.

Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino 1991.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

Edward Burtynsky, *Un pianeta sotto assedio*, in Art e Dossier, p18-23, n°368, settembre, Giunti, Milano 2019.

Gabriele Pierluisi, *Spazi dell'ipercittà o figure della complessità*, in DISEGNARE-CON, Town files, Francesca Fatta, Sebastiano Nucifora, Chiara Scali (a cura di) vol. 7, n. 13, Aprile 2014, pp.1-15, Università di Bologna, disponibile all'indirizzo: <http://disegnarecon.unibo.it/article/view/4094/3778>.

Elisabetta Cristallini, *Lo slittamento dell'aura nell'arte contemporanea*, in G. Di Giacomo, L. Marchetti (a cura di), *Aura*, Rivista di estetica, pp. 27-31, n°52, 2013, <https://journals.openedition.org/estetica/1601>, 2013.

Gabriele Pierluisi, *Digitale caldo. Il disegno nell'era post-digitale*, in AAVV: Udr Design Representation, Politecnico di Milano scuola del design (a cura di), *Verso l'era post-digitale*. Disegnare il progetto tra design e architettura, Maggioli, Sant'Angelo di Romagna, pp. 65-73, 2013.

Gabriele Pierluisi, *Immagini di città. Nuove prospettive per il paesaggio urbano contemporaneo*, in DISEGNARE CON, *Geometria - Costruzione - Architettura*, Riccardo Migliari (a cura di), vol. 5, n. 9, Giugno 2012, pp. 217-226, Università di Bologna, disponibile all'indirizzo: <http://disegnarecon.unibo.it/article/view/3170>, 2012.

Nicolas Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia, Milano 2010.

Centro di Cultura Contemporanea Strozziina, *Realtà manipolate. Come le immagini ridefiniscono il mondo*, Alias, 2009.

Paul Kingsbury e John Paul Jones, *Walter Benjamin's Dionysian Adventures on Google Earth*, in Geoforum, pp. 502-513, n° 40, 2009.

Lev Manovich, *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Olivares, Milano 2002.

Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino 1991.

immaginare
a disegni*

Imagine to drawings

massimo MALAGUGINI

Visioni

Il disegno è il mezzo espressivo con il quale si riesce a dare forma visibile all'idea. Grazie al disegno, le visioni che il progettista ha nella mente vengono visualizzate e tradotte in segni concreti sulla carta; prendono forma e si modellano fino a definire il progetto stesso. Come afferma Renzo Piano in una *Lectio Magistralis* tenuta a Camogli nel 2018¹, le visioni avvengono

quando ci sono dei cambiamenti, nel momento in cui la forza della necessità obbliga a pensare liberamente osservando la realtà. Se si osserva la realtà e si è capaci di darle forza, coraggio e poesia, allora si hanno le visioni. Cineasti, scrittori, poeti riescono in questo. Così come per Octavio Paz² la poesia è figlia del caos e frutto del calcolo, così secondo l'architetto genovese, in modo analogo, quasi casuale, nascono le visioni che poi. Però, devono essere elaborate dal progettista. L'architetto, allora, trasforma in costruzione il cambiamento, perché ogni visione segna un cambiamento. I grandi progetti sono sempre stati testimoni di un cambiamento; così anche il grattacielo del Times a New York è stato pensato da Piano come una visione in risposta ad un cambiamento: l'assoluta e dichiarata trasparenza dell'edificio, infatti, si pone in contrasto con la chiusura alla quale gli attentatori delle torri gemelle avrebbero voluto costringere il mondo occidentale. Per la sua città, l'architetto genovese ha avuto diverse visioni; a cominciare dal nuovo assetto immaginato per il porto antico, convertito in luogo pubblico aperto alla città in occasione dell'Expo '92 che ha contribuito fortemente al rilancio turistico di Genova, fino alle ancor più ampie visioni riguardanti l'intera città e in particolare il waterfront. Per quest'ultimo, Renzo Piano ha visualizzato la sua idea dapprima in un "affresco" che è stato donato al Comune di Genova che si presenta come un'enorme planimetria dell'intera città su cui pochi ma efficaci segni tracciati dal progettista guidano l'immaginazione dell'osservatore a nuove visioni della città stessa³. In modo analogo, ma più dettagliato, il Blu Print e il Water Front di Levante graficizzano in modo più esaustivo le idee di Piano per il ridisegno del fronte a mare della città, lasciando ancora ampio spazio all'immaginazione dei futuri progettisti che verranno chiamati in causa al momento della realizzazione, ma mostrando una visione piuttosto definita di quella porzione di litorale⁴. Le visioni appaiono inizialmente come idee, certamente ancora confuse, magari anche un po' stupide; sembrano pensieri laterali che si è portati a scacciare; vengono guardate con sospetto e diffidenza perché al loro primo apparire le idee sono confuse, non sono chiare. Poi, però, come afferma l'architetto genovese, ci si lavora – probabilmente insieme ad altri – e si capisce che in esse c'è qualcosa di buono. E allora si va avanti, si guarda nel buio con coraggio ed insistenza fino a che, piano piano, si comincia a capire e a si inizia a vedere il contorno delle cose in modo più concreto e definito. Per

Visions

Drawing is the expressive means by which you can give visible form to the idea. Thanks to drawing, the visions that the designer has in his mind are visualized and translated into concrete signs on paper; they take shape and define the project itself. As Renzo Piano states in a *Lectio Magistralis* held in Camogli in 2018¹, visions occur when there are changes, when the force of necessity forces us to think freely while observing reality. If you observe reality and are able to give it strength, courage and poetry, then you have the visions. Filmmakers, writers, poets succeed in this. Just as for Octavio Paz² poetry is the result of chaos and calculation, so according to the Genoese architect, in an analogous, almost casual way, visions are born that then, however, must be elaborated by the designer. The architect then transforms change into construction, because every vision marks a change. Big projects have always witnessed a change; so the Times skyscraper in New York was conceived by Piano as a vision in response to a change: the absolute and declared transparency of the building, in fact, is in contrast with the closure to which the attackers of the twin towers would have liked to lead the western world. For his city, the Genoese architect has had several visions; starting from the new arrangement imagined for the old port, converted into a public place open to the city on the occasion of the Expo '92 that has contributed greatly to the revival of tourism in Genoa, to the even wider visions regarding the entire city and in particular the waterfront. For the latter, Renzo Piano visualized his idea first in a "fresco" that was donated to the City of Genoa, which presents itself as an enormous plan of the entire city on which few but effective signs traced by the designer guide the imagination of the observer to new visions of the city itself³. In a similar, but more detailed way, the *Blu Print* and the *Water Front di Levante* show in a more exhaustive way Piano's ideas for the redesign of the city's seafront, still leaving ample room for the imagination of future architects who will be involved at the time of implementation, but showing a rather defined vision of that portion of the coast⁴. The visions initially appear as ideas, certainly still confused, maybe even a bit stupid; they seem lateral thoughts that one is led to drive away; they are looked at with suspicion and distrust because at their first appearance the ideas are confused, they are not clear. But then, as the Genoese architect says, we work on it - probably together with others - and we understand that there is something good in them. And so we go on, we look into the dark with courage and insistence until, step by step, we

ognuno di noi c'è stata una prima volta in cui - magari ancora bambini - si è riusciti a completare una frase o un disegno. In quel momento si è esplosi di gioia affermando: "questo l'ho fatto io!". In questo modo, attraverso il disegno e la rappresentazione le visioni prendono forma, vengono cioè visualizzate e mostrano la loro proiezione nel futuro.

Utopia e progetto

Ogni progetto, in quanto frutto di una visione immaginaria, rappresenta comunque un'utopia. Il termine "utopia", infatti, può essere soggetto a due differenti interpretazioni a seconda del significato che si intende dare al prefisso "u". Quando nel 1516 Thomas More introdusse questo termine e il relativo concetto, in quanto inglese, lo pronunciò come iùtopia, e poiché la stessa pronuncia appartiene anche al termine eùtopia, fin dal principio si verificò un grosso abbaglio per cui un'utopia è sempre stata considerata un'eùtopia. In questo senso il prefisso "u" in greco antico significa "non", dunque non esistente, mentre "eu" (prefisso di eùtopia) vuol dire "bene". Fin dall'inizio, quindi, l'utopia è stata intesa non tanto come un luogo non esistente, bensì come un buon luogo, ovvero una buona utopia. È forse per questo che gli architetti si affrettarono a immaginare, e quindi disegnare, progetti utopici che fossero buoni. Purtroppo, però, le intenzioni spesso non hanno coinciso con i risultati e oggi si può osservare - come ricorda Gillo Dorfles - che gran parte delle utopie si sono allontanate dagli obiettivi prefissati e sono mutate in "distopie", ovvero utopie andate a male⁵. Nonostante l'ambizione fosse quella di creare luoghi perfetti, già a partire dalla stessa Città del Sole di Campanella sembra allora che tutte le utopie siano naufragate, eccezion fatta per alcuni progetti opera di grandi architetti come Richard Buckminster-Fuller, Walter Gropius, Mies Van der Rohe, e Oscar Niemeyer. In particolare il progetto di Brasilia di Niemeyer è riuscito nell'intento di realizzare una ulteriore capitale (in Brasile c'era già Rio de Janeiro, situata in posizione peraltro magnifica) su un territorio che era una landa deserta. In pochi anni dalla posa della prima pietra, Brasilia è diventata una vera e propria città, a testimonianza di un'utopia finalmente realizzata. In modo analogo, in gran parte per merito di un grandissimo architetto come Le Corbusier, anche Chandigarh, in India, può essere considerata un'utopia realizzata. A fronte di pochi casi in cui le utopie pensate hanno trovato una trasposizione efficace e coerente nella realtà, molte altre visioni utopiche sono

begin to understand and we begin to see the forms of things in a more concrete and defined way. For each of us there was a first time when - perhaps still children - we were able to complete a sentence or a drawing. At that moment we exploded with joy, saying: "I did this!". In this way, through drawing and representation, the visions take shape, that is, they are visualized and show their projection into the future.

Utopia and project

Each project, as the result of an imaginary vision, is still a utopia. The term "utopia", in fact, can be subject to two different interpretations depending on the meaning that you intend to give to the prefix "u". When Thomas More introduced this term and its concept in 1516, as an Englishman, he pronounced it as iùtopia, and since the same pronunciation also belongs to the term eùtopia, from the beginning there was a big dazzle that a utopia has always been considered an eùtopia. In this sense the prefix "u" in ancient Greek means "not", therefore not existing, while "eu" (prefix of eùtopia) means "good". From the outset, therefore, utopia was understood not so much as a non-existent place, but as a good place, a good utopia. Perhaps that's why architects rushed to imagine, and then design, utopian projects that were good. Unfortunately, however, the intentions often did not coincide with the results and today it can be observed – as Gillo Dorfles recalls – that most of the utopias have moved away from the set objectives and have changed into "dystopias", or utopias gone wrong⁵. Although the ambition was to create perfect places, already from the same City of the Sun of Campanella then seems that all the utopias are shipwrecked, except for some projects by great architects such as Richard Buckminster-Fuller, Walter Gropius, Mies Van der Rohe, and Oscar Niemeyer. For example, Niemeyer's Brasilia project succeeded in creating a further capital (in Brazil there was already Rio de Janeiro, which was located in a magnificent position) on a territory that was a deserted heath. In a few years from the laying of the first stone, Brasilia has become a real city, a testimony to a utopia finally realized. Similarly, largely thanks to a great architect like Le Corbusier, Chandigarh, in India, can also be considered a realized utopia. In the face of a few cases in which the utopias thought of have found an effective and consistent transposition into reality, many other utopian visions have remained alone on paper without ever being realized. This is the case of the visionary representations of Antonio Sant'Elia (recently contextualized through digital models

rimaste solo sulla carta senza mai essere realizzate. È il caso delle rappresentazioni visionarie di Antonio Sant'Elia (recentemente contestualizzate mediante modelli digitali in una futuristica Londra grazie alle elaborazioni grafiche realizzate dallo studio inglese Atkinson and Company⁶. In età contemporanea, grazie anche all'ausilio delle nuove tecniche per la rappresentazione, si stanno sviluppando progetti utopici che ricercano un nuovo equilibrio fra architettura e natura, integrando edifici dalle forme organiche con contesti naturali fortemente antropizzati. I risultati sono immagini fortemente visionarie che suggeriscono in modo fantastico, una realtà immaginaria. L'impiego degli strumenti digitali consente di realizzare immagini fotorealistiche che offrono suggestioni concrete, ma illusorie, della realtà immaginata. Così accade per i progetti utopici e sostenibili di Vincent Callebaut che inevitabilmente richiedono un livello di approfondimento grafico che va ben oltre lo schizzo di concept. I suoi disegni (per lo più digitali) sono molto suggestivi e lasciano immaginare città future molto diverse da quelle attuali. Naturalmente gli strumenti digitali per la rappresentazione sono anche il mezzo che consente di concepire queste nuove tipologie di architettura che si basano su complesse e seducenti forme organiche gestite dal software attraverso l'impiego di parametri matematici. In questo caso la visione dell'architetto viene fortemente influenzata dalle potenzialità della macchina che arriva a proporre forme così articolate che gli strumenti e le tecniche in uso fino a pochi decenni fa non consentivano di elaborare. Se le utopie visualizzate nei progetti dei secoli scorsi si basavano su forme perfette facilmente riconoscibili - e gestibili anche graficamente - riconducibili a geometrie quasi perfette, i progetti contemporanei si spingono alla ricerca di forme complesse, all'apparenza quasi impossibili, che sembrano scardinare l'ordine delle cose mirando a trasformare l'architettura in un complesso organismo animato. La complessità dei progetti utopici contemporanei trova la sua affermazione grazie alle potenzialità dei sofisticati software: in un certo senso, gli attuali strumenti per la rappresentazione diventano i principali artefici delle forme dell'architettura visionaria contemporanea.

Visualizzazioni

Il disegno a mano libera, resta, comunque il principale e più potente mezzo per trasformare ogni visione in segni concreti tracciati su un foglio seguendo liberamente la gestualità della mano e il fluire del pensiero. Le idee, attraverso la rappresentazione

in a futuristic London thanks to the graphic elaborations made by the English studio Atkinson and Company⁶. In the contemporary age, thanks to the help of new techniques for representation, utopian projects are being developed that seek a new balance between architecture and nature, integrating buildings with organic forms with natural strongly anthropized contexts. The results are strongly visionary images that suggest in a fantastic way, an imaginary reality. The use of digital tools makes it possible to create photorealistic images that offer concrete, but illusory, suggestions of the imagined reality. This is what happens with Vincent Callebaut's utopian and sustainable projects, which inevitably require a level of graphic depth that goes far beyond the concept sketch. His (mostly digital) drawings are very evocative and allow us to imagine future cities that are very different from the current ones. Of course, digital tools for representation are also the means to conceive these new types of architecture that are based on complex and seductive organic forms managed by software through the use of mathematical parameters. In this case, the architect's vision is strongly influenced by the potential of the machine, which comes to propose such articulated forms that the tools and techniques in use until a few decades ago did not allow to elaborate. If the utopias visualized in the projects of the past centuries were based on perfect forms that were easily recognizable - and also manageable graphically - and traceable to almost perfect geometries, contemporary projects go in search of complex forms, apparently almost impossible, that seem to disrupt the order of things and have the aim of transforming architecture into a complex animated organism. The complexity of contemporary utopian projects is affirmed thanks to the potential of sophisticated software: in a certain sense, the current tools for representation become the main responsible for the forms of contemporary visionary architecture.

Views

The freehand drawing, however, remains the main and most powerful means to transform each vision into concrete signs drawn on a sheet of paper freely following the gestures of the hand and the flow of thought. Ideas, through immediate representation, take shape on paper; they are first translated into signs, then into drawings and only then are developed through the most defined project drawings, managed by digital techniques. Thanks to the drawing it is possible to put ideas in order; referring to the quotation of the Mexican poet Paz, after the chaos that may have generated the

immediata, prendono forma sulla carta; vengono tradotte dapprima in segni, poi in disegni e solo successivamente vengono sviluppate attraverso i più definiti elaborati di progetto, gestiti dalle tecniche digitali. Grazie al disegno si riesce a mettere ordine nelle idee; seguendo la citazione del poeta messicano Paz, dopo il caos che le può aver generate è necessaria una fase di elaborazione e calcolo che soltanto grazie alla rappresentazione può avere luogo. Il disegno diventa così l'occasione stessa del progetto: la gestualità che consente di tracciare i primi segni viene alimentata continuamente dai segni stessi che sono stati appena visualizzati, innescando una sorta di processo di "autogenerazione" dell'idea stessa. Nella fase iniziale del progetto, il disegno a mano libera è allora un imprescindibile mezzo di indagine, in quanto l'idea che viene visualizzata in modo ancora non dettagliato, viene simultaneamente analizzata, elaborata e modificata fino ad aderire con maggior puntualità al pensiero stesso. Mentre si traspongono sulla carta le forme che si stanno pensando, attraverso il disegno si verificano continuamente i rapporti fra esse, la loro funzionalità. Si verifica che la loro percezione corrisponda a quella che si era pensata. Da queste osservazioni, condotte in tempo reale mentre si sta elaborando il concept del progetto prendono il via ulteriori riflessioni che portano ad elaborare in modo differente le forme già disegnate, o a pensarne di nuove, in un continuo confronto fra la visione e la visualizzazione⁷. Nell'era digitale che stiamo vivendo si tende a sottovalutare l'importanza del disegno a mano libera affidandosi in modo eccessivo alle potenzialità degli strumenti digitali e in particolar modo al disegno assistito. Si rischia, però, di perdere quel rapporto diretto con lo strumento da disegno (la matita, la penna, etc.) che ha sempre rappresentato il momento concreto in cui il gesto traduce l'idea in una forma attraverso il movimento della mano; movimento che inevitabilmente coinvolge tutto il corpo del disegnatore che sembra plasmare in assoluta libertà l'idea stessa. I movimenti che la mano impone al mouse durante l'elaborazione del disegno digitale sono eccessivamente limitati e troppo vincolati alle norme del software da far perdere quel contatto fisico necessario per trasporre l'idea in un segno libero e concreto e non completamente definito. Le tavolette grafiche di ultima generazione hanno restituito questa relazione fra disegno e gesto, mentre i più sofisticati software di modellazione digitale hanno proposto nuove visualizzazioni illusorie e fotorealistiche e hanno aperto nuovi tipi di approcci alla progettazione stessa.

ideas, it is necessary a phase of elaboration and calculation of the same that happens only thanks to the representation. The drawing thus becomes the very occasion of the project: the gestures that allow the first signs to be traced are continuously fed by the signs themselves that have just been visualized, triggering a sort of process of “self-generation” of the idea itself. In the initial phase of the project, the freehand drawing is then an essential means of investigation, because the idea that is displayed in an as yet undetailed way, is simultaneously analyzed, processed and modified until it adheres more punctually to the same thought. While you transpose on the paper the shapes you’re thinking, about thanks to the drawing you can continuously check the relationship between them and their functionality. You can constantly check that their perception matches what you thought. From these observations, carried out in real time while the concept is being elaborated, further reflections take place that lead to elaborate in a different way the already drawn forms, or to think of new ones, in a continuous comparison between vision and visualization⁷. In the digital age we are living in, we tend to underestimate the importance of freehand drawing, relying excessively on the potential of digital tools, especially over assisted drawing. There is the risk, however, of losing that direct relationship with the drawing tool (the pencil, the pen, etc.) that has always represented the concrete moment in which the gesture translates the idea into a form through the movement of the hand; a movement that inevitably involves the whole body of the draughtsman who seems to shape the idea itself in absolute freedom. The movements that the hand imposes on the mouse during the elaboration of the digital drawing are excessively limited and too bound to the rules of the software that make lose that physical contact that would be necessary to transpose the idea in a free and concrete sign and not completely defined. The latest generation of graphic tablets has restored this relationship between drawing and gesture, while the most sophisticated digital modelling software has proposed new illusory and photorealistic visualizations and opened up new types of approaches to design.

* Questa pubblicazione espone parte degli esiti della ricerca sviluppata grazie al finanziamento di Ricerca di Ateneo PRA 2018, dal titolo: “Disegno e visioni, fra realtà e utopia”; responsabile scientifico: Massimo Malagugini.

NOTE

¹ La lectio magistralis dal titolo “Visioni”, venne tenuta dall’architetto genovese Renzo Piano il 6 ottobre 2018 a Camogli in occasione dell’apertura del Festival della Comunicazione.

² Octavio Irineo Paz Lozano (1914 – 1998) è stato un poeta messicano, scrittore, saggista e diplomatico, premio Nobel per la letteratura nel 1990. È considerato il poeta di lingua spagnola più importante della seconda metà del Novecento.

³ L’“affresco”, donato nel 2004 al Comune di Genova, rappresenta una visione complessiva della città di Genova a partire dalla proposta di un nuovo assetto dell’intera area portuale.

⁴ Successivi al primo affresco sono gli studi elaborati per il Blu Print (2015) e per il Waterfront di Levante (2017); quest’ultimo, in particolare, ridisegna quella porzione di Città compresa fra la porta del Molo e Punta Vagno ed esprime una visione che mette in relazione il porto e la città stessa: l’obiettivo è far tornare Genova una vera e propria città di mare.

⁵ Gillo Dorfles, *L’utopia è architettura*, in G. Zanchini, L. Mazzoli, *UTOPIE - Percorsi per immaginare il futuro*, Codice edizioni, Torino 2013.

⁶ Lo studio inglese Atkinson and Company, nel 2015, ha proposto una contestualizzazione degli edifici immaginati da Sant’Elia, nell’impianto urbano della Londra contemporanea, mediante l’elaborazione di un modello virtuale.

⁷ Cfr. *Il concept*, in M. Malagugini, *L’architettura e la sua immagine – Il disegno fra indagine e progetto*, Genova University Press, Genova 2018, pag. 89-91.

* This publication presents part of the results of the research developed thanks to the research funding of Ateneo PRA 2018, entitled: “Design and visions, between reality and utopia”; scientific director: Massimo Malagugini.

NOTES

¹ The lectio magistralis entitled “Visions”, was held by the Genoese architect Renzo Piano on October 6, 2018 in Camogli on the occasion of the opening of the Festival of Communication.

² Octavio Irineo Paz Lozano (1914 - 1998) was a Mexican poet, writer, essayist and diplomat, Nobel Prize for Literature in 1990. He is considered the most important Spanish-speaking poet of the second half of the 20th century.

³ The “fresco”, as Renzo Piano himself defined it, represents an overall vision of the city of Genoa starting from the proposal of a new layout of the entire port area; it was freely elaborated by the Genoese archistar and donated in 2004 to the City of Genoa.

⁴ Following on from the first fresco are the studies elaborated for the Blu Print (2015) and for the Waterfront di Levante (2017); the latter, in particular, redesigns that portion of the city between the Molo’s Door and Punta Vagno and expresses a vision that connects the port and the city itself: the goal is to transform Genoa to a real seaside city.

⁵ Gillo Dorfles, “L’utopia è architettura” in: G. Zanchini, L. Mazzoli, *UTOPIE - Percorsi per immaginare il futuro*. Codice edizioni, Torino (2013)

⁶ In 2015, the English studio Atkinson and Company proposed a contextualization of the buildings imagined by Sant’Elia, in the urban layout of contemporary London, through the elaboration of a virtual model.

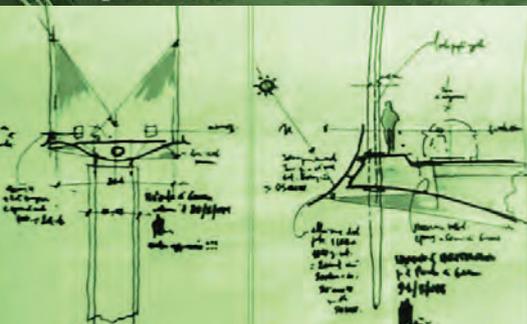
⁷ Cfr. “Il concept”, in M. Malagugini, *L’architettura e la sua immagine – Il disegno fra indagine e progetto*, Genova University Press, Genova 2018, pag. 89-91



RPBW_Genova, current state



RPBW_Waterfront di Levante, project (2017)



In questa pagina, dall'alto al basso, da sx a dx:

On this page, from top to bottom, from left to right:

Renzo Piano, affresco per il nuovo assetto della città di Genova, 2004;

RPBW, Waterfront di Levante, 2017;

Renzo Piano, schizzi e rendering per il Ponte Morandi a Genova.

Nella pagina a fronte, dall'alto al basso, da sx a dx:

On the opposite page, from top to bottom, from left to right:

Ipotesi "visionaria" per la sistemazione della copertura del Bisagno a Staglieno;

Richard Buckminster-Fuller, schizzi per un ristorante a cupola, Twin Peaks, 1952;

padiglione espositivo, Montreal, 1967;

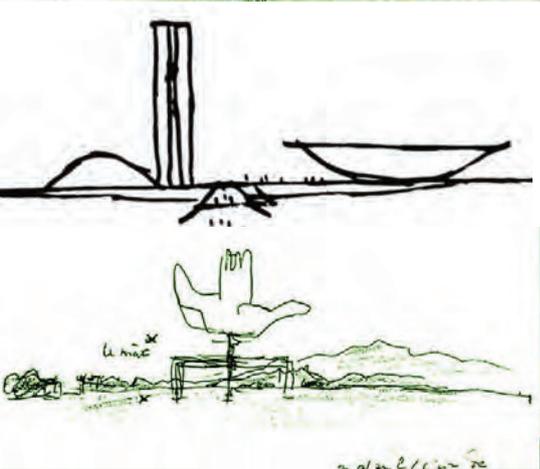
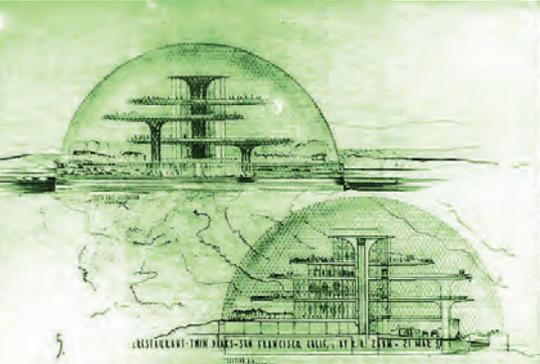
Oscar Niemeyer, schizzi per la città di Brasilia ed edifici realizzati, 1956-60;

Le Corbusier, schizzi per la capitale di Chandigarh ed edifici realizzati;

Antonio Sant'Elia, disegni della città del futuro, 1914; Atkinson and Co, elaborazioni

digitali dei disegni di A. Sant'Elia, ambientate nella Londra Contemporanea;

Vincent Callebaut, architetture visionarie e utopistiche.



illustrative
place
branding

marco MIGLIO

Branding

Il concetto di Brand è nato a fine dell'Ottocento, quando le innovazioni tecnologiche in ambito industriale, combinate con il miglioramento delle condizioni di vita di larghe fasce della popolazione dei paesi più industrializzati, determinarono la nascita del mercato di massa. Come spiega Wally Olins, uno dei massimi esperti mondiali sull'argomento,

“l’idea che stava alla base del branding era al tempo stesso molto semplice, ma molto originale. Consisteva nel prendere una famiglia di prodotti, un bene di largo consumo, senza sostanziali differenze qualitative rispetto a quelli proposti dai concorrenti, e associarlo, nella percezione dei clienti, con caratteristiche speciali attraverso il potere suggestivo e immaginativo del naming, del packaging e della pubblicità”¹. Il branding si è evoluto ed è rimasto per molto tempo circoscritto nell’ambito dei prodotti Fast Move Consumer Goods: caffè, pasta, benzina, dentifrici, cosmetici, ecc. Tuttavia, a partire dalla seconda metà del Novecento, iniziò a gradualmente a diffondersi la tendenza di applicare le tecniche di branding, anche al marchio, trasformandolo in un vero e proprio prodotto, spesso il più importante dell’azienda. Si passò così dal concetto di Corporate Identity a quello di Corporate Branding. Tuttavia non si deve fare l’errore di pensare che il brand coincida con il marchio dell’azienda. Si tratta di due elementi profondamente correlati, ma non coincidenti. Possiamo definire un brand, come “un insieme di attributi tangibili e intangibili, sintetizzati in un marchio registrato che, se gestito opportunamente, crea valore e influenza”². Quando si considera un brand, “si fa riferimento non solo al marchio, bensì [...] a tutto quell’insieme di percezioni e significati che ciascuno di noi attribuisce spontaneamente al segno distintivo, appena lo visualizza”³. In altri termini, il Brand è costituito da tutto l’insieme di segni studiati per comunicare l’immagine, lo stile, l’identità e la promessa dell’impresa. Questo insieme di messaggi trova la sua estrema sintesi nel marchio. Spesso il marchio (con la palette cromatica ad esso correlata), è l’elemento attorno al quale ruota tutta la brand identity. Ma non è sempre così e, come cercherò di spiegare, le nuove tendenze del branding vanno nella direzione di una sempre maggiore complessità nell’architettura della brand identity, che vede emergere come protagonisti della rappresentazione visiva della brand essence nuovi strumenti di comunicazione e linguaggi visivi.

Illustrative branding

Nell’economia di molti tra i progetti contemporanei stiamo assistendo a una sempre maggiore presenza di sistemi coordinati di pittogrammi, disegni e illustrazioni che, declinati su tutti gli strumenti di visual identity, rappresentano lo strumento principale di comunicazione della personalità del brand. Questa ten-

Branding

The concept of Brand was born at the end of the nineteenth century, when technological innovations in the industrial field, combined with the improvement of the living conditions of large sections of the population of the most industrialized countries, determined the birth of the mass market. As Wally Olins, one of the world's leading experts on the subject, explains, "the idea behind branding was both very simple, but very original. It consisted of taking a family of products, a commodity, without substantial qualitative differences with respect to those proposed by the competitors, and associating it, in the perception of the customers, with special characteristics through the suggestive and imaginative power of naming, packaging and advertising"¹. Branding has evolved and remained for a long time limited to Fast Move Consumer Goods: coffee, pasta, gasoline, toothpaste, cosmetics, etc. However, starting from the second half of the twentieth century, the tendency to apply branding techniques, even to the trademark, gradually began to spread, turning it into a real product, often the most important of the company. Thus the concept of Corporate Identity was passed on to that of Corporate Branding. However, one should not make the mistake of thinking that the brand coincides with the company's trademark. These are two elements that are profoundly related, but not coincident. We can define a brand as "a set of tangible and intangible attributes, summarized in a registered trademark that, if properly managed, creates value and influence"². When we consider a brand, "we refer not only to the trademark, but [...] to all that set of perceptions and meanings that each of us spontaneously attributes to the distinctive sign, as soon as it is seen"³. In other words, the Brand consists of all the signs designed to communicate the image, style, identity and promise of the company. This set of messages finds its extreme synthesis in the trademark. Often the trademark (with the related color palette) is the element around which the whole brand identity rotates. But this is not always the case and, as I will try to explain, the new trends in branding go in the direction of an ever greater complexity in the architecture of the brand identity, which sees new communication tools and visual languages emerge as protagonists of the visual representation of the brand essence.

Illustrative branding

In the economy of many of the contemporary projects we are witnessing an ever-increasing presence of coordinated systems of

denza viene chiamata “Illustrative Branding”. Come scrive Katee Hui, “in un mondo sempre più interconnesso, nel quale i mercati sono saturi, [...] i brand devono esplorare nuovi modi di distinguersi gli uni dagli altri. [...] Per questo hanno bisogno di trovare una identità e un linguaggio visivo che sia unico e possa creare una connessione ricca di significati con i clienti”⁴. L’illustrazione offre ai brand la possibilità di comunicare in maniera originale e ricca di sfumature la propria identità e la promessa sulla quale hanno puntato per conquistare la fiducia di clienti e stakeholder. Consente inoltre di modulare vere e proprie narrazioni di ampio respiro, attraverso sequenze o serie di immagini che consentono di rappresentare in maniera precisa, esauriente e accattivante i brand values. Rispetto ad altri media, come per esempio la fotografia, l’illustrazione e il disegno garantiscono una maggiore flessibilità e consentono di visualizzare con maggiore facilità anche concetti astratti, onirici e poetici, oppure non percepibili visivamente. Tra i molti esempi che si potrebbero fare, ritengo particolarmente interessante una serie realizzata da Alan Fletcher, maestro dell’illustrazione per il progetto grafico e tra i fondatori dell’agenzia Pentagram⁵. Il progetto “Weather Report” è composto da una serie di disegni, essenziali, che rappresentano diversi fenomeni atmosferici: il vento, la nebbia, la pioggia, il caldo, ecc. “Non si può, realmente disegnare il sole”, scrive Fletcher, “lo si può solo implicare”⁶. Questi disegni, quindi, “cercano di registrare le sensazioni di pioggia, umidità e temperatura utilizzando solamente penna e matita, inchiostro e carta. Con questi elementi di base Fletcher ha cercato di farci sentire il soffio, il caldo, il freddo o il vapore”⁷.

Place Branding

Dopo essere state adottate da aziende e istituzioni, a partire dagli anni 80 le tecniche di branding vennero adottate con sempre maggiore frequenza anche dalle amministrazioni di nazioni, regioni, città per promuovere la propria immagine. Nacque così il Place Branding⁸. Il Place branding si può definire, in maniera più precisa, come la gestione coordinata dell’immagine di un luogo, al fine di comunicare una promessa, in grado di attrarre investitori, turisti, alte professionalità e acquirenti di prodotti e servizi⁹. Tra i primi esperimenti di successo nella creazione di un place branding, spicca quello della Spagna, che tra gli anni 80 e 90, iniziò a sviluppare una serie di campagne di comunicazione finalizzate a comunicare la modernizzazione in atto dopo la fine della dittatura franchista.

pictograms, drawings and illustrations that, declined on all visual identity tools, represent the main communication tool of the trademark's personality. This trend is called "Illustrative Branding". As Katee Hui writes, "in an increasingly interconnected world, in which markets are saturated, [...] brands must explore new ways of distinguishing themselves from one another. [...] For this they need to find an identity and a visual language that is unique and can create a connection full of meaning with customers"⁴. The illustration offers brands the opportunity to communicate their identity and the promise they have focused on to gain the trust of customers and of stakeholders in an original and richly nuanced manner. It also allows the modulation of wide-ranging narratives, through sequences or series of images that allow brand values to be represented accurately, comprehensively and captivating. Compared to other media, such as photography, illustration and drawing guarantee greater flexibility and make it easier to visualize even abstract, dreamlike and poetic concepts, or not visually perceptible. Among the many examples that could be done, I consider a series by Alan Fletcher, master of illustration for the graphic project and among the founders of the Pentagram agency, particularly interesting⁵. The "Weather Report" project is composed of a series of essential drawings that represent different atmospheric phenomena: wind, fog, rain, heat, etc. "You can't really draw the sun", writes Fletcher, "it can only be implied"⁶. These drawings, therefore, "try to record the sensations of rain, humidity and temperature using only pen and pencil, ink and paper. With these basic elements Fletcher has tried to make us feel the breath, the heat, the cold or the steam"⁷.

Place Branding

After being adopted by companies and institutions, starting from the 1980s branding techniques were adopted with increasing frequency also by the administrations of nations, regions and cities to promote their image. Thus the Place Branding was born⁸. Place branding can be defined, more precisely, as the coordinated management of the image of a place, in order to communicate a promise, able to attract investors, tourists, high-level professionals and buyers of products and services⁹. Among the first successful experiments in the creation of a place branding, that of Spain stands out, which between the 80s and 90s, began to develop a series of communication campaigns aimed at communicating the modernization taking place after the end of the Franco dictatorship.

Illustrative city branding

Negli ultimi 10 anni abbiamo assistito a un notevole incremento dei progetti di place branding, dalle grandi nazioni, ai piccoli centri che, dopo la rivoluzione digitale sono entrati nella competizione del turismo globalizzato. Anche in questo caso l'illustrazione e il disegno sono strumenti molto efficaci per comunicare, attraverso la brand image, la brand identity dei luoghi, spesso molto articolata e difficilmente sintetizzabile in un marchio "monolitico". Di seguito alcune case history, selezionate per mostrare la ricchezza, la versatilità, la varietà e l'attualità dell'illustrative place branding.

Living Under the Arcade

Questo progetto di comunicazione, firmato da Kay Dung, ha come finalità la promozione delle architetture di pubblico interesse (in particolar modo dei portici) della regione di Guangzhou, in Cina. La trasfigurazione di queste architetture attraverso un linguaggio visivo da videogame "anni 80", conferisce al progetto una spiccata distintività, oltre a un forte impatto visivo, rinforzato dall'uso di colori saturi a tinta piatta.

Perth Airport

La città è la capitale della regione della Western Australia. La sua collocazione geografica ha trasformato l'aeroporto cittadino in un importante hub di collegamento con le principali città del sud-est asiatico. Il nuovo progetto di brand identity firmato da Push Collective, intende mettere in evidenza le peculiarità della cultura e del territorio di Perth, attraverso una serie di illustrazioni, realizzate da diversi artisti, che vengono inserite dinamicamente in un compasso tridimensionale che rappresenta la molteplicità delle destinazioni raggiungibili ed evidenzia il ruolo della città come centro di un sistema di collegamenti particolarmente appetibili.

Finlandia

Per celebrare il centenario della fondazione dello stato (1919-2019), la Finlandia ha lanciato una nuova brand identity nazionale "Finland's Faces", firmata dallo studio Kokomo & Moi. L'identità nazionale è stata rappresentata attraverso una serie di illustrazioni che raffigurano le fisionomie, stilizzate e realizzate con diverse tecniche, dei cittadini che hanno risposto all'invito dei designer e hanno inviato il loro ritratto fotografico.

Illustrative city branding

In the last 10 years we have witnessed a significant increase in place branding projects, from large nations, to small centers which, after the digital revolution, entered the globalized tourism competition. Also in this case the illustration and the drawing are very effective tools to communicate, through the brand image, the brand identity of the places, often very articulated and difficult to summarize in a “monolithic” trademark. Here are some case histories, selected to show the richness, versatility, variety and topicality of the illustrative place branding.

Living Under the Arcade

This communication project, signed by Kay Dung, has as its purpose the promotion of public interest architecture (in particular the arcades) of the Guangzhou region, in China. The transfiguration of these architectures through a visual language of videogames “80s”, gives the project a distinct character, as well as a strong visual impact, reinforced by the use of saturated flat colors.

Perth Airport

The city is the capital of the region of Western Australia. Its geographical location has transformed the city airport into an important hub of connection with the main cities of Southeast Asia. The new brand identity project signed by Push Collective, aims to highlight the peculiarities of the culture and the territory of Perth, through a series of illustrations, made by different artists, which are dynamically inserted into a three-dimensional compass that represents the multiplicity of destinations reachable and highlights the role of the city as the center of a system of particularly attractive connections.

Finlandia

To celebrate the centenary of the state’s foundation (1919-2019), Finland has launched a new national brand identity “Finland’s Faces”, signed by Kokomo & Moi. The national identity was represented through a series of illustrations depicting the stylized and differently constructed features of the citizens who responded to the invitation of the designers and sent their photographic portrait.

Yanghon

Former Capital and most populous city of Burma, in 2016 Yanghon presented a city branding project designed by Jae Eun Cho. The designer has interpreted the typical architectural, landscape and cultural features of the place, through a series of illustrations that,

Yanghon

Ex Capitale e città più popolosa della Birmania, nel 2016 Yanghon ha presentato un progetto di city branding progettato da Jae Eun Cho.

La designer ha interpretato le tipicità architettoniche, paesaggistiche e culturali del luogo, attraverso una serie di illustrazioni che, combinate liberamente in una configurazione circolare, vanno a comporre pattern utilizzati per personalizzare gli strumenti di comunicazione della visual identity.

Euro 2020

Per la prossima edizione dei campionati europei di Calcio, che si svolgeranno in 12 diverse sedi, Y & R Branding Lisbon ha progettato un sistema di identità basato sulla rappresentazione dei ponti delle diverse città che ospiteranno le partite. Il ponte è stato interpretato come “segno” delle identità particolari delle diverse città e delle loro differenze, ma anche come “simbolo” dell’unione, della connessione tra questi luoghi, così diversi per lingua, cultura, storia.

NOTE

¹ Wally Olins. *Corporate Identity*, Thames&Hudson, Londra 1989.

² Carmi, Elio. *Branding. Una visione design oriented*, Lupetti Editore, Bologna 2011.

³ Gabrielli, Veronica. *Il brand*, Il Mulino, Bologna 2012.

⁴ AA.VV., *Illustrative Branding*, Victionary, Hong Kong 2014.

⁵ Tra le più importanti agenzie di graphic design e corporate identity, Pentagram è stata fondata nel 1972 a Londra da Alan Fletcher, Theo Crosby, Colin Forbes, Kenneth Grange, e Mervyn Kurlansky.

⁶ Myerson, Jeremy. *Beware wet paint*, Phaidon Press, Londra 1996.

⁷ Ivi.

⁸ Moilanen Teemu e Rainisto Seppo. *How to Brand Nations, Cities and Destinations*, Palgrave Mc Millian, Londra 2009.

⁹ Ivi.

combined freely in a circular configuration, compose patterns used to customize the visual identity communication tools.

Euro 2020

For the next edition of the European Football Championships, which will take place in 12 different venues, Y & R Branding Lisbon has designed an identity system based on the representation of the bridges of the different cities that will host the matches. The bridge has been interpreted as a “sign” of the particular identities of the different cities and their differences, but also as a “symbol” of the union, of the connection between these places, so different in language, culture, history.

NOTES

¹ Olins, Wally, *Corporate Identity*, Thames&Hudson, London 1989.

² Carmi, Elio. *Branding. Una visione design oriented*, Lupetti Editore, Bologna 2011.

³ Gabrielli, Veronica. *Il brand*, Il Mulino, Bologna 2012.

⁴ AA.VV., *Illustrative Branding*, Victionary, Hong Kong 2014

⁵ Among the most important graphic design and corporate identity agencies, Pentagram was founded in 1972 in London by Alan Fletcher, Theo Crosby, Colin Forbes, Kenneth Grange, and Mervyn Kurlansky.

⁶ Myerson, Jerem. *Beware wet paint*, Phaidon Press, London 1996.

⁷ Ivi

⁸ Moilanen Teemu and Rainisto Seppo. *How to Brand Nations, Cities and Destinations*, Palgrave Mc Milian, London 2009.

⁹ Ivi.

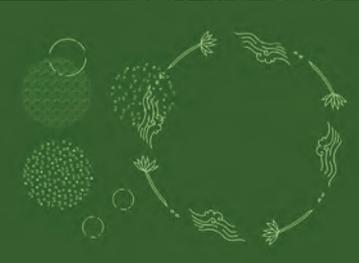


In questa pagina, dall'alto al basso, da sx a dx:
On this page, from top to bottom, from left to right:

Alan Fletcher, Weather Report;
 Mirò, Nation branding, 1982;
 Kay Dung, Living Under the Arcade, 2014,
 Push Collective, Brand identity per Perth Airport.

Nella pagina a fronte, dall'alto al basso, da sx a dx:
On the opposite page, from top to bottom, from left to right:

Kokomo & Moi, Finland's Faces, 2019;
 Jae Eun Cho, City branding Yanghon (Birmania), 2016;
 Y & R Branding Lisbon, Euro 2020.



linee mobili

Mobile lines

maria elisabetta RUGGIERO

Una città può essere considerata come costituita da due parti. Una prima dove forma, posizione e definizione funzionale sono pressoché immutate ed immutabili nel tempo, una parte cioè tangibile e misurabile che definisce la consistenza della sua identità, ed un'altra che, invece, più difficilmente riesce a trovare una identificazione univoca in quanto mutevole, a tratti

inconsistente e di difficile schematizzazione, derivata da una lettura sensoriale in cui quella visuale assume un ruolo determinante. Senza sconfinare nella *Flânerie* di Baudelaire e di Benjamin¹ tuttavia l'osservazione attenta, quasi minuziosa, di aspetti collaterali nella compagine urbana quali parti inconsuete, e meno esplicitamente progettate in termini formali, oppure, di aspetti legati allo stile di vita e alle consuetudini, può essere utile nella lettura di un brano di città, dal quale decifrare un registro, uno stile: una identità espressiva da cui, secondo un processo di sintesi o di articolazione -di somma come di sottrazione- definire una espressione visiva che possa sviluppare l'analisi svolta. Si tratta cioè di comporre un'antologia urbana che abbia valore sia in termini puntuali sia in termini più generali e articolati, al fine di costruire una narrazione compiuta. Estrema conseguenza di questo processo possono essere considerate alcune immagini che, quasi *sineddoci* figurative, riescono a raccontare un intero modo di vivere di una città pur prescindendo da simboli inequivocabili: le fotografie, soprattutto di dettagli, dei bistrot parigini, a partire dagli scatti di fotografi come Maurice Bucquet, Jeanloup Sieff, per arrivare Ralph Gibson ben testimoniano questa possibilità. Prescindendo dalla fotografia, in maniera ancora più sintetica potremmo dire che è possibile ricondurre alcune logiche di funzionamento di una città, rispetto ad un tema, a dei meri schemi geometrici: la trama regolare di Manhattan è riconoscibile rispetto alla radialità della Parigi di Haussman, così come la percezione di elementi verticali, paradossalmente, potremmo dire che connota New York come San Gimignano. A sua volta la parte del rapporto tra la città ed alcuni elementi naturali può essere considerata uno dei temi che, in ambito della percezione dell'identità di un luogo, si distingue quale elemento connotativo. Il *Genius loci*² traslato in ambito urbano è quindi letto come relazione con un elemento che, in quanto mutevole, introduce all'interno della città una percezione del cambiamento estesa a forme, confini e funzioni e pertanto complessa da decifrare. Volendo circoscrivere ulteriormente l'ambito di questa osservazione potremmo prendere in considerazione il rapporto che una città ha, ad esempio, con un elemento quale l'acqua: mare, lago o fiume che sia. Il disegno dell'acqua generato dalla forma della città non può che essere una prima forma di mutevolezza del concetto di confine urbano. Ma non solo. Parigi e Londra -ad esempio- sono attraversate da due fiumi di dimensioni ragguardevoli e paragonabili, tali da indurre a poter

A town can be considered as consisting of two parts. A former where form, position and functional definition are almost unchanged and immutable over time, a tangible and measurable part that defines the consistency of its identity, and a latter that, on the other hand, in a more difficult way find a unique identification, sometimes inconsistent and difficult to be schematized, derived from a sensory reading in which the visual one plays a decisive role. However, without trespassing in Baudelaire and Benjamin's *Flânerie*¹, the careful, almost meticulous observation of side aspects in the urban community such as unusual parts, and less explicitly designed in formal terms, or, of aspects linked to lifestyle and customs, it can be useful in reading a piece of a town, from which to decipher a register, a style: an expressive identity from which, according to a process of synthesis or articulation -of sum as of subtraction - to define a visual expression that can develop the carried out analysis. It is a matter of composing an urban anthology that has value both in punctual and in more general and articulate terms, in order to build an accomplished narrative. Some images can be considered extreme consequence of this process that, almost figurative process, manage to tell an entire way of life of a town even if notwithstanding unequivocal symbols: photographs, especially of details, of Parisian bistros, starting with the shots of photographers such as Maurice Bucquet, Jeanloup Sieff, to get Ralph Gibson well testify to this possibility. Apart from photography, in an even more concise way we could say that it is possible to trace some logics of town functioning, compared to a theme, to mere geometric patterns: the regular texture of Manhattan is recognizable with respect to the radially of Haussmann's Paris, as well as , paradoxically we could say, the perception of vertical elements that connote New York as well as San Gimignano. In turn, the part of the relationship between the town and some natural elements can be considered one of the themes that stands out as a connotative element in the context of the perception of the identity of a place. The *Genius loci*² translated into the urban environment is therefore read as a relationship with an element that, as changeable, introduces within the town a perception of change extended to forms, boundaries and functions and therefore complex to be deciphered. If we want to further narrow the scope of this observation we could consider the relationship that a town has, for example, with an element such as water: sea, lake or river. The design of the water generated by the shape of the city can only be a first form of changeability of the concept of urban border.

considerare equivalente il loro ruolo delle due capitali, e tuttavia nei due casi si generano dei paradigmi formali che contribuiscono alla definizione di una identità. Alle alte costruzioni omogenee schierate nel lungo Senna, quasi una sorta di cortina la cui sezione sarebbe possibile sintetizzare in una forma simmetrica rispetto al corso d'acqua, corrisponde la frastagliata e disomogenea compagine delle costruzioni mercantili, residenziali o istituzionali che, più che fiancheggiare, si attestano sul Tamigi creando una osmosi funzionale tra architettura, città e acqua. E proprio questa eterogeneità di immagini definisce uno scenario urbano, quale quello londinese del riverside che ben si distingue dalle promenades del lungo Senna: discontinuo e polifunzionale il primo, continuo e funzionalmente più omogeneo il secondo. Sono entrambe città fluviali quindi, ma con una maniera di rapportarsi al fiume completamente diversa sia in termini formali che concettuali e culturali. Analogamente potremmo ricercare una lettura equivalente all'interno di città di mare: prendiamo ad esempio Genova. Qui alcune rappresentazioni definiscono l'identità del luogo rendendolo riconoscibile sia in termini identitari quanto, ad esempio, temporali. E con ciò non si fa riferimento alla specifica presenza di alcuni simboli, quanto piuttosto alla relazione formale e linguistica che un tessuto urbano assume nei confronti di tale elemento. In questo caso quindi possiamo riconoscere due differenti logiche di rapporto tra città e mare. Quella più antica, derivata dalle forme urbane all'interno delle mura di origine medievale, genera una visione del mare per piccoli segmenti chiusi tra setti alti e scuri costituiti dalle quinte delle alte costruzioni del tessuto storico dove, per ovvii motivi difensivi, era lasciato ben poco spazio ad una visione più ampia ed esposta. Diversamente, o meglio quasi antitetivamente, a causa di una sorta di omologazione delle forme urbane postindustriali, nelle visioni ottocentesche si assiste alla comparsa di passeggiate -circonvallazioni- che aprono scorci sull'orizzonte forse poco pertinenti alla vera natura della città, ma che danno inizio a quella deriva introdotta da alcuni architetti moderni (e potremo forse dire anche da alcuni contemporanei) che Norberg Shulz individuava come una negazione del Genius loci stesso. La forma raccolta del porto antico Genovese, la compatta densità di un abitato che cercava e cerca di sfruttare il prezioso territorio chiuso tra il mare e i rilievi alle proprie spalle ha, col tempo, iniziato a subire delle lacerazioni che ben sono riconoscibili nell'evolversi della rappresentazione della città.

But not only that. Paris and London, for example, are crossed by two rivers of considerable and comparable sizes, so that the roles of the two capitals can be considered to be equivalent, and yet in the two cases formal paradigms are generated which contribute to the definition of an identity. The jagged and uneven group of merchant constructions, residential or institutional that, rather than flank, stand on the Thames creating a functional osmosis between architecture, city and water, corresponds to the high homogeneous constructions deployed in the long Seine. And precisely this heterogeneity of images defines an urban scenario, such as the London riverside that is well distinguished from the promenades along the Seine: discontinuous and multifunctional the former, continuous and functionally more homogeneous the latter. They are both river cities, therefore, but with a completely different way of relating to the river in formal, conceptual and cultural terms. Similarly, we could look for an equivalent reading within seaside towns, such as Genoa. Here some representations define the identity of the place making it recognizable both in terms of identity and, for example, temporal. And this does not refer to the specific presence of certain symbols, but rather to the formal and linguistic relationship that an urban fabric assumes with regard to those elements. In this case, therefore, we can recognize two different logics of relationship between the town and the sea. The older one, derived from the urban forms within the walls of medieval origin, generates a vision of the sea for small segments closed among high and dark "septs" consisting of the high constructions of the historical fabric where, for obvious defensive reasons, there was little room for a broader and more exposed vision. Otherwise, or rather almost antithetically, due to a kind of homologation of post-industrial urban forms, in the nineteenth-century visions we can note the appearance of walks -circulations- opening glimpses on the horizon, perhaps not pertinent to the true nature of the town, but that starts the drift introduced by some modern architects (and we can say even by some contemporaries) that Norberg Shulz identified as a "Negation of the Genius loci himself". The form of the ancient Genovese port, the compact density of an inhabited town that tried and tries to exploit the precious territory closed among the sea and the reliefs behind, has, over time, begun to suffer lacerations that are well recognizable as the town's representation evolves. If we compare the representation of the historical urban community and its relationship with water, we see a closeness to the image of a fortress, closed in itself rather than open: when, over the centuries,

Se mettiamo a confronto la rappresentazione della compagine urbana storica e del suo rapporto con l'acqua notiamo una vicinanza all'immagine di fortezza, chiusa in sé stessa anziché aperta: quando, nel corso dei secoli, la città trova delle aperture, queste possono essere considerate quasi una provocazione formale, a dispetto della consuetudine, voluta da personaggi quale il Principe D'Oria o altri rari casi come il caso del Palazzo Reale. Solo tardivamente le necessità della città ottocentesca introducono un'interruzione di una lettura verticale della percezione del mare a favore di una lettura orizzontale, rompendo così un certo equilibrio. È celebre in tal senso la rappresentazione della villa Durazzo Rosazza. Qui la linea ferroviaria taglia il rapporto visuale e formale che si sviluppa ortogonalmente rispetto alla cimosa costiera e che, un secolo più tardi, viene ripreso in termini logici, funzionali e formali dalla ardita realizzazione della "Sopraelevata". Il passaggio a considerare anche il concetto di movimento, indotto dalla presenza di un elemento naturale all'interno della città, è breve. Anche in questo caso un elemento naturale introduce una moltitudine di considerazioni: lo scorrere di un fiume ad esempio o la forma della costa determinata dal flusso delle maree o dalle condizioni del mare. E ancora potremmo prendere in considerazione la relazione che esiste tra luogo ed elemento naturale e come nella sua rappresentazione possa essere coinvolto il concetto di movimento. Facendo un esempio che riprende una delle due città sopracitate, possiamo notare come Londra sia rappresentata prevalentemente con il Tamigi disposto orizzontalmente, a separare la parte più antica da quella di più recente espansione, e di come in esso il flusso di imbarcazioni di ogni genere sia stato nei secoli decisamente accentuato, fino ai giorni nostri. O ancora: la moltitudine di moli, approdi bacini innestati sul fiume non fanno che accentuare la percezione di mobilità di un confine tra terra e acqua, impossibile da disegnare in una forma univoca. Quale quindi il senso di una osservazione che metta a sistema una pluralità di livelli di lettura? Se le città nei loro esordi hanno creato un legame indissolubile con le peculiarità del territorio in cui si sono insediate, è conseguenza di questo il fatto che contestualmente abbiano sviluppato un linguaggio architettonico ed urbanistico del tutto particolare, tuttavia, sviluppo tecnologico, diffusione e forse anche omologazione di stili, legati talvolta anche alla personalità di firme prestigiose nel panorama mondiale dell'architettura, portano oggi alla possibilità di un certo disorientamento nella lettura

the town finds openings, they can be considered almost a formal provocation, in spite of the custom, wanted by characters such as Prince D'Oria, or other rare cases such as the Royal Palace. Only belatedly the needs of the nineteenth-century town introduce the break of a vertical reading of the perception of the sea in favor of a horizontal reading, thus breaking a certain balance. The representation of Villa Durazzo Rosazza is a famous case in point. Here the railway line cuts the visual and formal relationship that develops orthogonally respect to the coastal line and that, a century later, is taken up in logical, functional and formal terms by the bold realization of the "Sopraelevata". The transition to considering also the concept of movement, induced by the presence of a natural element within the city, is short. Again a natural element introduces a multitude of considerations: the flow of a river for example or the shape of the coast determined by the flow of the tides or the sea conditions. And again we could consider the relationship that exists between place and natural elements and how the concept of movement can be involved in its representation. Taking an example of one of the two above mentioned towns, we can see that London is represented predominantly with the Thames horizontally arranged, to separate the oldest part from the one of more recent expansion, and how in it the flow of boats of all kinds have been strongly marked over the centuries, up to the present day. Or again: the multitude of piers, landings, grafted basins on the river do accentuate the perception of mobility of a border between land and water, impossible to be drawn in a unique form. What, then, is the point of an observation that puts in place a plurality of reading levels? If in their beginnings the towns created an indissoluble link with the peculiarities of the territory in which they settled, the consequence of this is the fact that at the same time they have developed a completely particular architectural and urban language. However, today technological development, diffusion, and perhaps even approval of styles, sometimes also linked to the personality of prestigious signatures in the world of architecture, lead to the possibility of a certain disorientation in the reading of a part of the town. That is why a reading becomes substantial if it can ignore a mere architectural identification but is rather able to extrapolate forms, concepts and signs that in turn are fundamental elements for a project at different scales as applied in different areas. Therefore, it can be said that a multifaced reading may correspond to an equally varied representation that does not stop at schemes pre-established by the limits of the most usual methods, but rather suc-

di un brano di città. Ecco perché diventa sostanziale una lettura che possa prescindere da una mera identificazione architettonica ma che piuttosto possa saper estrapolare forme, concetti e segni che a loro volta siano elementi fondanti per un progetto a diverse scale così come applicato in diversi ambiti. Ad una lettura quindi poliedrica potremmo dire che può corrispondere una rappresentazione altrettanto variegata che non si fermi cioè a schemi precostituiti dai limiti dei più metodi più consueti, ma che piuttosto riesca, con il potenziale della sintesi e della creatività, a proporre nuovi paradigmi narrativi grazie ai quali sia possibile recuperare e valorizzare l'identità esistente di una città.

NOTE

¹ Pino Menzio, *Orientarsi nella metropoli. Walter Benjamin e il compito dell'artista*. Bergamo: Moretti e Vitali 2002. Giampaolo Nuvolati, (2014). *The flâneur: A way of walking, exploring and interpreting the city*. In Timothy Shortell and Evrick Brown (a cura di), *Walking in the European City: Quotidian Mobility and Urban Ethnography* (pp. 21-41). Ashgate Publishing Ltd.

² Charles Norberg Shulz, *Genius Loci. Paesaggio, ambiente architettura*. Electa, Milano 1979.

ceeds, with the potential of synthesis and creativity, to propose new narrative paradigms through which it is possible to recover and enhance the existing identity of a town.

NOTES

¹ Pino Menzio, *Orientarsi nella metropoli. Walter Benjamin e il compito dell'artista*. Bergamo: Moretti e Vitali 2002. Giampaolo Nuvolati, (2014). *The flâneur: A way of walking, exploring and interpreting the city*. In Timothy Shortell and Evrick Brown (a cura di), *Walking in the European City: Quotidian Mobility and Urban Ethnography* (pp. 21-41). Ashgate Publishing Ltd.

² Charles Norberg Shulz, *Genius Loci. Paesaggio, ambiente architettura*. Electa, Milano 1979.



In questa pagina, dall'alto al basso, da sx a dx:
On this page, from top to bottom, from left to right:

London by Jenny Leonard per British Airways;
Maurice Bucquet, terrazza del café della Paix, 1899;
Cartolina storica con veduta sulla collina di Carignano.

Nella pagina a fronte, dall'alto al basso, da sx a dx:
On the opposite page, from top to bottom, from left to right:

Garibbo con ferrovia davanti alla villa Rosazza; terrazze di marmo; sopraelevata;
Allestimento di *London* by Jenny Leonard presso gli uffici della British Airways.



repertorio progetti

Projects index

ONE LINE SKY textures
fotografiche di scorci
genovesi / UPSIDE
DOWN CITY guarda in sù
/ GENOVA LINE
verticalità e contrasti /
SWITCH SHADOW /
SIMBIOSI / LA FORMA E
LA CURVA / VOLTATI /
DI VOLTA IN VOLTA /
LA CITTÀ INVISIBILE

“One line sky. Texture fotografiche di scorci genovesi”

Workshop Internazionale Visuality_02 [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Xiao Kaiwen, Shi Xinrar, Tang Yanan, Lei Yangxian, Wang Yaqi

Tutor didattico: Martina Capurro, Martina Cavalieri_PH.D. Student

Testo di Martina Capurro e Martina Cavalieri. “One line sky” nasce dall’intenzione di voler spostare il punto di vista del fruitore dei vicoli genovesi, dall’osservare l’orizzonte al guardare gli scorci verso il cielo che ci offre la composizione architettonica dei palazzi del centro storico. Il progetto è stato sviluppato partendo da un’analisi del territorio di Collina di Castello, supportata da un ricco reportage fotografico focalizzato sugli scorci di cielo che si vanno a creare tra un palazzo e l’altro: la nostra attenzione si è concentrata sui “percorsi” di cielo che si andavano a creare tra i cornicioni dei palazzi e lo sfondo, andando a ricreare una strada speculare rispetto al percorso pedonale sottostante. Volendo portare avanti il concept di ribaltare il punto di vista, il nostro progetto si è sviluppato con una mappatura fotografica di tutta la zona designata, andando a compiere una selezione delle immagini maggiormente rappresentative e differenziandole tra loro per forma e geometria. Il progetto è stato quindi sviluppato nella creazione di una texture di immagini fotografiche, realizzata accostando le varie fotografie precedentemente selezionate e sovrapponendole in maniera sempre più fitta, andando quindi a creare una sequenza di immagini orizzontale in cui si ha un punto di partenza in cui le immagini risultano chiare e ben definite e una conclusione di tavola in cui le immagini risultano sempre più addensate le une sulle altre, con formato sempre più ridotto e coi colori che vanno a perdersi fino al virare sul contrasto bianco e nero. La texture perde quindi la riconoscibilità iniziale, fino a smaterializzarsi completamente e diventare un mero insieme di tratti che rimandano solo concettualmente all’oggetto nella sua interezza. Il progetto è stato sviluppato con sviluppi tridimensionali della texture sopra realizzata: gli scorci tra i palazzi, normalmente visti come mero sfondo, assumono la concretezza dell’elaborazione tridimensionale: sono quindi gli scorci tra un palazzo e l’altro ad essere estrusi, attraverso l’utilizzo di programmi 3d, e a diventare essi stessi volumi, ipotetiche strutture architettoniche, di un altrettanto ipotetico paesaggio cittadino ribaltato. I volumi creati vengono quindi trattati come la texture fotografica precedentemente realizzata: vengono accostati gli uni agli altri con una cadenza sempre maggiore, al fine di creare una serie di sequenze di densità variabile.

“One line sky. Texture fotografiche di scorci genovesi”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

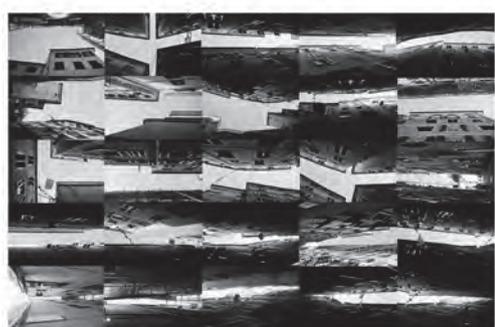
Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

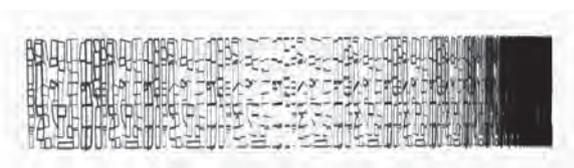
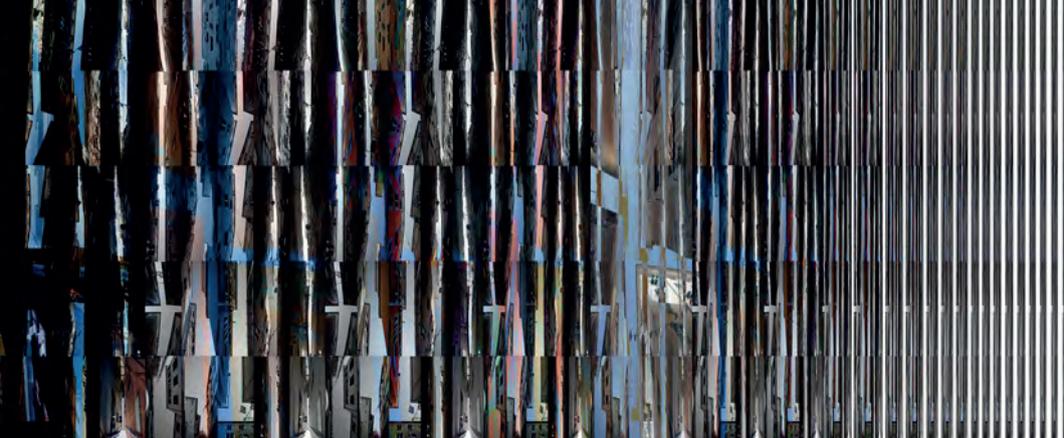
Partner teacher : Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Xiao Kaiwen, Shi Xinrar, Tang Yanan, Lei Yangxian, Wang Yaqi

Didactic tutor: Martina Capurro, Martina Cavalieri_PH.D. Student

Text of Martina Capurro and Martina Cavalieri. “One line sky” stems from the intention to move the point of view of the user of the Genoese alleys, from observing the horizon to looking at the glimpses into the sky that offers us the architectural composition of the buildings of the historic center. The project was developed starting from an analysis of the Collina di Castello area, supported by a rich photographic reportage focused on the glimpses of the sky that are created between one building and another: our attention was focused on “paths of sky” that were created between the cornices of the buildings and the background, going to recreate a mirror image of the pedestrian path below. With the intention to carry on the concept of overturning the point of view, our project was developed through a photographic mapping of the entire designated area, going to make a selection of the most representative images and differentiating them in shape and geometry. The project was therefore developed in the creation of a texture of photographic images, created by combining the various previously selected photographs and superimposing them in an increasingly dense manner, thus creating a sequence of horizontal images in which there is a starting point where the images are clear and well defined and a final point in which the images are more and more concentrated on each other, with a smaller and smaller format and with the colors going to get lost up to the black and white contrast. The texture therefore loses its initial recognisability, to the point of completely dematerializing and becoming an abstract set of traits that only conceptually refer to the object in its entirety. The project continued with a three-dimensional development of the texture, the views between the buildings, normally seen as a background, take on the concreteness of the three-dimensional elaboration: they are therefore the glimpses between a building and the other to be extruded, through the use of 3D programs, and to become volumes themselves, hypothetical architectural structures, of an equally hypothetical city landscape overturned. The volumes created are then treated as the previously created photographic texture: they are placed side by side with an increasing frequency, in order to create a series of variable density sequences.





“Upside down city, guarda in sù”

Workshop Internazionale Visuality_02 [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Studenti: Chiara Dipasquale, Giulia Geri, Giorgia Rosa, Ilaria Tornaboni

Tutor didattico: Martina Capurro, Martina Cavalieri_PH.D. Student

Testo di Martina Capurro e Martina Cavalieri. Il progetto parte da alcune considerazioni comuni del gruppo di lavoro: spesso, percorrendo le strade, i vicoli, le creuze che conducono a scorci tanto suggestivi quanto contrastanti, rivolgiamo lo sguardo quasi esclusivamente verso il basso, senza prestare attenzione alle peculiarità dei luoghi che attraversiamo quotidianamente e che ormai consideriamo familiari. Il concept di “upside down city” risiede proprio nella voglia di alzare lo sguardo. “Tutto si smaterializza e gli stretti scorci di cielo che riescono a mostrarsi ai nostri occhi, sono come strade su cui non possiamo camminare. Abbiamo pensato di immortalare proprio quegli angoli che vedevano l’incrociarsi di più strade e facevano sì che il ‘blu’ risultasse incorniciato nei modi più disparati. Tutto è immobile e silenzioso, tranne il cielo che cambia, che scorre e si trasforma. Il concept nasce proprio da qui, e dalla voglia di provare a sperimentare con i pieni ed i vuoti, invertendone i ruoli. Il risultato che vogliamo ottenere, è l’immagine di un percorso sospeso, insolito, che permetta a chi attraversa questi luoghi, di osservarli da un’altra prospettiva.” Fotografie e schizzi degli scorci sono stati utilizzati come base per la creazione di disegni in cui pieni e vuoti si sostituiscono reciprocamente, confondendosi in figure dalle forme irregolari. Le tavole, realizzate attraverso l’utilizzo di un trattopen nero sfumato in differenti tonalità con una penna ad acqua, sono state il passaggio iniziale verso la rielaborazione dei volumi: tutte le sagome disegnate vengono tagliate e applicate ad una seconda tavola, realizzata attraverso la tecnica del collage, dove instaurano un dialogo continuo con lo sfondo e creano un’ambigua interpretazione su quale sia il soggetto primario. Il progetto si è concluso con alcune elaborazioni tridimensionali realizzate con Rhinoceros e Vray. Entrambi i disegni sono realizzati con punto di vista basso. Nella prima immagine si è realizzata un’estrusione dalla forma geometrica per proporre una visualizzazione tridimensionale dei palazzi; nella seconda immagine si è definita l’estrusione del solo perimetro dei palazzi, che conseguentemente risultano cavi. In entrambi le elaborazioni, l’uso del colore (ciano, giallo, magenta, verde) partecipa a definire sperimentazioni configurative complesse.

“Upside down city, guarda in sù”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

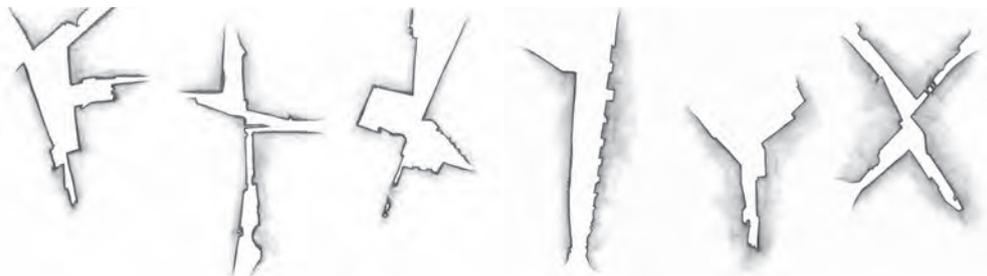
Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

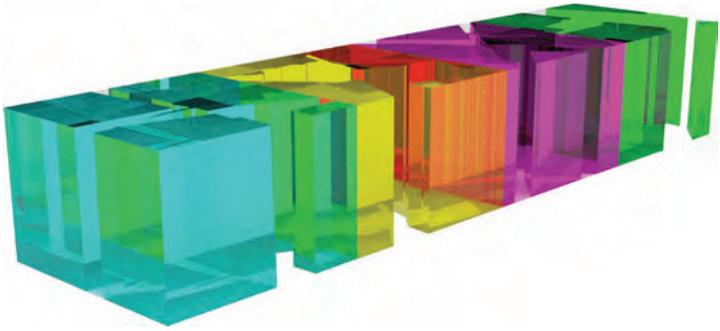
Partner teacher: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Chiara Dipasquale, Giulia Geri, Giorgia Rosa, Iaria Tornaboni

Didactic tutor: Martina Capurro, Martina Cavalieri_PH.D. Student

Text of Martina Capurro and Martina Cavalieri. The project starts from some common considerations of the working team: often, going through the streets, the alleys, the “creuze” that lead to views as suggestive as they are contrasting, we turn our gaze almost exclusively downwards, without paying attention to the peculiarities of the places that we cross daily and that we consider familiar by now. The concept of “upside down city” lies precisely in the desire to look up. “Everything is dematerialized and the narrow glimpses of the sky that can be shown to our eyes are like roads we can’t walk on. We decided to immortalize those corners characterized by the crossing of several roads that framed the sky in the most disparate ways. Everything is still and silent, except the sky that changes, that flows and that transforms itself. The concept is born from here, and from the desire to experiment with full and empty spaces, reversing the rules. The result we want to achieve is a suspended, unusual path that could allow those who pass through these narrow alleys to observe them also from another perspective.” Photographs and sketches on paper of interesting views were used as the basis for creating drawings in which full and empty spaces replace each other, merging into irregularly shaped figures. The tables, realized through the use of a black shaded treat in different shades with a water-based pen, were the initial step towards the re-elaboration of the volumes: all the shapes drawn are cut and applied to a second table, realized through the technique of the collage, where they go on to establish a continuous dialogue with the background, leading the viewer to wonder what is the subject primary. The project ended with three-dimensional experiments, carried out through the software Rhinoceros and Vray. Both graphic products start from the drawings realized from the bottom-up point of view: in the first image we realized an extrusion of the geometric shape to show a three-dimensional elaboration of the buildings; the second image sees only the extrusion of the profiles of the buildings, which are therefore hollow inside them. In both cases the use of color (cyan, yellow, magenta, green) participates to experiment complex compositions.





“Genova line. Verticalità e contrasti”

Workshop Internazionale *Visuality_02* [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Studenti: Federica Furfaro, Laura Garcia Campero, Nicolò Goretti

Tutor didattico: Martina Capurro, Martina Cavalieri_PH.D. Student

Testo di Martina Capurro e Martina Cavalieri. Il concept progettuale parte da un’analisi della zona della Collina di Carignano e si concretizza in un focus nella parte più interna del territorio selezionato: la zona dei caruggi, caratterizzata da vicoli lunghi e stretti, da un alternarsi continuo di luce ed ombre e di spazi vuoti e pieni. Il processo progettuale si è sviluppato a partire da un sopralluogo eseguito presso la zona ritenuta maggiormente interessante dal punto di vista dei contrasti visivi, ossia l’area circoscritta tra Piazza San Giorgio, la chiesa di San Torpete, Vico San Donato e Vico dei Giustiniani, e si è concretizzato in un reportage -sia fotografico che ottenuto tramite schizzi su carta- in cui è stata messa in luce la verticalità e l’alternarsi costante di luci e ombre, denotata sia dalle alte facciate, che dagli scorci di luce formati tra un vicolo e l’altro. Il materiale ottenuto in questa prima analisi è costituito da una componente fotografica realizzata prevalentemente attraverso prospettive e viste dal basso, e da una selezione di schizzi realizzati attraverso la tecnica dell’acquerello, tecnica adottata per valorizzare e mantenere con più fedeltà possibile i colori e le sfumature dei vicoli genovesi. Il progetto si è sviluppato successivamente attraverso una trasposizione tridimensionale delle forme analizzate precedentemente: partendo dalla mappa della zona di Collina di Castello, e focalizzandoci sull’area da noi presa in considerazione, abbiamo analizzato i volumi delle abitazioni, andando ad estrarne le forme, con lo scopo di mettere in luce quanto sia limitato lo spazio tra un volume e l’altro, e quanto sia sviluppata verticalmente l’architettura del centro storico cittadino. Questa prima elaborazione tridimensionale è stata la base da cui siamo partiti per la fase conclusiva del nostro progetto: concettualizzare la verticalità e i contrasti, andando a metterli in primo piano e facendoli diventare soggetto primario, a discapito della visualizzazione di secondo ordine a cui troppo spesso sono costretti. La componente conclusiva del progetto si è concretizzata con una composizione tridimensionale in poliplat bianco e nero, caratterizzata da volumi verticali di diversa altezza e spessore: il bianco e nero, atti a rappresentare la verticalità e i volumi e ancor più il rapporto tra luce e ombra, dialogano tra loro contrapponendosi specularmente e mostrando quanto siano indipendenti gli uni agli altri nella caratterizzazione identitaria dei vicoli genovesi.

“Genova line. Verticalità e contrasti”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

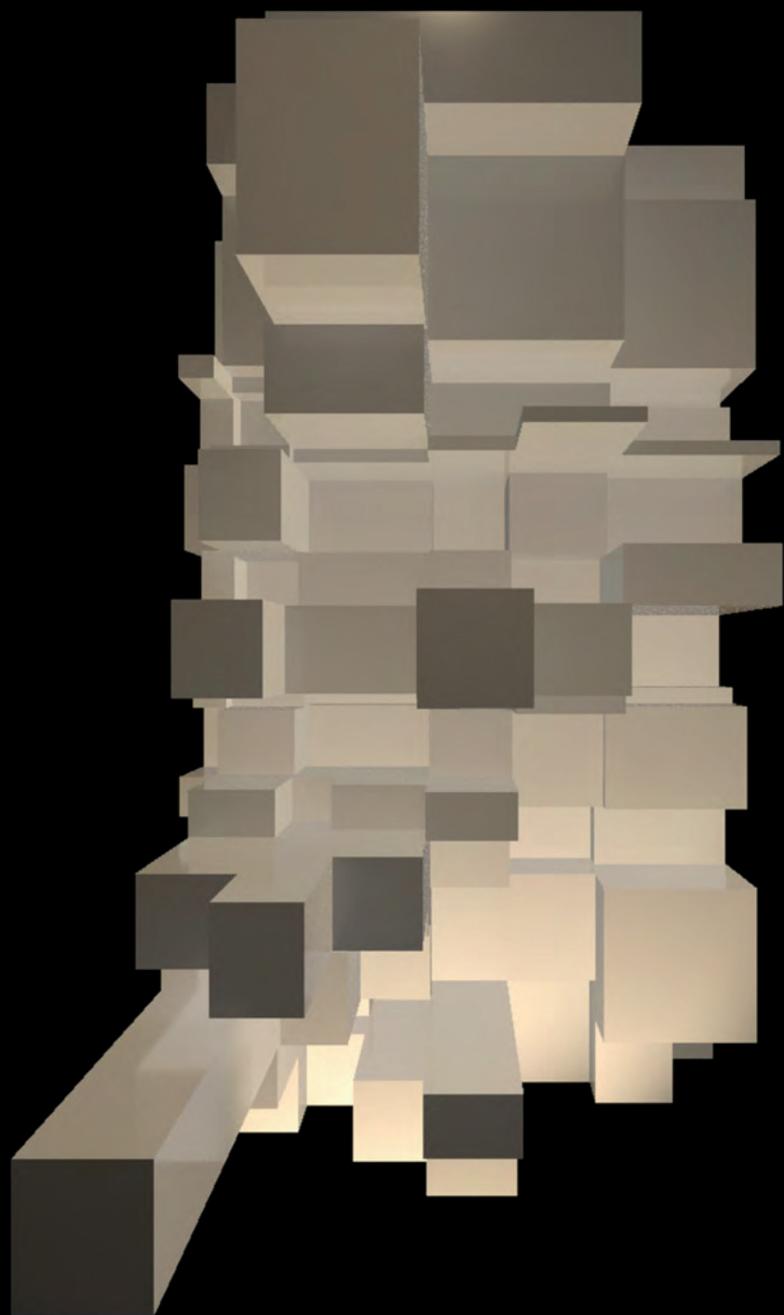
Partner teacher: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Federica Furfaro, Laura Garcia Campero, Nicolò Goretti

Didactic tutor: Martina Capurro, Martina Cavalieri_P.H.D. Student

Testo di Martina Capurro e Martina Cavalieri. The design concept starts from an analysis of the Collina di Castello area and takes form in a focus in the innermost part of the selected area: the “caruggi” area, characterized by long and narrow alleys, a continuous alternation of light and shadows and of empty and full spaces. The design process developed from an inspection carried out in the area considered most interesting from the point of view of visual contrasts, namely the area between Piazza San Giorgio, the church of San Torpete, Vico San Donato and Vico dei Giustiniani, and it took the form of a report -both photographic and through sketches on paper- in which verticality and the constant alternation of lights and shadows were highlighted, denoted both by the high facades, and by the glimpses of light formed between an alley and the other. The material obtained in this first analysis consists of a photographic component made mainly through perspectives and views from below, and from a selection of sketches made using the watercolor technique, a technique used to enhance and maintain the colors and shades of Genoese alleys with the greatest possible fidelity. The project subsequently developed through a three-dimensional transposition of the previously analyzed forms: starting from the map of the Collina di Castello area, and focusing on the area we are interested in, we analyzed the volumes of the houses, going to extrude the forms, with the aim to highlight how limited is the space between one volume and another, and how vertically the architecture of the historic city center is developed. This first three-dimensional elaboration was the basis from which we started for the final phase of our project: conceptualizing verticality and contrasts, putting them in the foreground and making them become the primary subject, at the expense of the second-order view that too often they are forced to. The final component of the project resulted in a three-dimensional composition in black and white poliplat, characterized by vertical volumes of different height and thickness: black and white, which represent verticality and volumes and even more the relationship between light and shadow, the contrasts relate to each other and show how independent they are of each other in the characterization of the identity of the Genoese alleys.





“Switch Shadow”

Workshop Internazionale Visuality_02 [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Studenti: Elettra Bocca, Chiara Borri, Ilef Sebai, Mirko Sostegni

Tutor didattico: Giovanna Tagliasco_PH.D. Student

Testo di Giovanna Tagliasco. Il tema delle luci e ombre è stato affrontato dal gruppo di lavoro del progetto Switch Shadow. Il gruppo, formato da designer e architetti, ha identificato l’architettura come “un’ombra scenografica”. Il processo di identificazione è stato descritto dagli studenti in questo modo: “la tridimensionalità degli edifici si smaterializza per diventare una figura bidimensionale, che estraniata dal contesto crea nuove scenografie per l’ambiente.” Le ombre così sono diventate “oggetti materiali, spazio, struttura”. Gli spazi presi in considerazione sono: via Ravecca, il cortile del museo di Sant’Agostino, Vico Amandola. Le fotografie degli elementi più interessanti e significativi sono stati re-interpretati personalmente attraverso il disegno a mano, per studiarne meglio le ombre e le luci. Come afferma una studentessa: “L’affascinante contrasto di toni tiepidi su superfici medio-scure mi ha permesso di produrre schizzi rapidi ed essenziali, con l’uso di grafite e di acquerelli.” Con l’utilizzo di Photoshop e Rhinoceros le ombre raccolte attraverso le fotografie sono state ridisegnate per estrarle dal contesto e per dargli profondità. È stata inoltre realizzata un’analisi cromatica del rapporto luci e ombre che ha completato le diverse analisi sul tema. Diverso è stato il processo seguito per lo spazio del cortile di Sant’Agostino. Ricreato il modello tridimensionale dell’arcate del chiostro, sono state simulate le luci e le ombre che si producono in diversi momenti della giornata. L’autore dice: “Le ombre generate nei vari render sono diventate forme, più precisamente dei veri e propri volumi, sia vuoti che pieni, con un loro spessore, divenendo così il soggetto dell’elaborato finale.” Sugli elaborati sono stati aggiunti in sovrapposizione elementi planimetrici degli spazi analizzati attraverso linee rosse. Con lo stesso colore sono stati messi in risalto altri particolari come il profilo delle arcate del chiostro, ombre tridimensionali o le nuove forme emerse dalla riproduzione delle ombre. Tre book pieghevoli contengono la sintesi dei diversi processi progettuali con l’accostamento di citazione letterarie sul tema.

“Switch Shadow”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

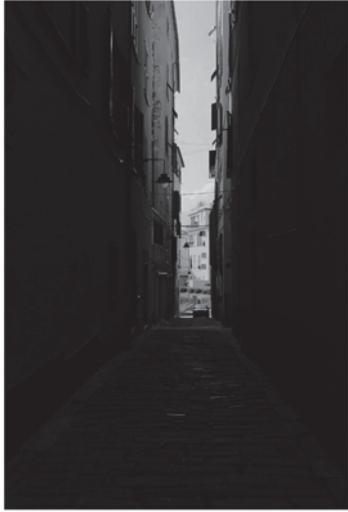
Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

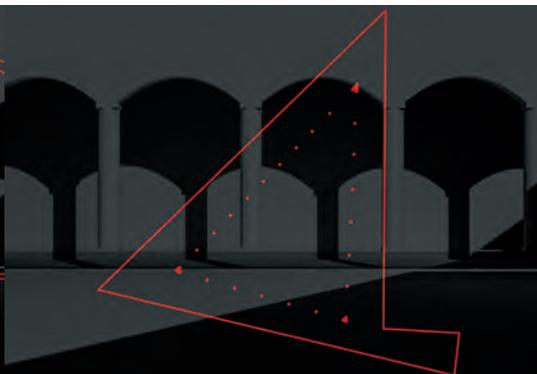
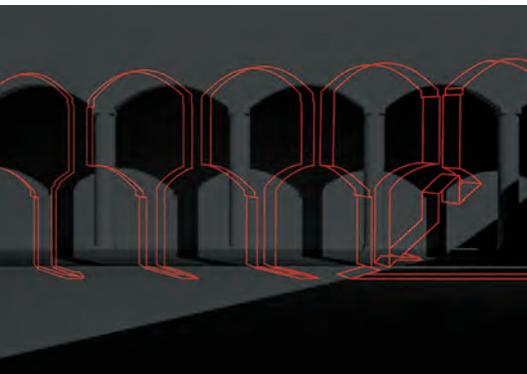
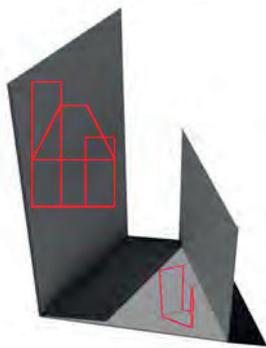
Partner teacher: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Elettra Bocca, Chiara Borri, Illef Sebai, Mirko Sostegni

Didactic tutor: Giovanna Tagliasco_PH.D. Student

Text of Giovanna Tagliasco. The theme of lights and shadows had been addressed by the working group of the Switch Shadow project. The group, composed by designers and architects, identified architecture as “a scenic shadow”. The identification process had been described by the students in this way: “the three-dimensionality of the buildings was dematerialized to become a two-dimensional figure, which, taken out of context, creates new settings for the environment.” By this way the shadows became “material objects, space, structure”. The spaces taken into consideration have been: via Ravecca, the courtyard of the Sant’Agostino museum and Vico Amandola. The photos of the most interesting and significant elements have been re-interpreted personally by hand drawing, to better understand the shadows and the lights. As a student states: “The fascinating contrast of warm tones on medium-dark surfaces allowed me to produce quick and essential sketches, with the use of graphite and watercolors.” With the use of Photoshop and Rhinoceros the shadows collected through the photos have been redesigned to extract them from the context and to give them depth. A chromatic analysis of the relationship between light and shade has also been carried out to complete the various analyzes on the subject. The process, followed for the space in the courtyard of Sant’Agostino, has been different. After the reproduction of the three-dimensional model of the cloister, the lights and shadows, produced at different times of the day, have been simulated. The author says: “The shadows generated in the various renderings have become forms, more precisely real volumes, both empty and full, with their own thickness, thus becoming the subject of the final work.” On the drawings, planimetric elements of the spaces have been added with red lines. With the same color, other details, such as the profile of the cloister, three-dimensional shadows or the new shapes that have been emerged from the reproduction of shadows, had been highlighted. Three folding books contain the synthesis of the different design processes with the combination of literary quotations about the subject.





“Simbiosi”

Workshop Internazionale Visuality_02 [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Studenti: Wu Chen, Liu Kai, Sun Yihano

Tutor didattico: Giovanna Tagliasco_PH.D. Student

Testo di Giovanna Tagliasco. “Quando camminiamo in piazza Sarzano vediamo strade, architetture, finestre, vediamo persone, animali e piante. Il nostro intento è mostrare la relazione simbiotica tra vita e strutture. Pensiamo che questi due aspetti siano inseparabili e possano interagire tra loro, sebbene la loro forma sia completamente diversa. Il nostro progetto intende utilizzare materiali trasparenti per mostrare l’atmosfera in cui architettura e individui vivono e coabitano lo stesso ambiente. Mostriamo le differenti possibilità di vita e coabitazione attraverso diverse forme di gocce d’acqua. La diversità è mostrata ed enfatizzata dai differenti piani che si intersecano e si combinano tra di loro.” Il gruppo di lavoro del progetto “Simbiosi”, nella sua analisi mette in evidenza il rapporto simbiotico tra vita e strutture, in particolare di Piazza Sarzano, un luogo di passaggio, incrementato dalla stazione della metropolitana, ma anche di permanenza, invogliata dalla presenza del chiosco del seicento che protegge il pozzo. I vari particolari della piazza: alberi, dettagli delle architetture, persone, ripresi nei numerosi schizzi realizzati con la penna, mettono in evidenza la linearità delle strutture in contrapposizione alla morbidezza degli elementi vivi: elementi con forme diverse che co-abitano gli stessi spazi. Le fotografie vengono riproposte in sovrapposizione attraverso un collage, che mostra i vari elementi mescolati in modo confuso prima di essere divisi e studiati separatamente. Ogni elemento preso in analisi, persone, piante, piani e architetture, è stato elaborato fino ad essere smaterializzato e diventare una forma: la goccia che simbolizza l’essere vivente e il piano trasparente che simbolizza gli elementi strutturali. Tali forme intersecandosi vanno a comporre la scultura che occuperà il centro della piazza. I piani sono volutamente trasparenti per dare la possibilità di intravedere attraverso la scultura le architetture circostanti. Sul pannello espositivo sono stati proposti diversi modelli della scultura, ognuno dei quali si differenzia dagli altri per altezza e taglio dei piani, posizione e dimensione delle gocce. Nella rappresentazione della piazza, ricostruita attraverso un modello 3D con i volumi bianchi e anonimi, è posta al centro la scultura, sintesi rappresentativa del rapporto simbiotico analizzato in questo progetto.

“Symbiosi”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

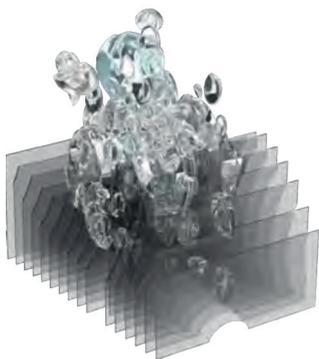
Partner teacher: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Wu Chen, Liu Kai, Sun Yihano

Didactic tutor: Giovanna Tagliasco_PH.D. Student

Text of Giovanna Tagliasco. “When we walk in Piazza Sarzano we see streets, architecture, windows; we see people, animals and plants. Our intent is to show the symbiotic relationship between life and structures. We think these two different aspects are inseparable and they can interact with each other, although their form is completely different. Our project intends to use transparent materials to show the atmosphere in which architecture and individuals live and cohabit in the same environment. We show the different possibilities of life and cohabitation through different forms of water drops. Diversity is shown and emphasized by the different flat surfaces that intersect and combine with each other.” The work group of the project “Symbiosis”, in his analysis highlights the symbiotic relationship between life and structures, in particular in Piazza Sarzano, a place of “passage” increased by the presence of the subway station, but also of “permanence”, encouraged by the presence of a seventeenth-century kiosk that protects the well. The various details of the square, such as trees, architectural details, people, taken from the numerous sketches made by pen, highlight the linearity of the structures in contrast to the softness of the living elements: elements with different shapes that co-inhabit the same spaces. The photographs are shown in overlap through a collage, which illustrates the various elements mixed in a confused way, before being divided and studied separately. Every element taken into analysis, such as people, plants, plans and architectures, has been worked out to be dematerialized and to become a symbol: the drop, that symbolizes the living being, and the transparent plan, that symbolizes the structural elements. These forms, intersecting to each other, make up the sculpture that will occupy the center of the square. The flat surfaces are deliberately transparent, to give the possibility of glimpsing the surrounding architecture, through the sculpture. Various models of the sculpture have been proposed on the display panel, each differs from the others in height, cut of flat surfaces, position and size of the drops. In the representation of the square, reconstructed through a 3D model with white volumes, the sculpture has been placed at the center, a representative synthesis of the symbiotic relationship analyzed in this project.





“La forma e la curva”

Workshop Internazionale Visuality_02 [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Studenti: Zhang Jingzhe, Li Junpeng, Han Xu

Tutor didattico: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay_PH.D. Student

Testo di Francesco Burlando e Xavier Ferrari Tumay. Le fasi propedeutiche al progetto sono state caratterizzate dalla produzione di un cospicuo numero di schizzi a mano degli edifici che compongono l’area di Sa Lorenzo, Piazza Matteotti e Piazza De Ferrari. Tali rappresentazioni dai connotati realistici con un alto livello di dettaglio, rendevano fedelmente la maestosità delle facciate dei principali edifici genovesi della zona: Cattedrale di San Lorenzo, Palazzo Ducale, Palazzo della Regione e Palazzo della Borsa. Tuttavia, l’elemento che maggiormente ha attratto l’attenzione è risultato essere la linea di terra. Infatti, ad un’attenta analisi dei disegni prodotti, è apparso come i primi schizzi realizzati tendessero, involontariamente, ad appiattare i volumi degli edifici al livello di proiezione ortogonale frontale. In realtà, visto il dislivello delle vie e piazze trattate, le linee di terra degli edifici seguono andamenti fortemente irregolari. Il lavoro è, perciò, passato a un livello di astrazione proprio della linea di terra degli edifici che comprendono le piazze Matteotti e De Ferrari. Attraverso la modellazione 3D si sono ricostruite le architetture che compongono l’area scelta e si sono tracciati i segmenti che compongono questa linea irregolare. Una volta ottenuta completamente, si è proceduto a “srotolare” le piazze posizionando gli edifici l’uno al fianco dell’altro, in modo da ottenere una linea di terra bidimensionale. Infine, è stato estrapolato unicamente questo elemento fino a formare delle linee segmentate completamente astratte. In una città come Genova in cui sono rarissimi i casi di strade o piazze in piano, sviluppare il processo che ha caratterizzato questo progetto si è dimostrato molto interessante e innovativo. Infatti, mentre nelle città che si snodano su una superficie piana, si è soliti rappresentare gli edifici attraverso lo skyline, nel caso di un’area urbana con continui cambi di quota si è deciso di astrarre gli edifici rappresentandone unicamente il landline.

“La forma e la curva”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

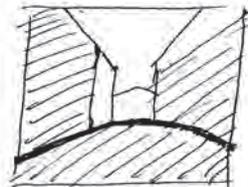
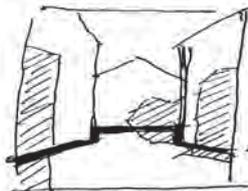
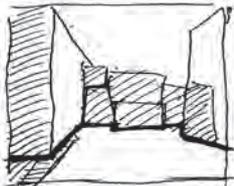
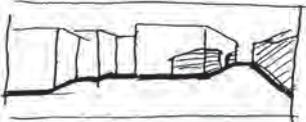
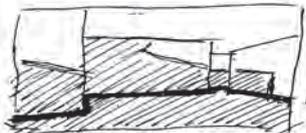
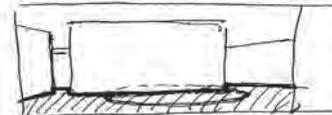
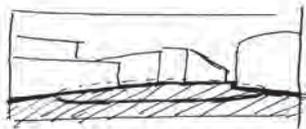
Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Partner teacher: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Zhang Jingzhe, Li Junpeng, Han Xu

Didactic tutor: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay_PH.D. Student

Text of Francesco Burlando and Xavier Ferrari Tumay. The preparatory phases of the project were characterized by the production of a large number of hand sketches of the buildings that make up the area of San Lorenzo, Piazza Matteotti and Piazza De Ferrari. These representations with realistic connotations with a high level of detail, faithfully rendered the majesty of the facades of the main Genoese buildings in the area: Cathedral of San Lorenzo, Palazzo Ducale, Palazzo della Regione and Palazzo della Borsa. However, the element that most attracted attention turned out to be the land line. In fact, upon careful analysis of the drawings produced, it appeared that the first sketches made tended to flatten the volumes of the buildings at the level of orthogonal front projection. In reality, given the difference in height of the treated streets and squares, the ground lines of the buildings follow strongly irregular patterns. The work has therefore moved to a level of abstraction typical of the land line of the buildings which comprise and Matteotti and De Ferrari squares. Through the 3D modeling, the architectures that make up the chosen area have been reconstructed and the segments that make up this irregular line have been traced. Once completely obtained, we proceeded to “unroll” the squares by positioning the buildings side by side, so as to obtain a two-dimensional land line. Finally, only this element was extrapolated to form completely abstract segmented lines. In a city like Genoa where cases of flat streets or squares are very rare, developing the process that characterized this process has proved to be very interesting and innovative. In fact, while in the more classic cities that develop on a flat surface, it is customary to represent the buildings across the skyline, in the case of an urban area with constant changes in altitude, it was decided to abstract the buildings by representing only the landline.





“Voltati”

Workshop Internazionale Visuality_02 [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Studenti: Kamoun Arwa, Stefano Brugaletta, Irene De Natale, Sara Di Raimondo, Amal Mannai

Tutor didattico: Giovanna Tagliasco_Ph.D. Student

Testo di Giovanna Tagliasco. Vivere in una città e non conoscerla, passare tutti i giorni per le stesse vie e non accorgersi di cosa c’è intorno: questo il messaggio del gruppo di lavoro del progetto “Voltati” che ha voluto concentrare l’attenzione sulla possibilità di soffermarsi a guardare quello che spesso non siamo abituati a vedere. Il progetto Voltati, attraverso un gioco di specchi, invita a riflettere sull’attenzione da porre anche ai vicoli più nascosti; infatti gli specchi, attraverso posizioni studiate, permettono di vedere dalla via principale che si sta percorrendo un vicolo nascosto; tali immagini riflesse inducono le persone a voltarsi. Gli studenti hanno voluto sottolineare soprattutto che: “Attraversiamo tutti i giorni la città in cui viviamo, ci convinciamo che nessuno la conosce meglio di noi. Proprio come spesso accade quando non ci si aspetta più nulla, ecco che allora percepiamo uno spazio nuovo. Questo workshop è stato per noi quella possibilità, quella scoperta inaspettata. L’idea del progetto è stata quella di comunicare questo concetto, così abbiamo pensato che una serie di specchi posti agli angoli di certi scorci, avrebbero permesso anche ad un passante disattento, di scoprire ciò che talvolta è proprio di fianco a noi”. L’analisi fotografica dei vicoli e una serie di schizzi a matita e acquarello hanno permesso di creare un percorso che toccasse determinati punti di interesse, nei quali poter inserire degli specchi. Le zone interessate sono state: via Ravecca e salita della Fava Greca, Vico delle Fate e Vico del Dragone, Vico del Fico e vico Chiuso degli Eroi, Vico del Fico e vico di Mezzagallera. Lo specchio produce un effetto di duplicazione degli spazi e dei punti di vista. Percorrendo uno dei vicoli in una direzione, l’immagine nello specchio offre una singolare prospettiva del vico riflesso, una sorta di spazio nuovo che invoglia a voltarsi. È stato possibile ricreare il gioco degli specchi costruendo un modello 3D dei vicoli, estrudendo dalla mappa gli ingombri degli edifici, e simulando il posizionamento degli specchi in punti strategici in modo da poter dare la possibilità di vedere i vicoli nascosti. Le texture realizzate con il carboncino, estratte dai muri dei palazzi a ridosso dei vicoli scoperti, si legano con un filo rosso alle fotografie contribuendo a dare ulteriori informazioni dei luoghi studiati.

“Voltati”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Partner teacher: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Kamoun Arwa, Stefano Brugaletta, Irene De Natale, Sara Di Raimondo, Amal Mannai

Didactic tutor: Giovanna Tagliasco_Ph.D. Student

Text of Giovanna Tagliasco. Living in a city and not knowing it, spending every day in the same streets and not realizing what is it around: this is the working group message of the project “Voltati”. The idea is to focus the attention on the possibility to stop and look what we are not used to see. “Voltati” project, through a game of mirrors, invites to reflect on the attention that have to be paid, even to the most hidden alleys. The mirrors, through studied positions, allow the people to see, from the main street, a hidden alley; these reflected images cause the people to turn around. Above all the students have wanted to emphasize that: “We cross the city that we live every day, we convince ourselves that nobody knows it better than us. As it so often occurs, when nothing is expected, then we perceive a new space. This workshop has been for us this chance, an unexpected discovery. The idea of the project has been to communicate this concept; so we have thought that a series of mirrors, placed at the corners of certain foreshortenings, would have allowed, even a careless passerby, to discover something that sometimes is right next to us “. The photographic analysis of the alleys and a series of pencil and watercolor sketches have had allowed us to create a path that touches certain points of interest, in which mirrors can be inserted. The areas concerned had been: via Ravecca and salita della Fava Greca, Vico delle Fate and Vico del Dragone, Vico del Fico and vico Chiuso degli Eroi, Vico del Fico and vico di Mezzagalera. The mirror produces an effect of duplication of spaces and points of view. The image reflected in the mirror, walking through one of the alleys in one direction, offers a singular perspective of the reflected alley, a sort of new space that encourages you to turn around. It has been possible to recreate the game of mirrors by constructing a 3D model of the alleys, extruding the dimensions of the buildings from the map, and simulating the position of the mirrors at strategic points, to be able, at the end, to see the hidden alleys. The textures, realized with charcoal, extracted from the walls of the buildings next to the uncovered alleys, had been linked, with a red thread, to the photographs, to give further information of the studied places.



“Di volta in volta”

Workshop Internazionale Visuality_02 [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Studenti: Noemi Campion, Luigi Scala, Federica Vicini, Chen Yijun

Tutor didattico: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay_PH.D. Student

Testo di Francesco Burlando e Xavier Ferrari Tumay. Le suggestioni visive che hanno dato il via allo sviluppo progettuale degli elaborati sono circoscritte all’area del quartiere di Santa Maria in Passione, che attraverso l’analisi e lo studio delle prospettive architettoniche hanno definito un percorso visuale all’interno dei vicoli che caratterizzano la zona. Durante il sopralluogo, è emerso in modo ricorrente, l’elemento architettonico della volta, nelle sue diverse declinazioni, che si stratificano in coerenza stilistica con le epoche in cui sono state erette e con le peculiarità storiografiche dei diversi sistemi antropici che si sono susseguiti nel tempo. La prima fase del lavoro è consistita nella rappresentazione e nella catalogazione dei punti salienti dell’itinerario, tramite la rilevazione fotografica, in modo da determinare uno start point del lavoro di trasposizione in immagini analogiche che definissero l’ambito tematico prescelto. Volumi cavi, volumi pieni e tratti fragili demarcano il contenuto continuativo su cui si è scelto di incentrare il progetto, ricostruendo un modello tridimensionale del percorso individuato, isolando il modulo strutturale in modo da elevarlo in altezza per esaltare le qualità prossemiche della componente fisica. Dieci volte in poche centinaia di metri, rappresentate sia come strutture vere e proprie sia come segni grafici sui muri a denunciare la storia passata degli edifici del centro storico genovese. Dieci volte che catturano gli occhi dei passanti costringendoli ad alzare lo sguardo e, di volta in volta, ammirare nuovi scorci custoditi gelosamente dai vicoli e dalla loro storia.

“Di volta in volta”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

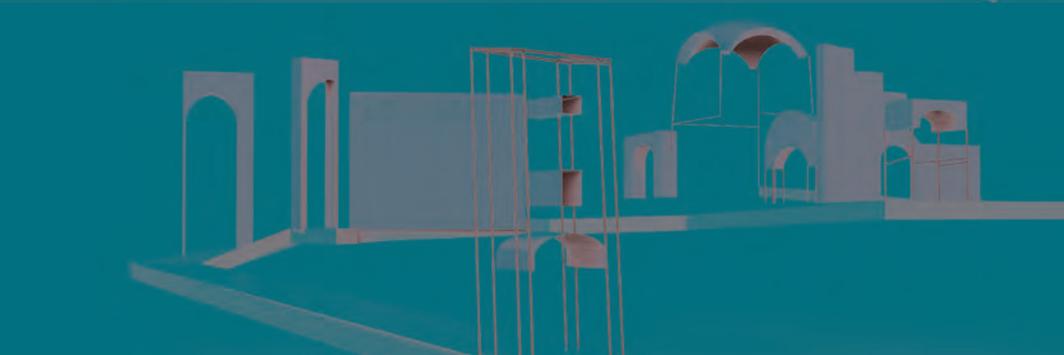
Partner teacher: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Noemi Campion, Luigi Scala, Federica Vicini, Chen Yijun

Didactic tutor: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay_PH.D. Student

Text of Francesco Burlando and Xavier Ferrari Tumay. The visual suggestions that gave rise to the project development of the works are limited to the area of the Santa Maria in Passione district, which through the analysis and study of the architectural perspectives have defined a visual path within the alleys that characterize the area. During the inspection, the architectural element of the vault emerged recurrently, in its various declinations, which stratify in stylistic coherence with the eras in which they were erected and with the historiographic peculiarities of the various anthropic systems. The first phase of the work consisted in the representation and cataloging of the highlights of the itinerary, through photographic survey, in order to determine a start point of the work of transposition into analog images that defined the chosen thematic area. Hollow volumes, full volumes and fragile sections demarcate the continuous content on which the project was chosen to focus, reconstructing a three-dimensional model of the path identified, isolating the structural module so as to raise it in height to enhance the proxemic qualities of the physical component. Ten times in a few hundred meters, represented both as real structures and as graphic signs on the walls to denounce the past history of the buildings of the Genoese historic center. Ten times that catch the eyes of passers-by forcing them to look up and, from time to time, admire new glimpses jealously guarded by the alleys and their history.





“La città invisibile”

Workshop Internazionale Visuality_02 [2019]

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”

Referente scientifico: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Docente partner: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Studenti: Camilla Barale, Stella Femke Rigo, Andrea Mazzilli, Selene Polliano

Tutor didattico: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay_PH.D. Student

Testo di Francesco Burlando e Xavier Ferrari Tumay. Il lavoro si è concentrato principalmente nella zona di Piazza Sarzano. Si è partiti dall’osservazione delle architetture così come si presentano a un pedone che alza lo sguardo verso la sommità degli edifici. Considerate le dinamiche geometriche complesse che determinano la pianta delle vie adiacenti la piazza, così come in tutto il centro storico genovese, alzando lo sguardo si assiste a un incastro di volumi assurdo. Un alternarsi di forme che difficilmente lasciano intuire quale sia la vera disposizione degli edifici e delle strade al livello del suolo. A partire da questa analisi si è deciso di astrarre gli spigoli degli edifici esistenti e, creando nuovi volumi, accostare tali geometrie creando nuove sovrapposizioni di architetture ispirate alle megastrutture di Yona Friedman. Il progetto, che ha preso il nome La città invisibile è quindi composto dall’unione di architetture immaginarie che prendono vita dalle suggestioni create dalla sovrapposizione surreale dei volumi degli edifici esistenti. Le tecniche realizzative hanno compreso lo schizzo a mano libera da cui sono stati estratti i volumi degli edifici, riprodotti successivamente tramite la modellazione 3d. Agli edifici esistenti sono state aggiunte quindi nuove megastrutture con la stessa tecnica e, una volta realizzati i render corrispondenti alle prospettive che possono essere osservate camminando per Piazza Sarzano, le nuove architetture sono state riportate con un inserimento fotorealistico. Il progetto è stato esposto in tavole orizzontali in cui è stato ripercorso l’intero processo progettuale, accostando schizzi, render e fotomontaggi per evidenziare il processo che ha portato al raggiungimento de La città invisibile.

“La città invisibile”

International Workshop Visuality_02 [2019]

“An idea of Drawing, an idea of City. The figures of the urban space”

Scientific referent: Prof.ssa Enrica Bistagnino

Partner teacher: Gabriele Pierluisi, ENSAV

Students: Camilla Barale, Stella Femke Rigo, Andrea Mazzilli, Selene Polliano

Didactic tutor: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay_PH.D. Student

Text of Francesco Burlando and Xavier Ferrari Tumay. The work was mainly concentrated in the area of Piazza Sarzano. Observing the architecture as it appears to a pedestrian who looks up towards the top of the buildings. Considering the complex geometric dynamics that determine the plan of the streets adjacent to the square, as well as throughout the historic center of Genoa, looking up you can see an interlocking of mixed volumes. An alternation of forms that hardly let us guess what the true arrangement of buildings and roads at ground level is. Starting from this analysis, it was decided to abstract the edges of existing buildings and, by creating new volumes, to combine these geometries by creating new overlaps of architecture inspired by the mega-structures of Yona Friedman. The project, which took the name The invisible city, is therefore composed of the union of imaginary architectures that come to life from the suggestions created by the surreal overlapping of the volumes of the existing buildings. The construction techniques included the freehand sketch from which the volumes of the buildings were extracted, subsequently reproduced through 3d modeling. New megastructures were then added to the existing buildings with the same technique and, once the renders corresponding to the perspectives that can be observed walking in Piazza Sarzano were made, the new architectures were brought back with a photorealistic insertion. The project was exposed in horizontal tables in which the entire design process was retraced, combining sketches, renders and photomontages to highlight the process that led to the achievement of The invisible city.





Collana Rappresentazione e comunicazione
Volumi pubblicati / *Volumes published*

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 versione a stampa: 978-88-905492-9-8), (ISBN versione eBook: 978-88-97752-51-6)
4. *Ri-FIUTO Occasioni e Azioni di Ricerca*, a cura di Raffaella Fagnoni, Maria Linda Falcidieno, Silvia Pericu, Mario Ivan Zignego, 2017 (ISBN versione a stampa: 978-88-97752-92-9), (ISBN versione eBook: 978-88-97752-95-0)
5. Massimo Malagugini, *L'ARCHITETTURA E LA SUA IMMAGINE – Il disegno fra indagine e progetto*, 2018 (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-05-4), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-07-8)
6. Maria Carola Morozzo della Rocca, *Per un Portale del Nautical Heritage - Ricerca, azioni e proiezioni*, 2018 (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-13-9), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-14-6)
7. Silvia Pericu, *WAKING UP THE SLEEPING GIANTS - Risvegliare i giganti dormienti*, 2018 (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-33-7), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-34-4)
8. *Emergenze ambientali e sociali: nuovi modelli di comunicazione visiva*, a cura di M.E. Ruggiero, M. Malagugini, R. Torti, 2019 (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-41-2), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-42-9)
9. Elisabetta Ruggiero, *La rappresentazione nella cultura del progetto navale* (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-44-3), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-45-0)
10. *Waterlines Sketchbook*, (a cura di) M.E. Ruggiero, 2019, (ISBN versione eBook: 978-88-94943-48-1)
11. Elisabetta Ruggiero, *Waterlines. Boundaries*, 2019, (ISBN versione eBook: 978-88-94943-47-4)

12. M.L. Falcidieno, M.Malagugini, M.E. Ruggiero. *Immagine, iperbole, narrazione. Sperimentazioni grafiche per mezzi straordinari*, 2019, (ISBN versione eBook 978-88-94943-96-2)
13. *Un'idea di Disegno. Un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano*, (a cura di) E. Bistagnino, 2020, (ISBN versione a stampa: 978-88-3618-004-2), (ISBN versione eBook: 978-88-3618-005-9)

Enrica Bistagnino, architetto, è professore associato 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.

*Enrica Bistagnino, architect, is associate professor at dipartimento Architettura e Design (dAD), Scuola Politecnica, Università di Genova.
She also carried out research and teaching activities at Università degli Studi Mediterranea of Reggio Calabria and at Politecnico di Milano.*

Il libro presenta gli esiti della riflessione teorico-critica e delle sperimentazioni grafiche sviluppate nell'ambito della seconda edizione del Workshop Internazionale "Visuality", sul tema della rappresentazione della città contemporanea. Obiettivo del Workshop, dal titolo "Un'idea di Disegno, un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano", è stato quello di ragionare, tra teoria e prassi, sui valori formativi del disegno in relazione alla "lettura" e alla "scrittura" dello spazio urbano, considerando anche le implicazioni procedurali e semantiche messe in atto dall'uso integrato di tecniche di rappresentazione analogiche e digitali. Partner del Workshop è stato Gabriele Pierluisi, professore presso l'École nationale supérieure d'architecture di Versailles (Francia). L'evento è stato articolato in una conferenza e in una successiva attività di riflessione progettuale svolta secondo modalità laboratoriali. L'ampiezza disciplinare del tema, ha favorito la partecipazione degli studenti delle tre Lauree Magistrali (Architettura, Design del Prodotto e dell'Evento, Progettazioni delle aree verdi e del paesaggio) del dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova, oltre a quella degli studenti del Dottorato in Architettura e Design.

This book presents the results of the theoretical-critical reflection and graphic experiments developed within the second edition of the International Workshop "Visuality", on the representation of the contemporary city. The main objective of the Workshop, entitled "An idea of Drawing, an idea of City. The figures of urban space" was to reflect, between theory and practice, on the formative values of drawing in relation to the "reading" and "writing" of the urban space, also considering the procedural and semantic implications implemented by the integrated use of analogical and digital representation techniques. Workshop partner was Gabriele Pierluisi, professor at the École nationale supérieure d'architecture in Versailles (France). The event was divided into a conference and a subsequent project reflection activity carried out according to laboratory methods. The disciplinary breadth of the theme favored the participation of students from the three Master's Degrees (Architecture, Product and Event Design, Landscape Design) of the dipartimento Architettura e Design of the Università di Genova, as well as that of the students of the Doctorate in Architecture and Design.

ISBN: 978-88-3618-005-9



9 788836 180059