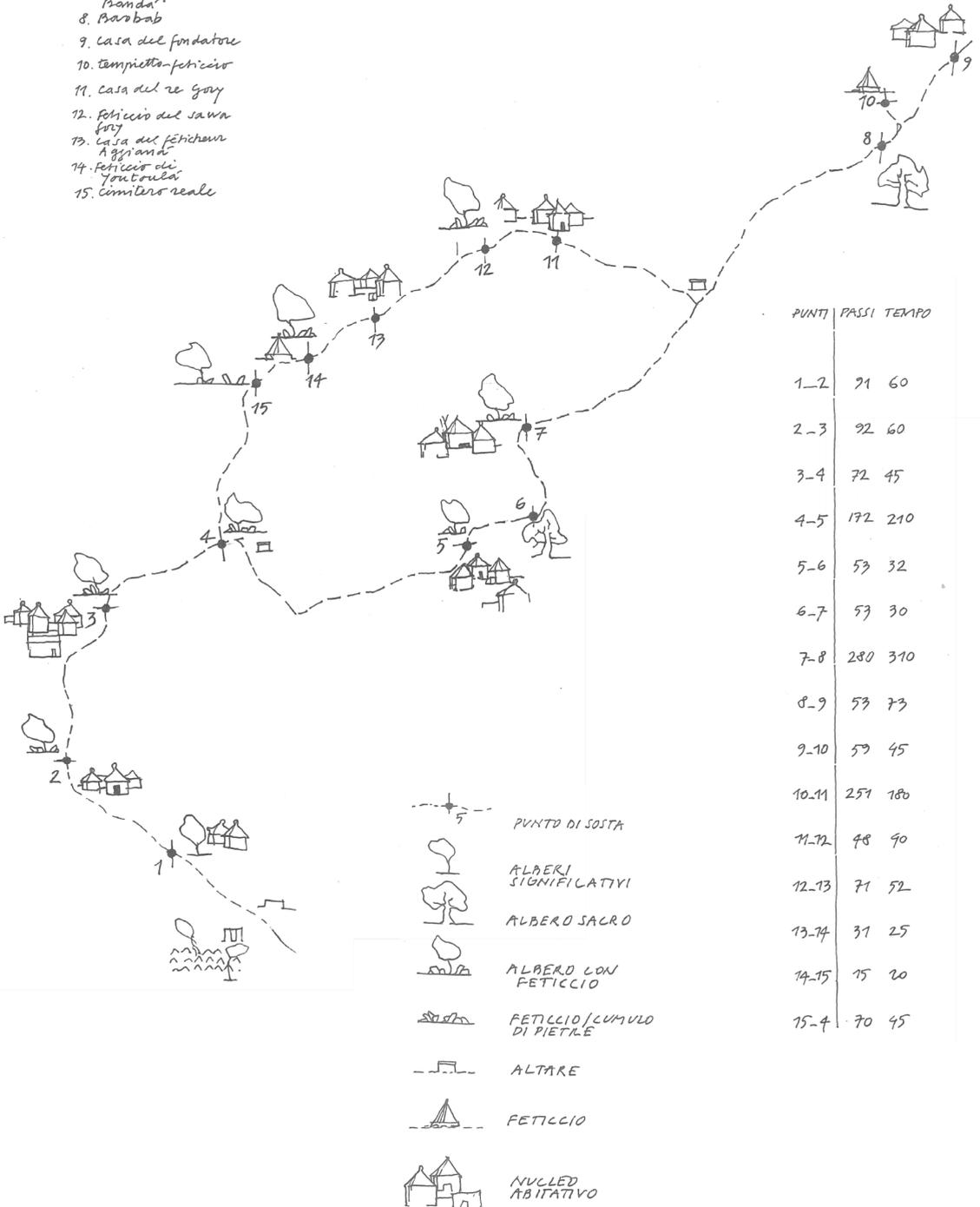


1. Mungo
2. Casa del circoncisore
3. Casa del re Tchourou
4. Sala delle assemblee di corte
5. Casa del feticheur Noma chobu
6. Barabab
7. Casa del feticheur Panda
8. Barabab
9. Casa del fondatore
10. Tempietta-feticcio
11. Casa del re Gory
12. Feticcio del sawn gory
13. Casa del feticheur Agg'and
14. Feticcio di Jouboula
15. Cimitero reale





UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

**DIDA**  
DIPARTIMENTO  
DI ARCHITETTURA

#### Fondatore

Giulio G. Rizzo

#### Direttori scientifici I serie

Giulio G. Rizzo (2003-2008)

Gabriele Corsani (2009-2014)

#### Direttore responsabile II serie

Saverio Mecca

#### Direttore scientifico II serie

Gabriele Paolinelli (2014-2018)

Emanuela Morelli

Anno XVII n. 2/2019

Registrazione Tribunale di Firenze  
n. 5307 del 10.11.2003

ISSN 1724-6768

#### COMITATO SCIENTIFICO

Lucina Caravaggi (Italy)

Daniela Colafranceschi (Italy)

Christine Dalnoky (France)

Fabio Di Carlo (Italy)

Gert Groening (Germany)

Hassan Laghai (Iran)

Francesca Mazzino (Italy)

Jean Paul Métailié (France)

Valerio Morabito (USA)

Carlo Peraboni (Italy)

Maria Cristina Treu (Italy)

Kongjian Yu (China)

#### REDAZIONE

**Associate Editors:** Claudia Cassatella, Anna Lambertini, Tessa Matteini, Gabriele Paolinelli

**Section Editors:** Enrica Campus, Marco Cillis, Sara Caramaschi, Elisabetta Maino, Ludovica Marinaro, Emma Salizzoni, Antonella Valentini

**Managing editor:** Michela Moretti

**Editorial Assistant:** CarlAlberto Amadori, Jacopo Ammendola, Giacomo Dallatorre, Eleonora Giannini, Leonardo Pilati

#### CONTATTI

*Ri-Vista. Ricerche per la progettazione del paesaggio* on-line: [www.fupress.net/index.php/ri-vista/](http://www.fupress.net/index.php/ri-vista/)

[ri-vista@dida.unifi.it](mailto:ri-vista@dida.unifi.it)

Ri-Vista, Dipartimento di Architettura

Via della Mattonaia 8, 50121, Firenze

#### *in copertina*

Luigi Latini,

Taneka Beri,

Benin (Africa) 2010.

Il paesaggio del villaggio di Taneka Beri è 'rappresentato' contando il numero di 'passi' (gradini) e 'minuti' (tempo) tra punti significativi. Lo schizzo è una riflessione e una sperimentazione di un modo diverso di rappresentare il paesaggio che, seguendo gli stessi punti della vita quotidiana del villaggio, usa il corpo in vece degli strumenti tradizionali.

© 2020 Authors. The authors retain all rights to the original work without any restriction.

This is an open access peer-reviewed issue edited by QULSO, distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-4.0) which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.

The Creative Commons Public Domain Dedication (CCO 1.0) waiver applies to the data made available in this issue, unless otherwise stated.

#### *progetto grafico*

Laboratorio

#### **Comunicazione**

Dipartimento di Architettura

Università degli Studi di Firenze

© 2021

**DIDA** Dipartimento di Architettura

Università degli Studi di Firenze

via della Mattonaia, 8

50121 Firenze

Published by

**Firenze University Press**

Università degli Studi di Firenze

Via Cittadella 7 - 50144 Firenze, Italy

[www.fupress.com](http://www.fupress.com)

<b>La rappresentazione come necessità</b>	5	
Editoriale <i>Marco Cillis, Antonella Valentini</i>		
<b>Rappresentare le invisibilità e il processo creativo</b>	28	<b>News</b> 126
<b>The hype of representation: some thoughts on the roles of the hyperreal and the hyperobject in contemporary landscape architecture</b>	30	<b>2020 IFLA Sir Geoffrey Jellicoe Award. Kongjian Yu e le scarpe della contadina: ritratto dell'umiltà di un paesaggista</b> 128
<i>Richard Weller</i>		<i>Giacomo Dallatorre</i>
<b>Representation and Landscape Architecture: Towards a New Language?</b>	40	<b>Cultivating the Continuity of European Landscapes</b> 142
<i>Daniele Stefano</i>		<i>Eleonora Giannini</i>
<b>Drawings vs. photos in the representation of landscape architecture</b>	50	<b>VESPER n. 3: Nella selva / Wildness</b> 150
<i>Valerio Morabito</i>		<i>Paolo Mestriner</i>
<b>Mappare la complessità e le emozioni</b>	66	<b>Attraversare i confini tra umano e natura: nel corpo della città selvatica</b> 154
<b>Paesaggi di-segni, geo-grafie emozionali</b>	68	<i>Sara Basso</i>
<i>Daniela Colafranceschi</i>		
<b>La performatività della carta per rappresentare mondi di vita</b>	80	
<i>Daniela Poli</i>		
<b>Visioni/ New languages</b>	94	
<b>Inhabiting complexity. Representation as an act of regeneration</b>	96	
<i>Juan Cabello Arribas</i>		
<b>Il paesaggio nei video game tra riferimenti pittorici ed estetica romantica</b>	114	
<i>Paola Sabbion</i>		



## Editoriale

# La rappresentazione come necessità<sup>1</sup>

**Marco Cillis**

Università degli Studi di Parma, [marco.cillis@unipr.it](mailto:marco.cillis@unipr.it)

**Antonella Valentini**

Università degli Studi di Firenze, [antonella.valentini@unifi.it](mailto:antonella.valentini@unifi.it)

*It is essential for mutual understanding that professionals can draw and read the plan, section diagram and model. But we live in an era that is characterized by a lack of clear boundaries. Do we really always need a plan or a section? Can we build landscape by text, film, dance? It may be confusing and it may destroy traditions which we should have cared for better, but it also opens new perspectives*  
(Van Dooren, 2013, p. 11)

### La responsabilità del progettista

Rappresentare è una azione indispensabile per il progettista, qualunque sia la scala e il campo di applicazione, un territorio, uno spazio aperto, un edificio, un giardino. L'atto di rappresentare, come recita il vocabolario Treccani, "con figure, segni e simboli sensibili, o con processi vari, anche non materiali" permette di descrivere "oggetti o aspetti della realtà, fatti e valori astratti". Per rappresentazione si intende sia "l'attività e l'operazione di rappresentare" nelle modalità prima dette, sia "quanto viene così rappresentato" <<https://www.treccani.it/enciclopedia/rappresentazione/>> (01/01). Questa prima definizione ci permette di fare alcune riflessioni per iniziare, a nostro avviso importanti. La rappresentazione in generale e il disegno in particolare, come strumento principale ma non

unico del progettista, non si limita a riprodurre l'evidenza, cioè ciò che si guarda ed è sotto gli occhi di tutti, ma anche quei 'valori astratti' che sono sottesi alla realtà. In altre parole, si rappresenta ciò che si vede, però ciò che vediamo non dipende solamente dall'oggetto in sé e dalle capacità percettive fisiche dell'osservatore, ma anche dalle sovrastrutture mentali e culturali di quest'ultimo, attingendo ad un cifrario simbolico complesso, filosofico, religioso, politico, sociale. Nel meccanismo semiotico del processo di comunicazione per cui la rappresentazione (il segno) è il *medium* tra l'oggetto e il valore attribuito allo stesso (il significato), la valenza semantica è legata ai codici culturali condivisi dalla comunità entro cui si definisce. Rappresentiamo ciò che capiamo. Ma rappresentiamo anche per capire. Per i pittori astrattisti di inizio XX secolo come Kandinsky, Malevič o Klee, l'artista era in grado di vedere l'invisibile<sup>2</sup>, quell'impercettibile che viene svelato e che non è affatto inutile ma essenziale, come suggerisce ammiccando Antoine de Saint-Exupéry<sup>3</sup>, e che riteniamo possa (debba?) essere una delle competenze/abilità (*skills*) del progettista: rendere palese agli altri quello che non è evidente, andando oltre l'apparenza delle cose e svelandone la struttura non visibile.

Ciò risulta particolarmente significativo quando si parla di paesaggio, poiché, sappiamo, con questo concetto non si fa riferimento solamente a caratteri fisici ma anche ad aspetti culturali e sociali, astratti ed empirici, collettivi e individuali. L'uomo moderno comunque, come notava già alla fine degli anni Sessanta Bruno Munari (1966), ha cominciato a familiarizzare con rappresentazioni che l'occhio umano non coglie grazie a macchine che mostrano immagini al microscopio o scandagliate a raggi X, oppure trasformano i suoni in onde luminose o fissano i movimenti al rallentatore<sup>4</sup>. Nuovi linguaggi della rappresentazione – alcuni dei quali vere e proprie opere d'arte, come la serie di fotografie *Floral Studies* di Dain Tasker<sup>5</sup> – che sono il prodotto di una fertile sperimentazione, come documentano anche le esperienze raccontate nel paragrafo seguente. Tuttavia, in qualunque forma di rappresentazione del paesaggio – con immagini, parole o attraverso quei “processi vari, anche non materiali” prima citati – è annidato un “paradosso fondativo”, come ha sottolineato Michael Jakob (2009, p. 27), data la difficoltà a “fissare” il paesaggio stesso a causa dell'identità fluttuante, aperta, mobile del fenomeno<sup>6</sup>. Ciò nonostante, poiché “l'esperienza *del* paesaggio è, in generale e in primo luogo, un'esperienza *di sé*” (Jakob, 2009, p. 29) l'attitudine alla rappresentazione, nelle sue molteplici e differenti manifestazioni (*Landscape Representation skills*) è una qualità essenziale per il progettista. Soprattutto perché nel processo di ‘trascrizione’ di ciò che i nostri occhi vedono e la nostra mente immagina – “le visioni polimorfe degli occhi e dell'anima” (Calvino, 1993, p. 100)<sup>7</sup> – si presuppone un'azione volontaria del soggetto ed è proprio quella consapevolezza che la *Convenzione Europea* ci invita ad assumere nei confronti del paesaggio. L'architettura in quanto arte e più precisamente in quanto “arte corsara”, vista la sua natura intrinseca fatta “di invenzione e di avventura, non solo fisica ma anche dello spirito” (Piano, 2009) - definizione che ben si adatta anche ad una disciplina quale

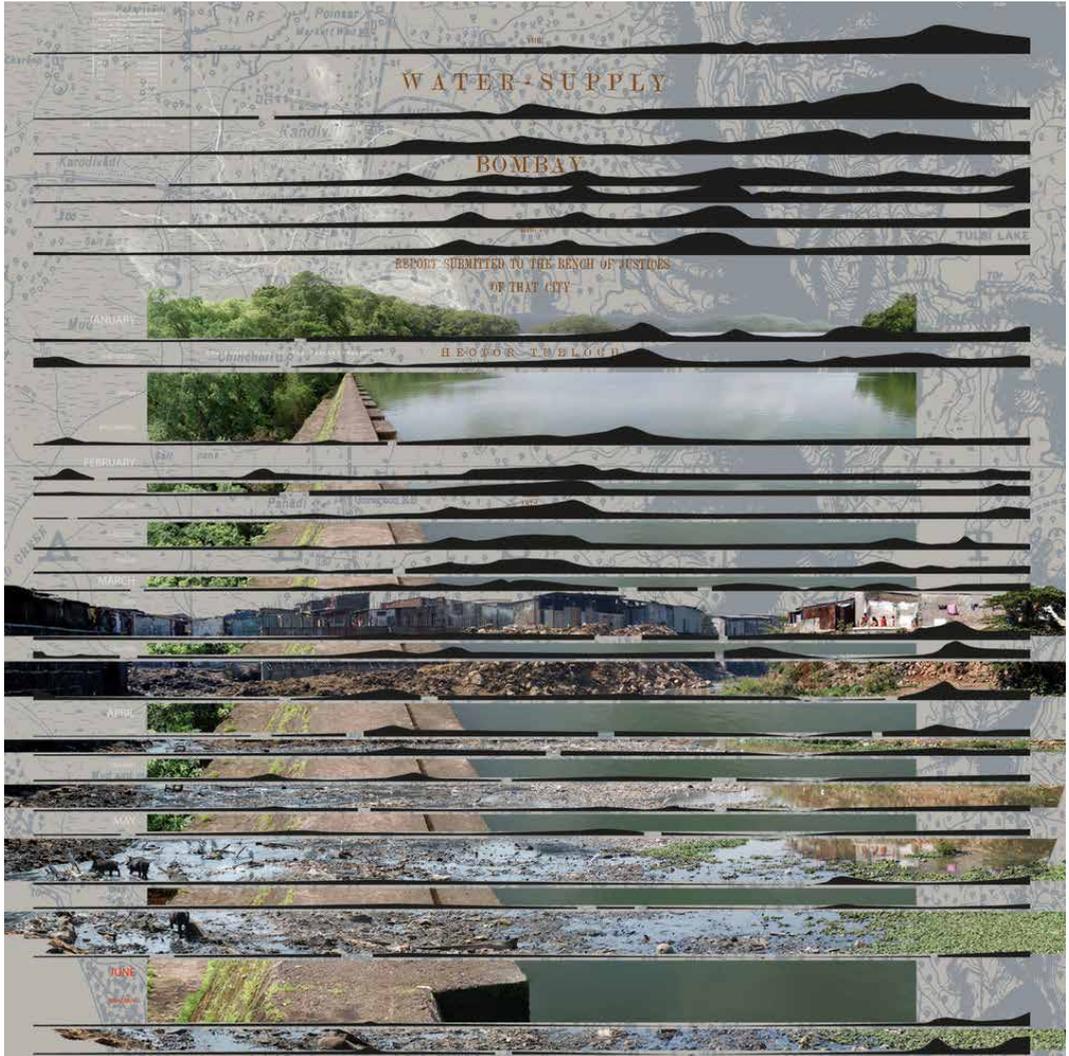
l'architettura del paesaggio - presume continue incursioni nella vita, oscillando tra fare e immaginare. Ciò che Paul Klee sosteneva, di rendere visibile agli occhi della mente, della ragione e della memoria e non soltanto agli organi della vista (Cianci, 2008), adesso studi scientifici sul sistema nervoso lo hanno dimostrato, come ricorda Mark Alan Hewitt, architetto americano che molto ha investigato sul significato del disegno nel progetto di architettura. L'artista come creatore di forme che, elaborando le proprie impressioni soggettive, concepisce e trasmette significati oggettivi (Munari, 1966), nel disegnare mette in relazione le proprie esperienze interne, i propri ricordi personali con l'esterno: l'atto creativo è una conversazione tra il nostro sé interiore e il mondo (Hewitt, 2020). Quando il soggetto è il paesaggio, questa dichiarazione appare alquanto calzante. Persino le raffigurazioni redatte con finalità descrittive non sono mai completamente obiettive, bensì dense di significati metaforici, come abbiamo già osservato, visto che l'azione di rappresentare è interpretazione e prefigurazione (Valentini, 2018), non copia della realtà. E questo fin dai tempi più antichi; le carte geografiche, ad esempio, sono state utilizzate con lo scopo di documentare la conoscenza dei luoghi, ma anche per controllare, informare, educare e persino come mezzo di propaganda politica. Dunque, anche la descrizione di un paesaggio è un ‘atto creativo’ che presuppone un processo di selezione e valutazione dei dati e un'abile capacità di lettura di un ‘testo’ (il paesaggio) costituito da ‘segni’ da decifrare (Romani, 1988; Turri, 1979); raffigurarne l'immagine significa intraprendere un percorso conoscitivo al fine di comprendere al meglio sia la realtà esterna che la nostra sfera più intima. In questa chiave di lettura, rappresentare ha funzione di dispositivo attivo, strumento non solo narrativo e destinato all'acquisizione di una conoscenza, bensì propositivo e innatamente progettuale. Innanzitutto perché per progetto non si intende

esclusivamente il prodotto finale - di qualsiasi cosa, da un oggetto a un territorio - ma tutto il processo creativo, dall'analisi inventiva alla previsione di scenari, alla valutazione delle scelte e delle alternative, alla formulazione di soluzioni, al coinvolgimento di coloro che ne saranno i fruitori, alla informazione e divulgazione, senza, ad esempio, distinguere tra pianificazione e quanto normalmente si identifica con la parola progettazione. La rappresentazione come forma di comunicazione rileva proprio il processo formativo e di costruzione di quello che viene pensato ed ideato, traducendo in immagini il pensiero. Poi perché rappresentare consente di vedere 'oltre' e il progetto di paesaggio si propone appunto quale "arte della anticipazione" (Fontanari, 2006, p. 192), come già hanno ricordato Anna Lambertini e Tessa Matteini curatrici del primo monografico 2020 di questa rivista. Il progetto si nutre di ricerca teorica e soprattutto, trattandosi di rappresentazione, applicata, come ben dimostrano anche le sperimentazioni più sotto raccontate. In terzo luogo perché rappresentare è un potente strumento di comprensione e divulgazione del progetto. Il disegno, in particolare, possiede un 'potere retorico' agendo come attivatore di immaginario. Questa osservazione ci riporta ancora una volta alla *Convenzione Europea*, di cui con gli ultimi tre numeri di Ri-Vista è stato ricordato il ventennale, ed in particolare all'invito rivolto dal documento internazionale ad attivare un processo di sensibilizzazione e di responsabilizzazione nei confronti del paesaggio. Rendendo tutti (dagli enti locali ai cittadini) responsabili e consapevoli del valore del paesaggio, impegnandosi a formare e dotare, *in primis* i progettisti, di strumenti concettuali e pratici per il progetto - attraverso dunque la rappresentazione dello stesso - è possibile creare un contesto culturale idoneo allo sviluppo di una sensibilità paesaggistica e al definirsi di una domanda sociale di paesaggio; perché il progetto di paesaggio non è 'altrove' rispetto tutti i progetti di trasformazione che im-

plicano abitare, lavorare, coltivare, ed altro ancora. La rappresentazione è dunque una responsabilità (etica) del progettista.

### **Altri sguardi e topografie contemporanee**

In uno dei suoi acuti ragionamenti, Eugenio Turri ricorda come il paesaggio sia di per sé muto e di come "siamo noi che, come archeologi che vanno a frugare in quei depositi della storia, attribuiamo valore di significanti agli elementi" che lo compongono (Turri, 2004, p. 163). La rappresentazione del paesaggio passa quindi attraverso una fase di osservazione del dato geografico, di interpretazione, di restituzione iconografica secondo un processo deduttivo che già Alexander von Humboldt aveva codificato in quella che per prima fu la descrizione scientifica dello spazio<sup>8</sup>. Il disegno mantiene inalterata nel tempo la carica comunicativa, sia come spazio mentale sia come strumento linguistico verso l'esterno. Tuttavia, la complessità delle informazioni che oggi stratificano la conoscenza (e il progetto) dei luoghi impongono tecniche di rappresentazione più dense, votate ad una sempre più spinta transcalarità<sup>9</sup>. L'attualità di questo approccio trova espressione nel lavoro di progettisti e teorici del paesaggio che in sedi diverse stanno mettendo a punto processi di mappatura non tradizionale, legando dati tangibili e dati intangibili per disvelarne il valore ecologico, sociale, patrimoniale e identitario. Va ricordato che a partire dalla metà dell'Ottocento si è registrato un progressivo impoverimento semantico dei contenuti paesaggistici nella rappresentazione cartografica, assistendo alla netta separazione tra disegno artistico e disegno topografico, in nome di una proiezione orizzontale e planimetrica dei luoghi, scevra di qualsiasi riferimento prospettico<sup>10</sup>. Questo processo, maturato in Italia in vista di una legge per il *Componimento della carta topografica d'Italia* (1875), ha privato la rappresentazione cartografica della quarta dimensione, quella temporale, interpretativa, generosa restituzione del-



A. Mathur D. Da Cunha, Soak deposition plot crop, [www.mathurdacunha.com](http://www.mathurdacunha.com)



A. Mathur D. Da Cunha, Soak Tulsi-photowork-center, [www.mathurdacunha.com](http://www.mathurdacunha.com)

la complessità lessicale dello sguardo paesaggistico. Un tentativo di superamento della dicotomia tra grandezze ottiche (gli elementi del paesaggio) e grandezze geometriche (le distanze orizzontali) è felicemente rappresentato dal pionieristico lavoro di restituzione delle matrici percettive del paesaggio dell'Alto Garda bresciano che Valerio Romani ha messo a punto in vista della redazione del Piano paesistico dell'area protetta lombarda (Romani, 1988). La rappresentazione del paesaggio contemporanea registra un rinnovato interesse per la tradizione corografica<sup>11</sup>, che affonda le sue più nobili radici nelle visioni multiprospettiche di Le Nôtre per Versailles, nelle rappresentazioni settecentesche di Lenné per il Tiergarten che uniscono pianta e sezioni, per giungere alle dirimenti rappresentazioni di Archigram e Superstudio che tra gli anni Sessanta e Settanta infrangono l'ortodossia della sequenza pianta-prospetto-sezione, generando una forma di "multilevel comprehension" che non escludesse dalla rappresentazione una componente esperienziale (Appleyard, 1977, p. 71). In riferimento all'attualità, riveste grande significato il lavoro teorico e progettuale che Anuradha Mathur e Dilip Da Cunha conducono su questi ambiti, recuperando pienamente l'unitarietà tra la visione topografica e la descrizione delle componenti paesistiche dei luoghi, in una stratificazione delle informazioni che restituisce la complessità dei territori d'indagine. Specializzatisi nella gestione delle aree fluviali, il lavoro su Mumbai e la sua relazione con l'acqua<sup>12</sup> appare particolarmente aderente ai temi della rappresentazione del paesaggio per la pluralità dei punti di osservazione che riescono a convivere nei medesimi elaborati. Alla sintesi diacronica delle evoluzioni del territorio, si accosta la serialità delle sezioni topografiche e gli sguardi fotografici reciproci che per ogni sezione descrivono la relazione suolo/acqua, scambiando i punti di presa. Ciò risponde ad una finalità immersiva nel paesaggio descritto, che offre all'osservatore la pos-

sibilità di oltrepassare la soglia costituita dal *medium*, attraverso una lettura polisemica dei luoghi. La fase descrittiva perviene così ad una articolazione progettuale che, coerentemente, prefigura scenari flessibili, basati sulla fluidità delle condizioni e sull'agilità visiva, politica e tecnologica. La ricerca, parallelamente allo sviluppo dei nuovi media, ha affinato tecniche di osservazione del paesaggio che spostano lo sguardo sempre più distante, grazie allo sviluppo della fotografia con il drone, che ha semplificato la lettura dei territori e la classificazione dei morfotipi, e grazie alla fotografia satellitare, un tempo estranea al nostro immaginario ed ora prepotentemente entrata nella prassi comune di ricerca e visualizzazione quotidiana. A questo proposito è di interesse il lavoro di mappatura condotto da Laura Kurgan a partire dalla fine degli anni Novanta, che somma dati territoriali e processi sociali e che si sostanzia in una serie di indagini e sperimentazioni con nuove tecnologie di localizzazione GPS, rilevamento remoto satellitare e mappatura GIS<sup>13</sup>. Tiene traccia degli eventi e della loro politica spaziale, con una serie di immagini, mappe e considerazioni che partono dalla rappresentazione dei fenomeni spaziali per approdare alla militanza sociale; secondo questa logica, le mappe costruiscono lo spazio fisico e contemporaneamente comunicativo, politico, archivistico e commemorativo. Approfondendo la vocazione sempre più polisemica del paesaggio rappresentato, che abbraccia tanto gli aspetti fisici, tangibili, che quelli culturali e immateriali, l'utilizzo della ripresa filmica e della componente sonora dei luoghi ha sviluppato un ruolo complementare alla cartografia nella restituzione della sensorialità del paesaggio. Il *soundscape*, così come definito da Raymond Murray Schafer<sup>14</sup>, si colloca come interesse disciplinare trasversale all'urbanistica sensoriale e alla geografia emozionale e rappresenta "a powerful component of placemaking"<sup>15</sup> data dalla interazione tra le tre principali matrici sonore presenti nel paesaggio (geofonia, biofonia e antropofonia).

Se esperienze di mappatura della componente sonora dei luoghi sono patrimonio acquisito della ricerca paesaggistica, appare innovativa e di grande interesse l'esperienza didattica *Melting Landscapes* che Christophe Girot ha messo a punto con gli studenti dell'ETH Zurigo sul ghiacciaio del Morteratsch, nel massiccio del Bernina<sup>16</sup>. Utilizzando macchine fotografiche analogiche e microfoni ad immersione si è condotta un'indagine visiva e sonora sfociata in un'esposizione e in una pubblicazione di valore sinestetico. I suoni della massa di ghiaccio in movimento, impressionanti nella versione amplificata, contrastano con il silenzio inquietante delle immagini in bianco e nero, dando forma ad una rappresentazione del luogo che attinge all'immaginario e riporta l'osservatore ai temi propri della teoria del paesaggio (il sublime, la forza della natura, la meraviglia) e dell'attualità (il cambiamento climatico, la conservazione del paesaggio alpino).

### Sui contenuti del numero

Le esperienze appena citate testimoniano la presenza di un complesso e articolato panorama che registra interessanti nuove forme espressive, invitandoci a riflettere anche sul rapporto tra rappresentazione digitale e analogica. Attualmente la rappresentazione è diventata sempre più digitale, arrivando quasi a sostituire quella consueta e già da 20-30 anni ci si interroga se, con lo sviluppo delle nuove tecnologie, sia venuta meno l'importanza del disegnare, anche se molti continuano a ritenerlo un 'bisogno' essenziale<sup>17</sup>. Su questo riflette Daniela Colafranceschi che, con un articolo appassionato e intimo, tessuto da parole e immagini che ripercorrono un viaggio tra reale e immaginario, ragiona sulla potenza del disegno come espressione di quello strettissimo legame "tra pensiero ed esperienza", confermando come la vita vissuta e le emozioni provate siano sempre il nutrimento del progetto. In alcuni passaggi del suo testo, Colafranceschi spiega chiaramente qua-

le sia il senso di questa azione con riflessioni che condividiamo pienamente: "Disegnare è un mezzo di espressione primario, strumento fondativo del progetto, sostenuto da un forte senso della curiosità e del dubbio, una forma di comporre e di prendere decisioni. Disegnare ci aiuta a capire meglio la vita, perché ce la spiega". E soprattutto, cos'è il disegno se non "un inseparabile compagno di viaggio"? Oggi sicuramente ci accompagnano una pluralità di mezzi espressivi differenti grazie a sempre più potenti e performanti programmi digitali. La relazione tra una rappresentazione creata al computer e una prodotta manualmente o comunque più tradizionale<sup>18</sup> non è tanto una questione di superiorità di una modalità sull'altra quanto di diversità. In passato le immagini erano solo dipinte, diseguate o scolpite ma soprattutto riproducevano dal punto di vista umano, anche se come abbiamo già notato, in ogni rappresentazione esiste ed è sempre esistita una 'quota' di invisibile. Questo è quanto mai vero ad esempio per le cartografie. Nel '400 l'introduzione della prospettiva è stata una rivoluzione e in particolare, in riferimento alla lettura del paesaggio, la prospettiva a volo di uccello che, innalzando il punto di vista per abbracciare con un colpo d'occhio tutto il territorio, consentiva di controllare e misurare il mondo, scopo primigenio del cartografare. Ma per quanto il punto di osservazione fosse alto, dalla cima di una collina o da una mongolfiera, corrispondeva comunque alla visione statica di un osservatore, sebbene le vedute fossero realizzate anche attraverso più punti di presa che però deformazioni prospettiche ricomponessero, rendendo il prodotto finale verosimile per lo sguardo dell'uomo. La rivoluzione odierna con la rappresentazione digitale è legata al fatto che non è statica, ma la vista può essere modificata in continuazione consentendo all'osservatore di aver percezioni diverse della stessa realtà, di cui si dà una rappresentazione variabile e provvisoria. La restituzione del mondo reale avviene spesso in modo frammen-



L. Kurgan, Shades of green, courtesy Graham Foundation



Melting Landscaps\_seminario didattico del prof. C. Girot ETH Zurigo sul ghiacciaio Morteratsch

tato, quasi allontanandosene, scomponendolo, destrutturandolo (Cassatella, 2001, pp. 14-15). Un altro fattore di diversità è il tempo. Se la spettacolare carta di Venezia del '500 *Venetie MD* ha occupato tre anni i suoi esecutori, oggi l'uso di strumenti e programmi informatici consente di realizzare cartografie in tempi molto più rapidi, adeguandosi ai ritmi imposti dalla società moderna. Con le elaborazioni computerizzate si possono inoltre creare disegni diversi accendendo e spengendo *layer*, per cui la stessa carta può essere usata (e percepita) dall'osservatore in modi differenti, ancora rispondendo ai tempi in cui la separazione delle conoscenze e delle competenze è diventata un *cliché*, non per questo in assoluto negativo. D'altronde ricordiamo quanto la disciplina dell'architettura del paesaggio debba al metodo, allora affrontato senza avere a disposizione gli strumenti odierni, dell'*overlay mapping* di McHarg. Il fatto è, che è appunto una tecnica e non un *modus* di progettare: dopo la scomposizione è necessario procedere alla ricomposizione, secondo quell'approccio olistico caratteristico della disciplina. Di cartografia tratta il saggio di Daniela Poli, la quale ragiona sul potere performativo "della carta e sulle sue differenti applicazioni, nel corso della storia, come linguaggio spaziale portatore di progetto e di azione sociale" e soprattutto come "strumento culturale, argomentativo" e "dispositivo di mediazione visuale". E' necessario, sostiene Poli, "tornare a rappresentare la complessità dei luoghi", che si è in parte persa con le attuali modalità di rappresentazione, e "riempire le 'carte di base' col mondo di vita [...] col labirinto che proviene dal passato e dal presente, in cui è anche possibile perdersi". Allora, disegnare diventa un esercizio indispensabile poiché "concede quello spazio utile a generare un *mapping* emozionale del tutto nuovo e diverso dove emerge la narrazione di una condizione del vivere abitata da tutto quanto di intangibile e immateriale la alimenta" (Colafranceschi). Nel sempre più rapido affermarsi di nuove strate-

gie comunicative, espressioni della contemporaneità, che già Bruno Munari (1966) invitava a considerare<sup>19</sup>, come progettisti siamo chiamati a metterle opportunamente a fuoco nella giusta prospettiva, come mezzi a nostra disposizione, strumenti che sono però profondamente 'sensibili'<sup>20</sup> perché rappresentano il tramite della nostra visione del mondo e di come vogliamo agire. Non possiamo dunque tirarci indietro di fronte alla sfida posta dal digitale che può essere "a great opportunity to develop effective representation techniques also to support the reasoning creative process" (Stefano). Sul significato della rappresentazione digitale riflettono sia Daniele Stefano che Richard Weller evidenziando entrambi come nella maggior parte dei progetti di architettura del paesaggio si noti oggi un certo appiattimento e una omologazione delle rappresentazioni prodotte. Per Daniele Stefano, l'uso di programmi digitali appare incoraggiare un approccio orientato all'immagine piuttosto che al ragionamento e soprattutto sembra che la rappresentazione non sia considerata una parte fondamentale del processo creativo, ma "a product rather than a language", come dimostra la progressiva scissione tra studi specializzati nel restituire con immagini sempre più stupefacenti e attraenti i progetti ideati da altri e, appunto, gli studi che progettano. Richard Weller evidenzia un'altra divergenza, tra la pratica professionale e quella legata alla sperimentazione all'interno di università e laboratori di ricerca. Mentre i professionisti che realizzano progetti cercano di produrre immagini di paesaggio sempre più iperrealistiche, con funzione "anestetizzante", nel tentativo dare ai committenti "a sense of confidence and comfort in the world they [...] are aiming to create", nell'accademia il principale interesse è provare a visualizzare i processi ambientali e le relazioni che sono in gran parte invisibili ad occhio umano. Queste invisibilità come il cambiamento climatico, la sesta estinzione, o l'esaurimento delle acque sotterranee, cose che "we know to exist as large forces,

but of which we can only see fragmentary evidence and are difficult to engage with”, Weller ricorda essere note come “iperoggetti” (Morton, 2013). Entrambe queste tipologie di rappresentazione sono fatte al computer, ma la prima – *the Hyperralism* – pretende di essere ‘naturale’ (e di questa Weller tratta, anche con una certa ironia, un elenco di caratteristiche) mentre la seconda – *The Hyperobject* – è prodotta da occhi meccanici come satelliti e droni nonché attraverso simulazioni digitali di dati derivati da sensori. Sebbene anch’essa non indenne dal rischio di scivolare nel “sublime”, seppure digitale, come accade per le immagini iperrealistiche, questa seconda è individuata da Weller come la vera sfida contemporanea dell’architettura del paesaggio, nel tentativo di tessere relazioni “*between the macro scale of hyperobjects and the micro scale of daily life*”. Ancora una riflessione sulla rappresentazione digitale è il saggio di **Valerio Morabito** che sviluppa il proprio pensiero partendo dai concetti di Walter Benjamin di concentrazione e distrazione nella percezione di un’opera d’arte e di originalità e riproducibilità. Morabito, argomentando questa tesi con molti esempi di progetti contemporanei, evidenzia una frattura tra l’originalità del disegno e la riproducibilità dell’immagine, sostenendo che la rappresentazione di paesaggio oggi può essere classificata nelle due categorie “*originality-concentration and reproducibility-distraction*”, propendendo per affinità alla prima. Ricordando una domanda che Daniele Stefàno si pone nel suo saggio – “*if representation is directly responsible for the way we approach transformations, can we talk about a new evolving language?*” – gli ultimi due autori ci paiono particolarmente adatti nel mettere in luce nuovi modelli interpretativi e nuovi linguaggi. Anche **Juan Cabello Arribas** si domanda in che maniera l’architettura (e l’architettura del paesaggio) debba rivedere il suo modo di rappresentare proiettandosi al futuro, nell’era dei cambiamenti climatici e dell’ecologia. “*Observation, analyze, interpretation and representation are the stages of cre-*

*ativity*”, “*as a whole act communication*” e costituiscono il punto di partenza per proporre “*a new visual understanding of the world*”. Ripercorrendo alcune tappe dell’evoluzione tecnica e corredando il contributo con alcune originali visioni, l’invito è quello di utilizzare la tecnica del collage-assemblaggio attraverso cui Arte e Scienza ritrovano la propria sinergia: “*Assemblage – as a multidisciplinary technique – brings information from all fields of knowledge together and it offers a real possibility to step forward to an ecological reconciliation*”. **Paola Sabbion** nel suo articolo affronta un tema singolare, quello della rappresentazione del paesaggio all’interno dei video-game, la cui realizzazione ha potenziato sempre più “tecniche di rappresentazione manuale e digitale che derivano direttamente dai metodi tradizionali di rappresentazione pittorica del paesaggio”, in riferimento in particolare al Romanticismo e ai pittori americani del XIX secolo di cui adottano gli espedienti (senso del sublime, *wilderness*, vagabondaggio etc.), ma anche innescando una dialettica con l’arte contemporanea. “Rappresentazioni di paesaggi concepiti nelle tre dimensioni” che “costituiscono un segnale delle enormi potenzialità di sviluppo dell’architettura del paesaggio nell’ambito della realtà virtuale (e non), di cui vedremo gli esiti nei decenni a venire”. La sezione *News* del numero ospita quattro saggi che trattano quattro forme diverse di narrazione del paesaggio: attraverso le pagine di un libro, che è sempre un racconto molto personale del suo autore e della sua visione del mondo; attraverso gli sguardi incrociati di scrittori che si raccolgono attorno al tema comune di una rivista; attraverso la discussione che anima un convegno in cui prospettive che partono da luoghi diversi del nostro pianeta convergono sullo stesso punto; attraverso un premio attribuito dall’organizzazione che rappresenta globalmente tutti gli architetti del paesaggio e che individua tra i compiti di questa figura professionale “*managing digital technologies and representation of spatial systems*”<sup>21</sup>.

**Giacomo Dallatorre**, dunque, con l'occasione del premio Sir Geoffrey Jellicoe attribuito dall'IFLA - International Federation of Landscape Architects nel 2020 a Kongjian Yu, tratteggia un profilo del progettista cinese per il quale l'ecologia è traguardo e strumento per una nuova creatività.

**Eleonora Giannini** ricorda l'International Conference organizzata da UNISCAPE, la Rete Europea di Università per l'attuazione della *Convenzione Europea del Paesaggio*, che si è svolta a Firenze ad Ottobre 2020 per celebrare i vent'anni del trattato, dal titolo *Cultivating the Continuity of European Landscapes*.

**Paolo Mestriner** ci accompagna nell'interpretazione del selvatico "che senza soluzione di continuità appartiene al bosco e alla città", presentando gli articoli contenuti in *Nella Selva*, ultimo numero della rivista di architettura, arti e teoria «Vesper» n.3/2020.

**Sara Basso** discorre attorno al libro a cura di Annalisa Metta e Maria Livia Olivetti *La città selvatica. Paesaggi urbani contemporanei* (2019) riflettendo sulla "condizione di selvaticità nell'urbano", chiave interpretativa e progettuale per la città contemporanea. In perfetta aderenza con la definizione IFLA che identifica il paesaggista come colui che che "*deal[s] with the interactions between natural and cultural ecosystems, such as adaptation and mitigation related to climate change and the stability of ecosystems, socio-economic improvements, and commu-*

*nity health and welfare to create places that anticipate social and economic well-being*"<sup>22</sup>, questo numero di Ri-vista non può che rimarcare come la rappresentazione sia sicuramente lo strumento 'visionario' grazie al quale lavorare di 'anticipazione'.

In prossimità della chiusura del numero, ci è giunta la notizia della dipartita di **Cesare Leonardi** (Modena, 1935-2021), che ha fatto della rappresentazione uno dei temi più affascinanti della propria ricerca progettuale. Ha spaziato dalle sperimentazioni fotografiche al disegno a china, alla sintesi concettuale delle Strutture Reticolari Acentrate, alla pittura, alla scultura polimaterica. A lui e alla sua memoria è dedicato questo numero di Ri-Vista, che si arricchisce di un corredo iconografico di suoi lavori, a testimonianza della pluralità di linguaggi di cui era capace.

## Note

<sup>1</sup> La curatela del numero e la stesura dell'Editoriale sono state condivise dagli autori. Tuttavia, ai fini delle attribuzioni individuali, si precisa che il paragrafo 1 è da attribuire a Antonella Valentini, il paragrafo 2 a Marco Cillis, il paragrafo 3 ad entrambi gli autori.

<sup>2</sup> Scrive ad esempio Paul Klee: "L'arte non ripete le cose visibili, ma rende visibile" (Klee, 1959, vol. I, p. 76).

<sup>3</sup> "L'essenziale è invisibile agli occhi" (de Saint-Exupéry, 1949, p. 88).

<sup>4</sup> "Oggi si può vedere anche l'invisibile: ciò che non vede l'occhio umano ce lo mostrano molte macchine che esplorano per noi l'invisibile" (Munari, 1966, p. 35).

<sup>5</sup> Sul lavoro di Dain Tasker, un radiologo di inizio '900, si veda ad esempio: <<http://botanigrafia.altervista.org/dr-dain-tasker-floralstudies/>> (01/21).

<sup>6</sup> "Sia la rappresentazione iconica, sia quella verbale (la trascrizione, la descrizione) senza dimenticare quella individuale ed empirica, la *Vorstellung* che ci costruiamo di un paesaggio in un momento dato, si scontrano con l'identità fluttuante, aperta, forse anche irritante del fenomeno" (Jakob, 2009, p. 27).

<sup>7</sup> Nelle *Lezioni americane*, tra i valori letterari da conservare per il prossimo millennio (il nostro), Calvino individua anche la "visibilità" come "il potere di mettere a fuoco visioni ad occhi chiusi (...) di *pensare* per immagini" (Calvino, 1993, p. 94). Seppure la trattazione si riferisca alle opere letterarie, il messaggio trasmesso dallo scrittore è applicabile anche alle opere prodotte dal progettista di paesaggi che usa l'immaginazione "come repertorio del potenziale, dell'ipotetico, di ciò che non è né è stato né forse sarà ma che avrebbe potuto essere" (Calvino, 1993, p. 92).

<sup>8</sup> I tre stadi della conoscenza individuati dal geografo tedesco (1769-1859) passano attraverso la suggestione (*Eindruck*) intesa come sentimento originario che muove alla conoscenza, l'impressione (*Druck*) che investe la sensibilità dell'osservatore, e la sintesi (*Einsicht*) che restituisce oggettività all'osservazione.

<sup>9</sup> "...*landscape architecture and urban design. [...] are historically anchored in housing, land use and embellishment issues, but today also include questions of ecology, energy transition or 'metabolism', in a context of increasing participation and coproduction. Which new ways of analysing, designing and discussing do these new issues lead to, and which drawings are being developed? How do drawings help to 'spatialise' the multitude of information from all these disciplines and problem fields and to make it accessible for spatial interventions?*" (Palmbloom F. et al., 2020, p. 1).

<sup>10</sup> "La prospettiva deve essere riguardata come un genere estraneo alla proiezione geometrica: la prima produce

delle immagini, la seconda delle misure; l'una è limitata ad un istante, a un evento; l'altra è indefinita (temporalmente) come l'estensione che essa rappresenta nelle sue vere dimensioni" (cit. in Quaini, 1991) è quanto riportato da uno dei componenti della Commissione che nel 1802 si riunisce al *Dépôt de la guerre* di Parigi al fine di codificare la cartografia militare con un linguaggio grafico più essenziale e immediato.

<sup>11</sup> Anche se quasi interamente incentrato sul paesaggio urbano, si veda a questo proposito l'interessante contributo di Karl Kullmann (2017) che, argomentando l'attualità della rappresentazione corografica, conclude dicendo che "*a new aesthetic of cognitive mapping is potentially derived from re-envisioning the relegated mapping practice of chorography through advanced digital imaging technologies. This amalgamation leverages (1) the capacity of the chorographic to combine grounded and aerial angles at a scale and detail that is pertinent to place making, and (2) the capacity of the digital to coordinate and dynamically reconfigure multivalent representations of the urban landscape*".

<sup>12</sup> Si tratta del progetto *Soak*, nato dopo l'eccezionale alluvione che ha sommerso buona parte della megalopoli indiana nell'agosto del 2005 e che si pone in netto contrasto con una visione ingegneristica del territorio, basata sulla creazione di muri di regimazione, di dighe, di bacini artificiali. L'articolata strategia di Mathur-De Cunha lavora invece sulle giaciture del suolo, sulla struttura profonda del territorio, sugli usi spaziali della terra, sulle pratiche temporali e sulla cattura delle acque monsoniche. Per un approfondimento si rimanda a A. Mathur, D. Da Cunha, 2009.

<sup>13</sup> È sotto gli occhi di tutti come i soggetti della comunicazione odierna, dai principali server informatici, ai social media alle case produttrici di sistemi operativi, stiano sfruttando in termini commerciali il ruolo specifico che i servizi di mappatura giocano nella nostra vita quotidiana, proponendo mappe personalizzate a seconda della profilazione del singolo utente. Nella piena consapevolezza che "le mappe funzionano oggi come *estensioni* di noi stessi", il lavoro di Laura Kurgan, Direttore del Center for Spatial Research alla Columbia University, è bene illustrato in L. Kurgan, 2013.

<sup>14</sup> L'espressione 'paesaggio sonoro' ha in verità un'accezione assai vasta che investe molti ambiti di ricerca che vanno dalla multimedialità alla salute nei luoghi di lavoro, alla pianificazione urbanistica. E' da intendersi qui come componente sensoriale di un determinato ambito geografico oggetto di ricognizione. Per una trattazione più ampia si rimanda a R. Murray Schafer, 1977.

<sup>15</sup> È l'espressione usata da Christopher Streb, durante l'intervento dal titolo *Soundscape Ecology: how listening to the environment can shape design and planning*, all'ASLA Conference on Landscape Architecture, San Diego CA, November 2019 <<https://dirt.asla.org/2019/12/10/designing-with-sound/>> (01/21).

<sup>16</sup> Per una descrizione più puntuale del progetto si rimanda a <<https://girot.arch.ethz.ch>> (01/21).

<sup>17</sup> Attorno a questa domanda si è discusso in convegni come quello che si è tenuto alla Yale School of Architecture nel 2012 dal titolo provocatorio *Is Drawing Dead?*. Tra coloro che si sono espressi decisamente a favore del disegno troviamo Mark Alan Hewitt per il quale il progettista non può fare a meno di usare la mano per attivare il cervello, altrimenti, egli scrive, progettare con il mouse rischia di equivalere a comprare un paio di scarpe su Amazon (Hewitt, 2020). La stessa posizione è sostenuta da Howard Riley, professore inglese che si occupa di *drawing pedagogy* e semiotica visiva, che scrive: "*In the first decade of the twentyfirst century, in the heat of the digital revolution, make no mistake about the continued relevance of drawing: not for its own sake, nor for any notion of accurate representation of the appearance of things, but for its capacity to develop an intelligence of seeing which can inform the widest range of visual arts practices, from painting, performance or installation, to the multi-modal possibilities of digital technologies yet to be explored*" (Riley, 2008).

<sup>18</sup> Questo tipo di rappresentazione viene generalmente definita "analogica". Questa definizione è significativa perché questo 'procedere per analogia' ci mostra l'aderenza tra oggetto e il suo *medium*.

<sup>19</sup> "Accettare, conoscere ed usare questi mezzi [le macchine che esplorano l'invisibile] vuol dire esprimersi col linguaggio di oggi, fatto per l'uomo di oggi" (Munari, 1966, p. 36).

<sup>20</sup> Non solo certo perché percepiti con i sensi, ma dispositivi che risentono e rispondono alle più lievi sollecitazioni, quindi anche fragili.

<sup>21</sup> < <https://www.iflaworld.com/who-we-are> > (01/21).

<sup>22</sup> Ibidem.

## Bibliografia

Amoroso N. 2016, *Representing Landscapes: Hybrid*, Routledge, London.

Amoroso N. 2015, *Representing Landscape: Digital*, Routledge, London.

Appleyard D. 1977, *Understanding Professional Media: Issues, Theory, and a Research Agenda*, in I. Altman, J. F. Wohlwill (eds.), *Human Behavior and Environment: Advances in Theory and Research*, Plenum Press, New York, pp. 43-88.

Balmori D. 2014, *Drawing and reinventing landscape*, Wiley & Sons, Chichester.

Bateson G. 1984, *Mente e natura*, Adelphi, Milano.

Berrino A., Buccaro A. (a cura di) 2016, *Delli Aspetti de Paesi. Vecchi e nuovi media per l'immagine del paesaggio*, CIRICE, Napoli.

Besio M. 2005, *Rappresentare i processi di identificazione tra paesaggi e comunità*, in A. Magnaghi (a cura di), *La rappresentazione identitaria del territorio. Atlanti, codici, figure, paradigmi per il progetto locale*, Alinea, Firenze, pp. 279-307.

Calvino I. 1993, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano (1988).

Cassatella C. 2001, *Iperpaesaggi*, Testo&Immagine, Torino.

Cavani A., Orsini G. 2017, *Cesare Leonardi. L'architettura della vita*, Catalogo della mostra (Modena Settembre 2017-Febbraio 2018), Lazy Dog, Milano.

Cianci M.G. 2008, *La rappresentazione del paesaggio. Metodi, strumenti e procedure per l'analisi e la rappresentazione*, Alinea, Firenze.

Coomans T., Cattoor B., de Jonge K. (eds.) 2019, *Mapping Landscapes in transformation*, Leuven University Press, Leuven.

Crosbie Michael J. 2021, *Reaffirming the Essential Role of Drawing in Design*, <<https://commonedge.org/>> (01/21)

de Saint-Exupéry A. 1949, *Il piccolo principe*, Bompiani, Milano (1943).

Desimini J., Waldheim C. 2016, *Cartographic Grounds: Projecting the Landscape Imaginary*, Princeton Architectural Press, New York.

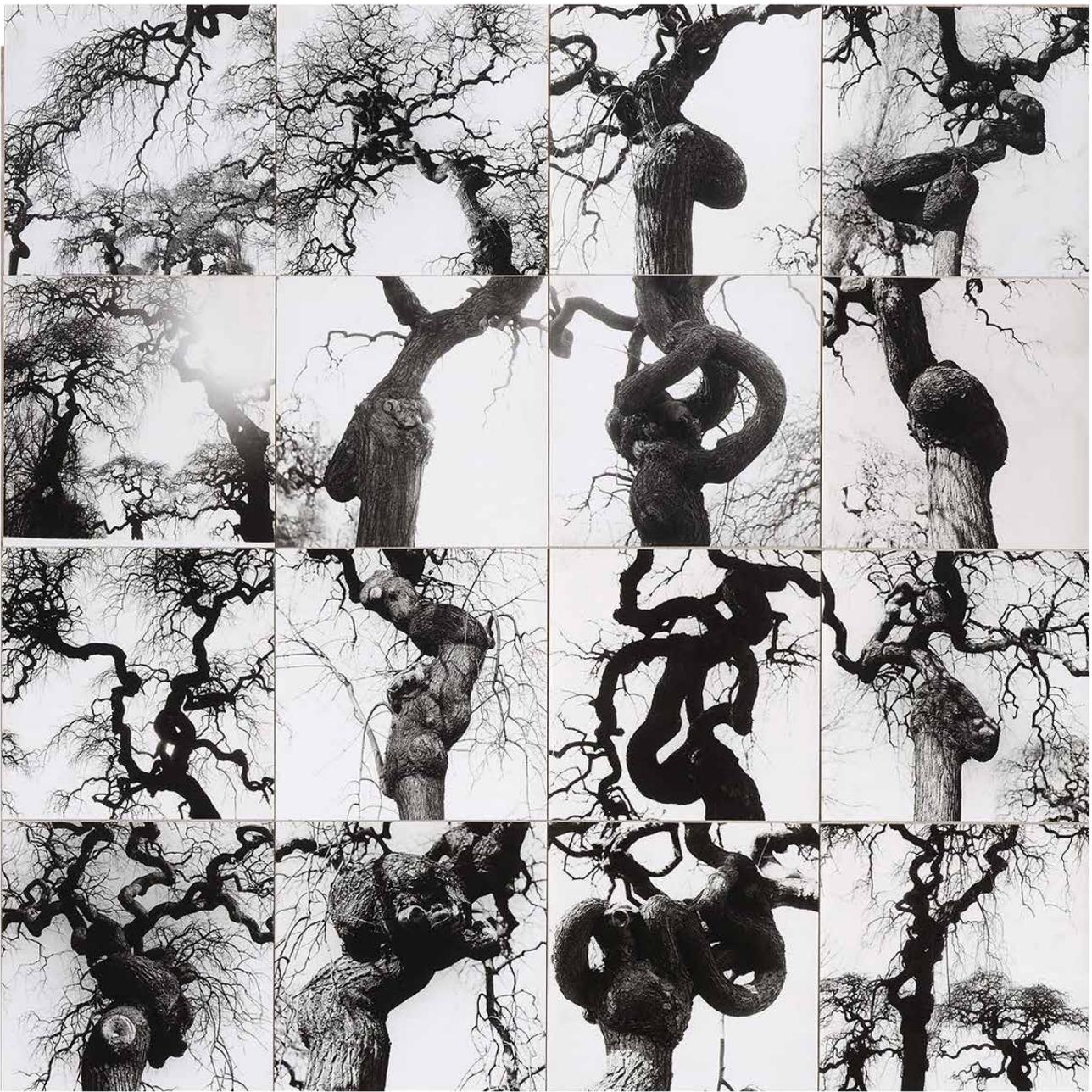
Dubbini R. 1994, *Geografie dello sguardo. Visione e paesaggio in età moderna*, Einaudi, Torino.

Fontanari E. 2006, *Paesaggio e progetto* in F. Zagari, *Questo è paesaggio. 48 definizioni*, Mancosu, Roma, pp. 190-192.

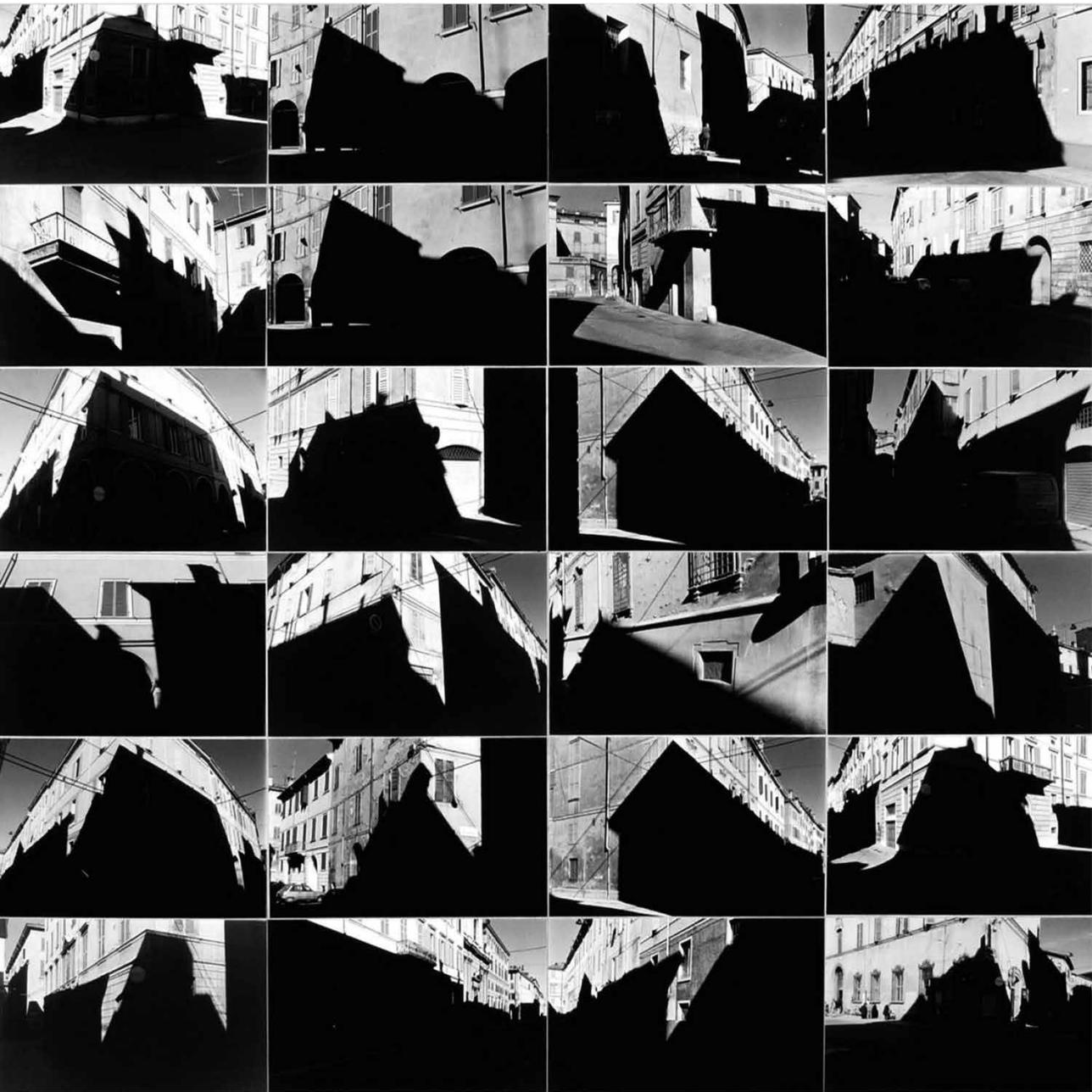
Hewitt M. A. 2020, *Draw in Order to See*, ORO Editions, Novato CA.

Herrington S. 2017, *Landscape Theory in Design*, Routledge, New York.

- Jakob M. 2009, *Il paesaggio*, Il Mulino, Bologna.
- Klee P. 1959, *La confessione creatrice*, in Id., *Teoria e forma della figurazione*, a cura di M. Spagnol e R. Sapper, 2 Voll., Feltrinelli, Milano.
- Kullmann K. 2014, *Hyper-realism and loose-reality: the limitations of digital realism and alternative principles in landscape design visualization*, «Journal of Landscape Architecture», n.3, pp. 20-31.
- Kullmann K. 2017, *The mirage of the Metropolis. City imaging in the age of digital chorography*, «Journal of Urban Design», vol. 23, n. 1, pp. 124-141.
- Kurgan L. 2013, *Close up at a distance. Mapping, technology and politics*, Zone Books, New York.
- Leonardi C., Stagi F. 1982, *L'architettura degli alberi*, Mazzotta, Milano.
- Mathur A., Da Cunha D. 2009, *Soak*, Rupa, Delhi.
- Morton T. 2013, *Hyperobjects. Philosophy and Ecology After the End of the World*, Minnesota University Press, Minneapolis.
- Munari B. 1966, *Arte come mestiere*, Laterza, Roma-Bari.
- Murray Schafer R. 1977, *The tuning of the world* [trad. it. *Il paesaggio sonoro*, LIM Ricordi, Milano 1988].
- Newman C., Nussaume Y., Pedroli B. (Eds) 2013, *Landscape & Imagination. Towards a new baseline for education in a changing world*, Conference, Paris 2 - 4 May 2013, Uniscape, Florence, Bandecchi & Vivaldi, Pontedera (Pisa).
- Paisea, 27/2013, *Representación 2/ Representation 2*.
- Palmboom F., Notteboom B., Dimitrova K., Decroos B. (eds.) 2020, *The drawing in landscape design and urbanism*, «OASE», n. 107.
- Pandakovic D., Dal Sasso A. 2009, *Saper vedere il paesaggio*, CittàStudi Edizioni, Torino.
- Piano R. 2009, *Lectio Magistralis*, Cersaie 2009, Bologna, <[https://www.archiportale.com/news/2009/10/architettura/I-architettura-%C3%A8-un-arte-corsara-.renzo-piano-a-cersaie-09\\_16568\\_3.html](https://www.archiportale.com/news/2009/10/architettura/I-architettura-%C3%A8-un-arte-corsara-.renzo-piano-a-cersaie-09_16568_3.html)> (12/20)
- Pittaluga A. 1987, *Il Paesaggio nel territorio. Disegni empirici e rappresentazioni intuitive*, Hoepli, Milano.
- Quaini M. 1991, *Per una archeologia dello sguardo topografico*, «Casabella», n. 575-576, pp. 13-17.
- Raaphorst K., Duchhart I., van der Knaap W., Roeleveld G. & van den Brink A. 2017, *The semiotics of landscape design communication: towards a critical visual research approach in landscape architecture*, «Landscape Research», vol. 42, n. 1, pp. 120-133.
- Riley H. 2008, *Drawing: Towards an Intelligence of Seeing*, in S. Gardner (ed.), *Writing on Drawing*, Intellect/Univ. of Chicago Press, Bristol/Chicago <[https://www.researchgate.net/publication/268165951\\_Drawing\\_Towards\\_an\\_Intelligence\\_of\\_Seeing](https://www.researchgate.net/publication/268165951_Drawing_Towards_an_Intelligence_of_Seeing)> (01/21)
- Romani V. 1988, *Il paesaggio dell'Alto Garda bresciano*, Grafo Edizioni, Brescia.
- Salerno R. 2019, *Representing and Visualizing in Landscape, between Hard Sciences and Humanities*, «disègno», n. 5, pp. 23-32.
- Streb C. 2019, *Soundscape Ecology: how listening to the environment can shape design and planning*, ASLA Conference on Landscape Architecture, <<https://dirt.asla.org/2019/12/10/designing-with-sound/>> (01/21).
- Turri E. 1979, *Semiologia del paesaggio italiano* Longanesi, Milano.
- Turri E. 2004, *Il paesaggio e il silenzio*, Marsilio, Venezia.
- Valentini A. 2018, *Il paesaggio figurato. Disegnare le regole per orientare le trasformazioni*, Firenze University Press, Firenze.
- Van Dooren N. 2013, *Reflexiones sobre representación*, «Paisea», pp. 4-12.
- Van Dooren N. 2017, *Drawing Time: The Representation of Change and Dynamics in Dutch Landscape Architectural Practice After 1985*, Tesi di dottorato presso l'Università di Amsterdam <[https://www.nvandooren.nl/wp-content/uploads/2018/05/drawingtime\\_dissertation\\_nvandooren.pdf](https://www.nvandooren.nl/wp-content/uploads/2018/05/drawingtime_dissertation_nvandooren.pdf)> (01/21)
- von Humboldt A. 1849, *Ansichten der Natur*, Cotta, Berlino [trad. it. *Quadri della Natura*, La Nuova Italia, Firenze, 1988].
- Zagari F. 2019, *Fra disegno e paesaggio*, «disègno», n. 5, pp. 7-13.



C. Leonardi, *Sophora japonica var. pendula*, 1965.  
Courtesy Archivio Architetto Cesare Leonardi



C. Leonardi, *La città di Modena (Primavera 2)*, 1977.  
Courtesy Archivio Architetto Cesare Leonardi





C. Leonardi, F. Stagi, Parco Amendola a Modena, 1972-1981, plastico di studio delle torri-faro.  
Courtesy Archivio Architetto Cesare Leonardi







C. Leonardi, F. Stagi, *Ginkgo biloba* L., *L'Architettura degli Alberi*, 1960-1982.  
Courtesy Archivio Architetto Cesare Leonardi

