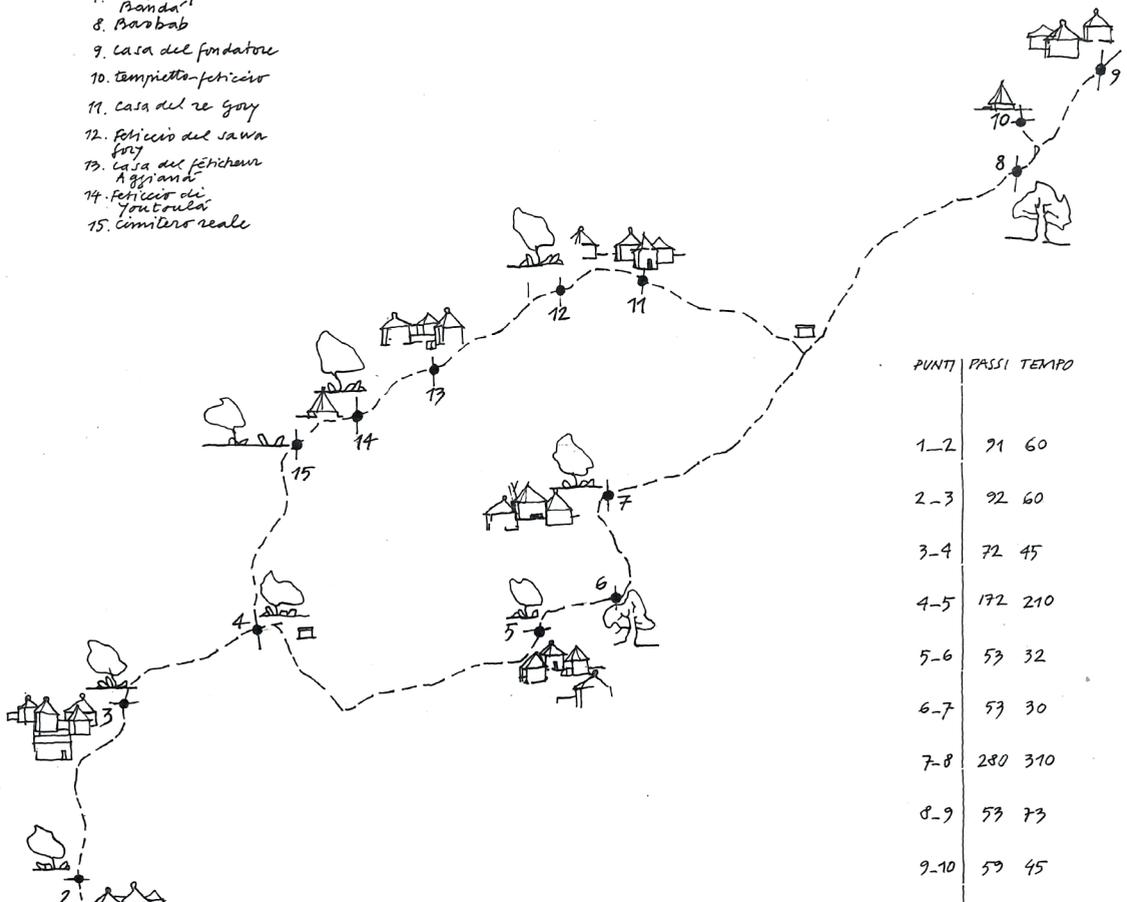


1. Mampo
2. Casa del circoncisore
3. Casa del re Tchrurru
4. Sala delle assemblee di corte
5. Casa del feticheur Namachdrui
6. Barabab
7. Casa del feticheur Panda
8. Barabab
9. Casa del fondatore
10. Tempietta-feticheur
11. Casa del re Gary
12. Feticheur del sawn fuy
13. Casa del feticheur Aggiamh
14. Feticheur dei You Coulas
15. Cimitero reale

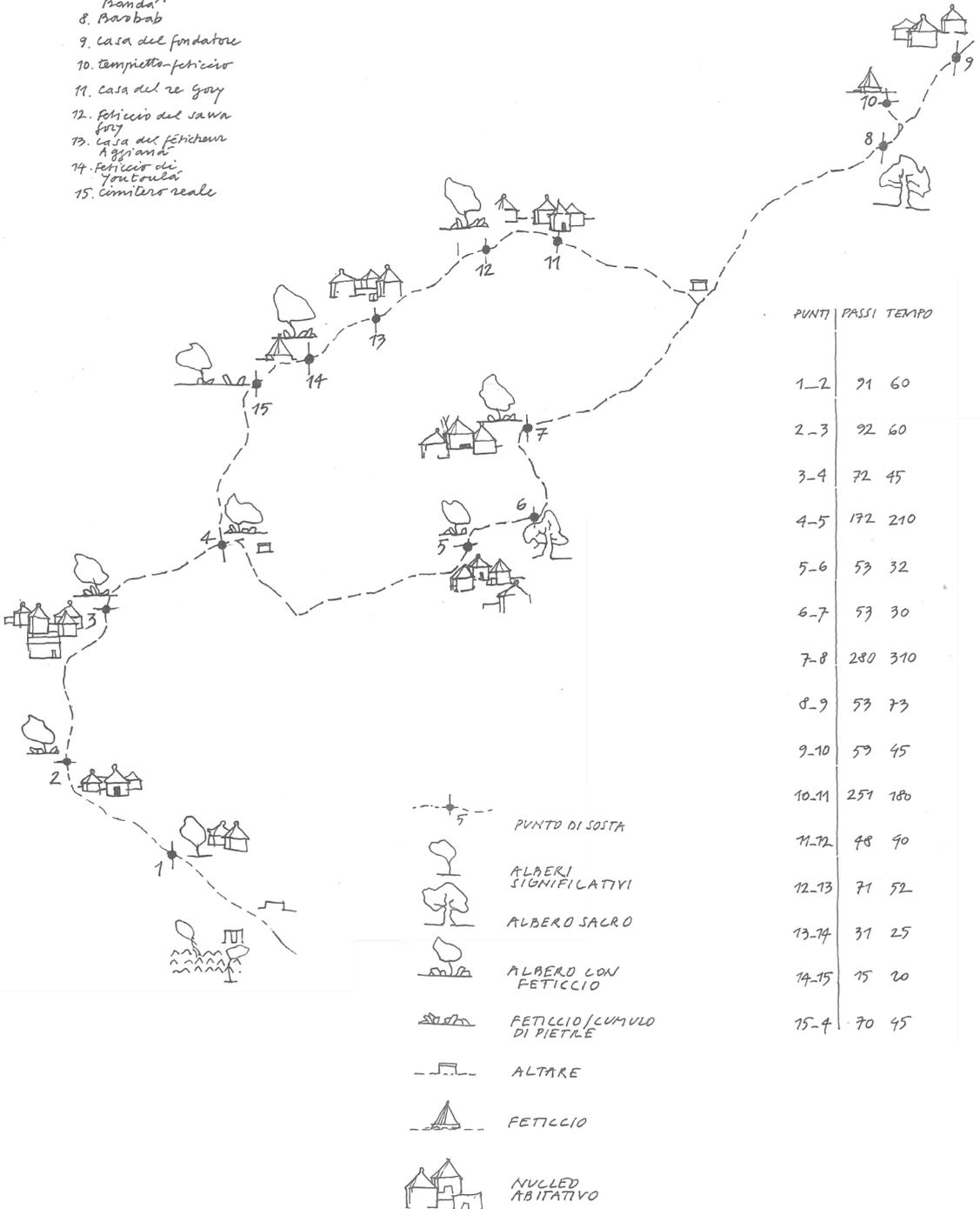


PUNTI	PASSI	TEMPO
1-2	71	60
2-3	92	60
3-4	72	45
4-5	172	210
5-6	53	32
6-7	53	30
7-8	280	310
8-9	53	73
9-10	53	45
10-11	257	180
11-12	48	90
12-13	71	52
13-14	31	25
14-15	75	20
15-4	70	45

-  PUNTO DI SOSTA
-  ALBERI SIGNIFICATIVI
-  ALBERO SACRO
-  ALBERO CON FETICCIO
-  FETICCIO/CUMULO DI PIETRE
-  ALTARE
-  FETICCIO
-  NUCLEO ABITATIVO



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 Aggand
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/

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

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

Editoriale

La rappresentazione come necessità¹

Marco Cillis

Università degli Studi di Parma, marco.cillis@unipr.it

Antonella Valentini

Università degli Studi di Firenze, 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'invisibile², quell'impercettibile che viene svelato e che non è affatto inutile ma essenziale, come suggerisce ammiccando Antoine de Saint-Exupéry³, 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 rallentatore⁴. Nuovi linguaggi della rappresentazione – alcuni dei quali vere e proprie opere d'arte, come la serie di fotografie *Floral Studies* di Dain Tasker⁵ – 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 fenomeno⁶. 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)⁷ – 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

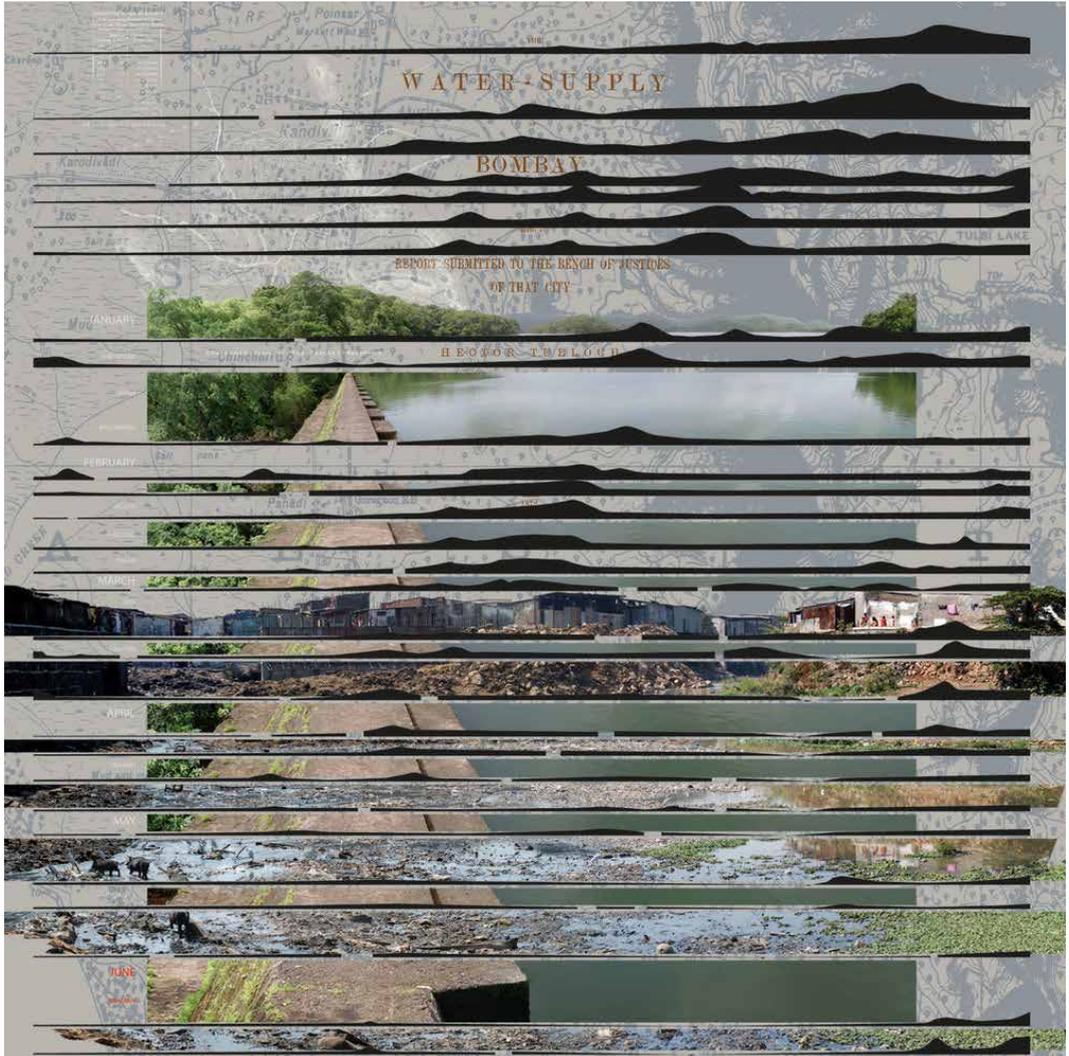
l'architettura del paesaggio - presume continue incursioni nella vita, oscillando tra fare e immaginare. Ciò che Paul Klee sosteneva, di rendere visibile agli occhi della mente, della ragione e della memoria e non soltanto agli organi della vista (Cianci, 2008), adesso studi scientifici sul sistema nervoso 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 spazio⁸. 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 transcalarità⁹. 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 prospettico¹⁰. 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



A. Mathur D. Da Cunha, Soak Tulsi-photowork-center, 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 corografica¹¹, 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 dirimpenti 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'acqua¹² 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 GIS¹³. 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 Schafer¹⁴, si colloca come interesse disciplinare trasversale all'urbanistica sensoriale e alla geografia emozionale e rappresenta "a powerful component of placemaking"¹⁵ 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 Bernina¹⁶. 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' essenziale¹⁷. 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 tradizionale¹⁸ 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 considerare¹⁹, come progettisti siamo chiamati a metterle opportunamente a fuoco nella giusta prospettiva, come mezzi a nostra disposizione, strumenti che sono però profondamente 'sensibili'²⁰ 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*”²¹.

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"²², 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

¹ 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.

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

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

⁴ "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).

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

⁶ "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).

⁷ 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).

⁸ 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.

⁹ "...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).

¹⁰ "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.

¹¹ 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*".

¹² 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.

¹³ 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.

¹⁴ 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.

¹⁵ 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).

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

¹⁷ 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).

¹⁸ 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*.

¹⁹ "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).

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

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

²² 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.

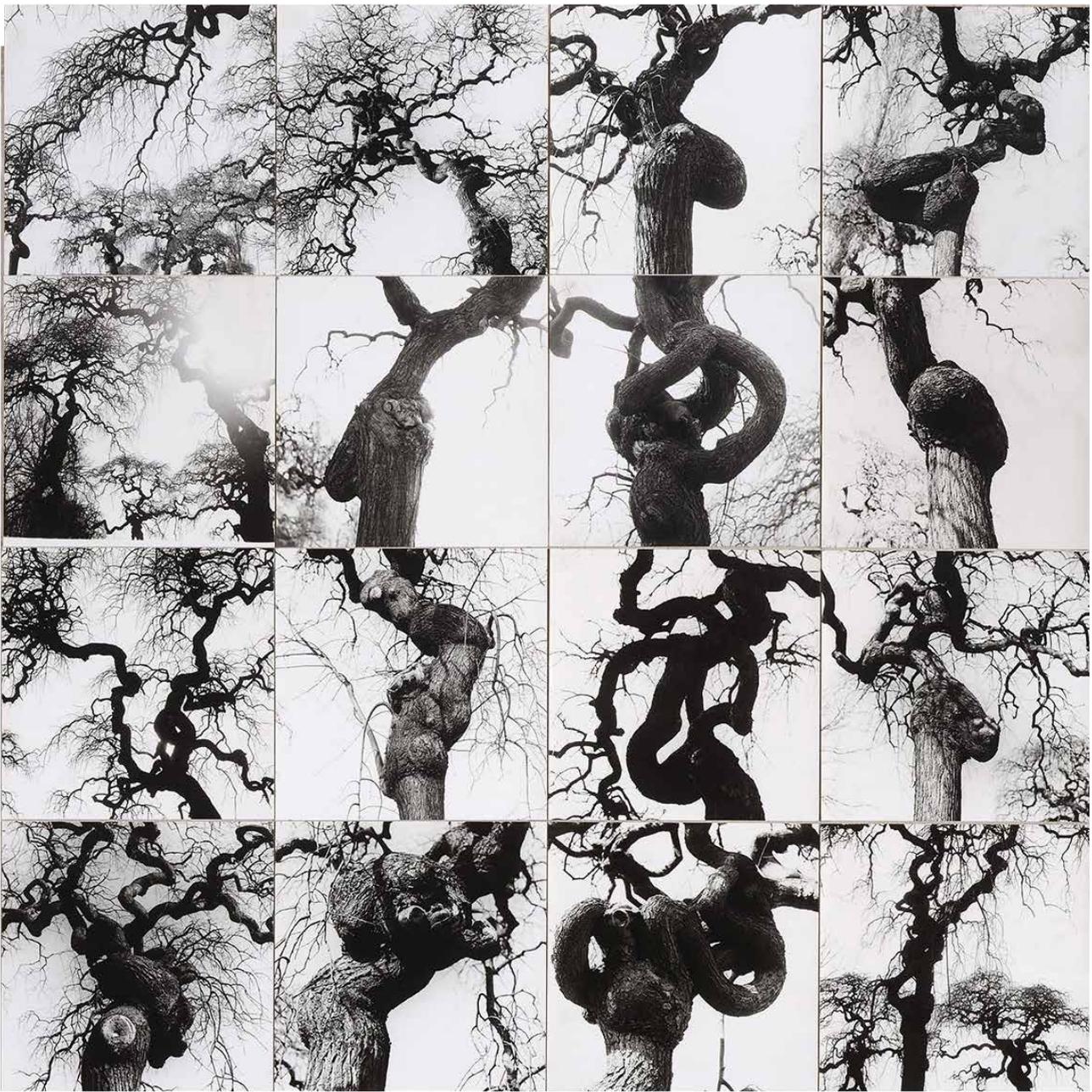
Dubbini R. 1994, *Geografie dello sguardo. Visione e paesaggio in età moderna*, Einaudi, Torino.

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

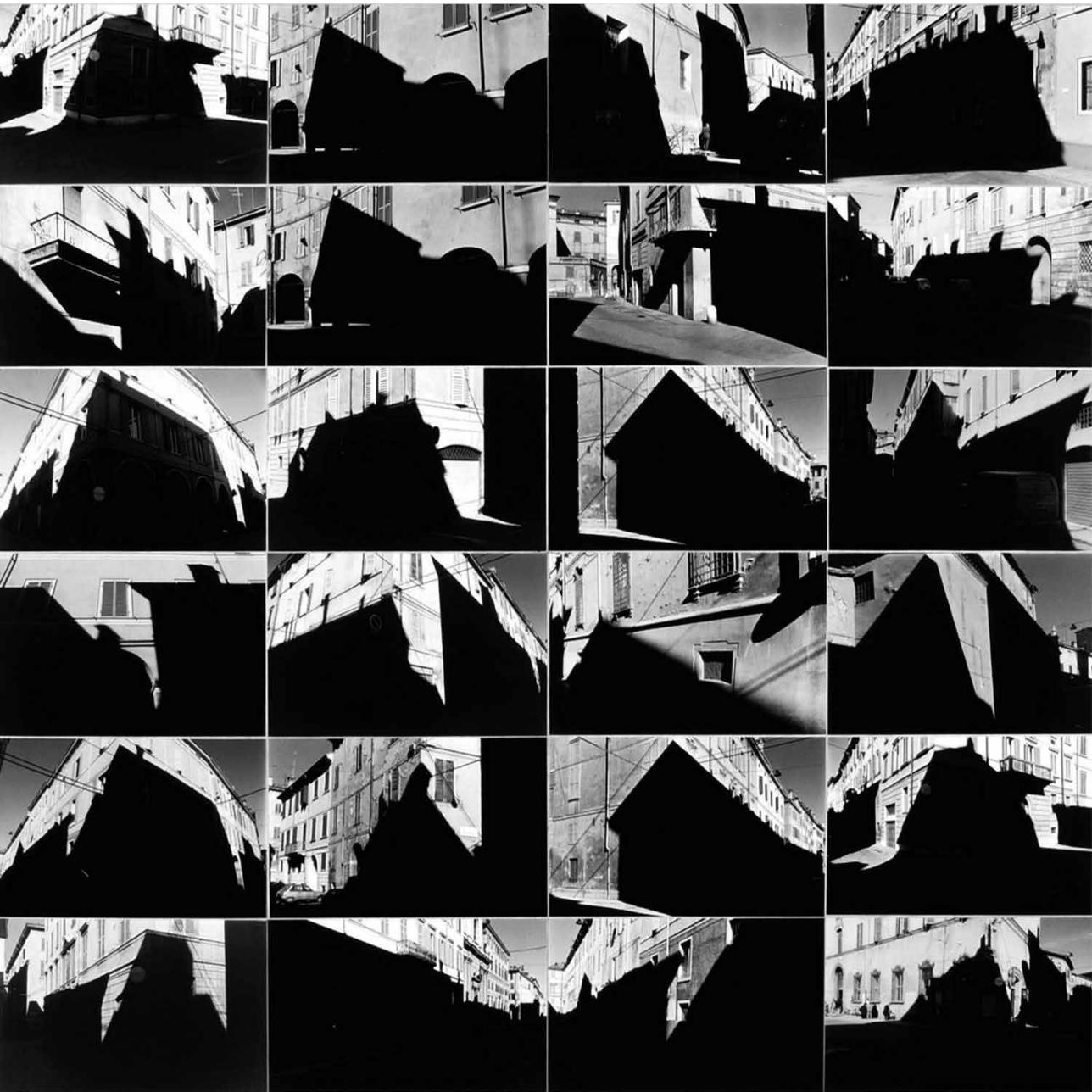
Hewitt M. A. 2020, *Draw in Order to See*, ORO Editions, Novato CA.

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> (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> (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> (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



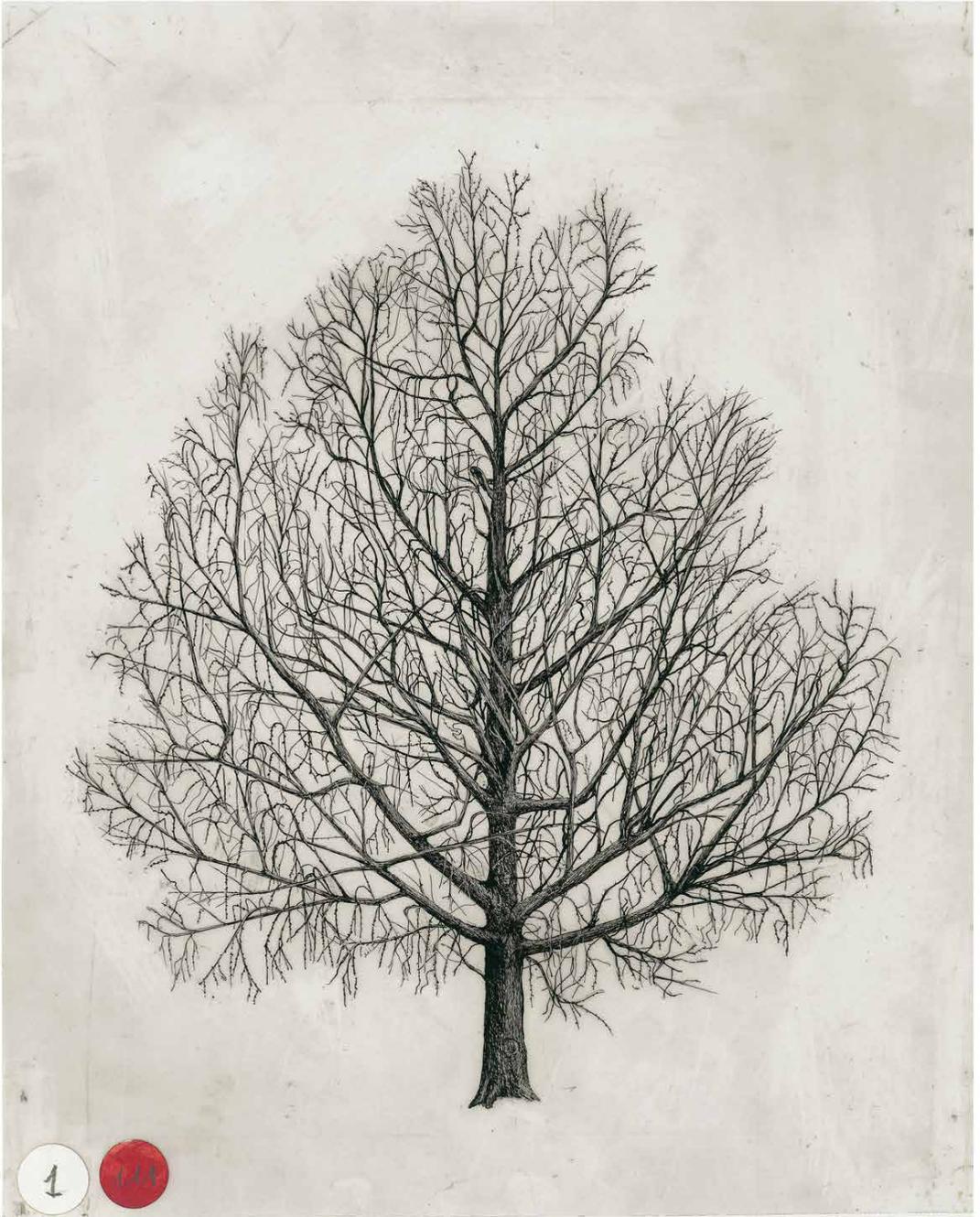
C. Leonardi, *La città di Modena (Primavera 2)*, 1977.
Courtesy Archivio Architetto Cesare Leonardi



C. Leonardi, F. Stagi, Concorso per l'ampliamento del cimitero San Cataldo a Modena, 1971, planimetria generale (estate).
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



**Rappresentare
le invisibilità e
il processo creativo**

The hype of representation: some thoughts on the roles of the hyperreal and the hyperobject in contemporary landscape architecture

Richard Weller

Stuart Weitzman School of Design, University of Pennsylvania, USA
rjweller@design.upenn.edu

Abstract

This article argues that there are two main modes of representation in contemporary landscape architecture; the hyperreal and the hyperobject. The article compares and contrasts these modes identifying their various meanings and potentials. The hyperrealism of the images used by landscape architecture offices gives clients a sense of confidence and comfort in the world they and the designers are aiming to create. Seemingly innocent, these images can however serve to disguise the deeper, structural ecological and social problems facing contemporary cities and reinforce landscape aesthetics as exclusively picturesque. Contrary to this today in universities students and professors are trying to visualize landscape not as scenic but as complex environmental processes. The interest in visualizing flows beyond the scenic frame is heightened and made necessary by the overarching crisis of climate change and the advent of the Anthropocene. To produce a landscape architecture of our age, we need to grapple with these challenges and attempt to draw connections between the macro scale of hyperobjects and the micro scale of daily life.

Keywords

Hyperreal, hyperobject, representation, time, image

hyperreal: 1 exaggerated in comparison to reality: *his characters are hyperreal rather than naturalistic*. 2 (of artistic representation) extremely realistic in detail. (Oxford Dictionary <<https://www.lexico.com/en/definition/hyperreal>>).

hyperobjects: not yet listed in dictionaries other than Wikipedia according to which “are objects which have a vitality to them but you can’t touch them, like race or class, or climate change. Their effects may be experienced even if they cannot be necessarily touched”. (<<http://cyborganthropology.com/Hyperobjects>>).

There is a serious rift along representational lines in contemporary landscape architecture. On the one hand the profession seeks to produce ever more hyperreal images of landscape views to sell their projects, whereas in the academy the primary concern is with trying to visualize environmental processes and relationships that are largely invisible to the naked human eye. Per the philosopher Timothy Morton, these invisibilities are known as “hyperobjects” – amorphous things like climate change, the 6th extinction, or the depletion of ground water; things we know to exist as large forces, but of which we can only see fragmentary evidence and are difficult to engage with. Although hyperreal and hyperobject images are both made by computers, the former pretend to be seen ‘naturally’ as if by the human eye, where-

as the latter can only be ‘seen’ – or rather mapped – by disembodied machinic eyes such as satellites and drones as well as through digital simulations of data derived from sensors. Setting these two modes of representation – the hyperreal and the hyperobject – in contradistinction opens up important issues regarding landscape architecture’s historical moment.

The Hyperreal

If you look at the images that flash up on the websites of the world’s major landscape architecture offices (fig. 1) and keep an eye on the images they use to win design competitions it is plain to see that hyperrealism is the profession’s preferred mode of representation. These increasingly immersive and high-resolution images share several key characteristics. First, they are perspectival and, as already noted, typically constructed from the single (human) viewpoint or, if the project is large then sometimes the viewpoint will be lifted to that of a bird. Second, they are generally structured in a picturesque, or more precisely a ‘beautiful’ manner, meaning they almost always have a framed foreground, a middle ground focus, and a background typically free of any urbanity or industry that would otherwise pollute the bucolic ambience of the scene. Where such pollution is admitted it is deliberately set in stark contrast to the redemptive green

of the design being advertised, which leads to the third point: the images are almost invariably verdant – every leaf bristling with life in the high-resolution detail. This means these images are also typically frozen in time – usually about 20 years into the future when the vegetation is mature. Needless to say, the scenes are generally sunny and occupied by stylish, fit, happy (mainly white) people enjoying themselves in a healthy landscape. One can only assume that the hyperrealism of these images casts a certain spell over clients and the public, giving them a sense of confidence and comfort in the world they and the designers are about to join hands in virtuously creating. And even though everyone knows these images are not telling the truth exactly, the ineluctable power of hyperrealism is that it stares you straight in the eye and insists that it is.

That clients, the public and no doubt many landscape architects like to indulge in the fantasy of an ecological paradise based on 18th century aesthetics (albeit produced now by computers) requires a level of psychoanalysis beyond the scope of this brief article, but I can, at least in passing, make some comments worthy of further discussion. Apart from their sappy nostalgia and their shameless kitsch – neither of which need automatically be negative aesthetic qualities – the problem with hyperreal images of landscape as eco-paradisical is not so much what they show, but what they don't. Seemingly innocent, these images can serve to disguise the deeper, structural ecological and social problems facing contemporary cities. Their dreamy pleasant-ries distract us from, and smooth over the simmering socio-political tensions that lie beneath the surface of biophilic gentrification. These images anaesthetize their audience, and by extension numb us to the possibility of any socio-political action other than passive observation. Finally, by recapitulating landscape as scenically beautiful, hyperreal eco-paradisical imagery also forecloses the possibility of aesthetic invention in the discipline.

At the root of this brand of hyperrealism are difficult questions of representational honesty for designers. And by raising this I'm not suggesting that we must now rerun the history of modern art as if expressionism, cubism, surrealism and minimalism are any better than picturesque hyperrealism, rather I am suggesting that if the paradisiacal and the ecological are landscape architecture's most important subjects—as I think they probably are—then representing them shouldn't be made to look either easy or conventional. To be clear, on the one hand I am for an honest aesthetic of ecology; one that shows its machinic roots and confesses to just how hard it is to restore ecosystems. On the other, I am also for a wildly dishonest aesthetic of paradise; one that is overtly full of fantasy. As Baudelaire famously said of 19th century theatrical stage sets "These things, because they are false, are infinitely closer to the truth; whereas the majority of our landscape-painters are liars, precisely because they have neglected to lie." (Baudelaire, 1965). As I see it, the problem with the hyperreal is that it finds itself suspended between truth and fiction without exercising and enjoying the full potential of either.

The Hyperobject

Contrary to perspectival hyperrealism fixed in time, in the salons today students and professors are trying to visualize landscape not as scenic but as complex environmental processes. These landscapes are often depicted as maps, animations, point clouds, or thick sections which often try to include the added dimension of time.

Of course, awareness that what we see as a given landscape is only ever a moment in larger processes of change is nothing new, but having digital tools to model and map these flows beyond the scenic frame certainly is. The interest in visualizing these flows is heightened and made necessary by the overarching crisis of climate change and the advent of the Anthropocene. In the sciences this anx-



Fig. 1 – Screen shots of hyperreal images from prominent landscape architecture firms by Madeleine Chillaney-Lehar.

ity has manifested as the discipline of Earth system science which is devoted to modelling the fluctuations within and relationships between the hydrosphere, lithosphere, biosphere and atmosphere and most importantly, how human actions impact these systems over time. In the arts it has manifested as the discipline of Environmental Humanities in which the world is reevaluated as non-hierarchical and non-dualistic and the human subject is situated as just one actor in larger ecological and political networks wherein all species and all forms of matter have both rights and agency.

Together, the hyperobjects of climate change and the Anthropocene constitute our Copernican revolution; stretching our imaginations to new reaches of (earthly) space and time. Indeed, climate change demands that we now almost routinely connect the molecular with the planetary, just as the concept of the Anthropocene requires that philosophically, spiritually and materially we collapse culture into nature and situate ourselves in geological time. Further, if we now triangulate climate change and the Anthropocene with the horror of the 6th Extinction then we find ourselves looking into a mirror where human identity is being unsettled and interrogated as never before. It is little wonder then that there is a frenzy of aesthetic activity in both the sciences and the arts as we fumble in the dark to represent

these extraordinary and emergent senses of place. The school from where I write, (Penn) has been trying to articulate the nature of hyperobjects and our connection to them since 1969 when Ian McHarg first published his analytical 'layer cake' diagrams. These layered maps attempted to show in cartoon form how the earth works by building upon itself, but McHarg's achievement was not just that he succinctly described this process but that he then compressed his layers to form a template for how we should engage with it. In other words, for better or worse, McHarg gave us both analysis 'and' agency. Anu Mather has also devoted her career to articulating the hyperobject of the hydrological cycle and connecting it with culture and place. James Corner's early work shifted picturesque landscape imagery into modernism via montage, which in turn shifted mapping from positivism into the realm of the imagination to also build an argument for design. My own *Atlas for the End of the World* engages directly with the 6th extinction, by appropriating the apparent neutrality of mapping and turning it onto itself as a critique of modernity since the first Atlas was made in 1570. Sean Burkholder is now working with models that predict sediment flow (fig. 2) and Keith Van Der Sys and Karen M'Closkey are using drones to map change in estuarine wetlands over time (figg. 3-4).

Whilst acknowledging Penn's legacy in this regard it is important to also note that many others are working on trying to visualize hyperobjects. The ETH in Zurich has focused on point clouds derived from laser scanning and Brad Cantrell at UVA has, like Burkholder at Penn, focused on fluvial systems. In terms of sectional representations Diana Agrest's work out of the Cooper Union in New York (Agrest, 2019) also stands out (figg. 5-6). Agrest's focus on extreme natural phenomena captures what I mean by emergent senses of place in the Anthropocene. Agrest's images are readings of nature that reveal the forces and materialities of the earth's crust and serve as revelatory preludes to new ways of conceiving of how we mark its surface and penetrate its depths.

The challenge for the contemporary representation of hyperobjects as I see it is three-fold: first, unless you are gathering your own data first-hand (as Burkholder, M'Closkey and Van Der Sys do) then the data being visualized, typically GIS, is prescribed. And while this data might appear objective and comprehensive – to tell the truth as it were – it is important to ask where it comes from and how it was derived and assembled. Similar to a confrontation with the hyperreal, one must look beyond the surface of the visualized hyperobject and ask what is 'not' being shown in this image.

Since the subject at the heart of the hyperobject is processes of change, the second challenge is to incorporate the 4th dimension of time and show how change occurs across different scales and resonates through different materials. Engaging with the aesthetics of time in and of itself is difficult enough, but the third and most important challenge is not only to illustrate change, but show how certain forms of human intervention (design) will inflect, redirect, accelerate or slow the change. Put another way, the challenge in working with hyperobjects is not to indulge in what we might now refer to as a digital sublime where swirling ocean currents, atmospheric flows, global urbanization and rising sea levels amount an apocalyptic deluge of data that can also anaesthetize its audience, but to embed us, with agency in the earth system's processes with greater precision.

If we are to produce a landscape architecture of our age then we need to grapple with these challenges and attempt to draw connections between the macro scale of hyperobjects and the micro scale of daily life. As with any major aesthetic shift in history this is not some easy thing, but one thing is for certain, if we are going to make progress we need to punch through the surface of the hyperreal.

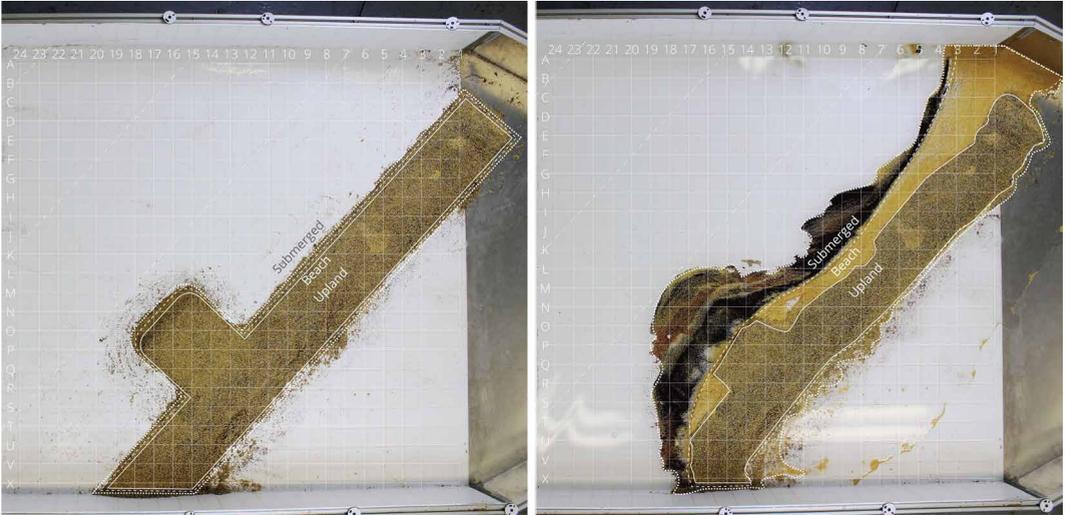


Fig. 2 –Image showing how large physical models can simulate sediment transport and shoreline morphology transformation through various water level and wave scenarios. (Source: image courtesy of Sean Burkholder, Theresa Ruswick, and the Healthy Port Futures project).

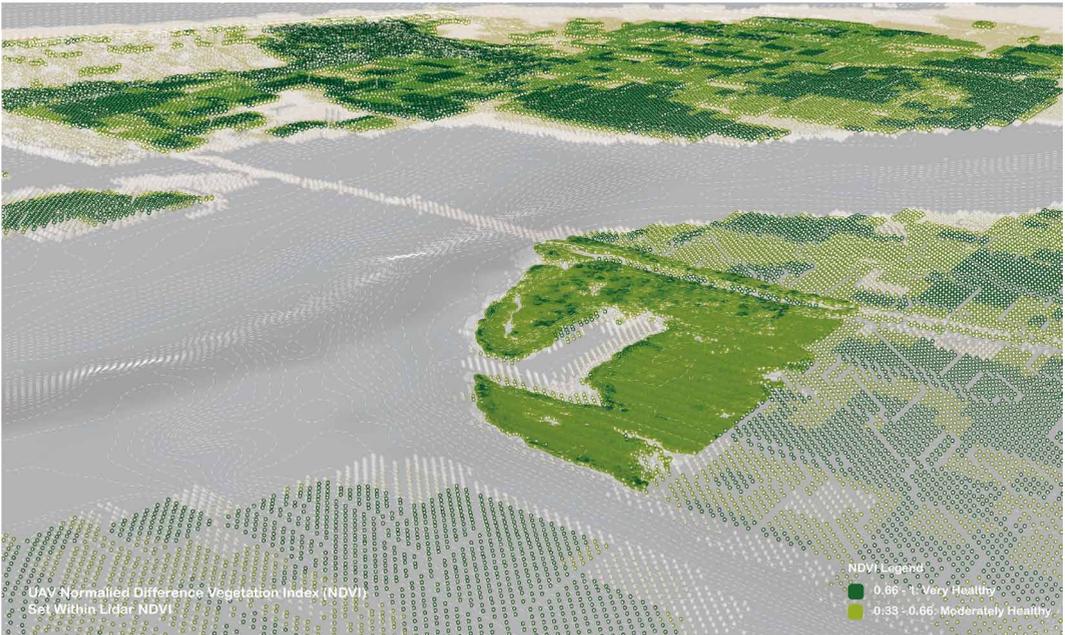


Fig. 3 –NDVI Image: Image of model estimating wetland plant health using a Normalized Difference Vegetation Index (NDVI) taken from UAV multispectral sensors. Since the amount of chlorophyll in plants reflects near infrared energy and absorbs red energy, NDVI is an effective means for quantitatively assessing the health of wetland plant communities. (Source: image courtesy of Keith Van Der Sys, EM-Lab, Weitzman School of Design, University of Pennsylvania).

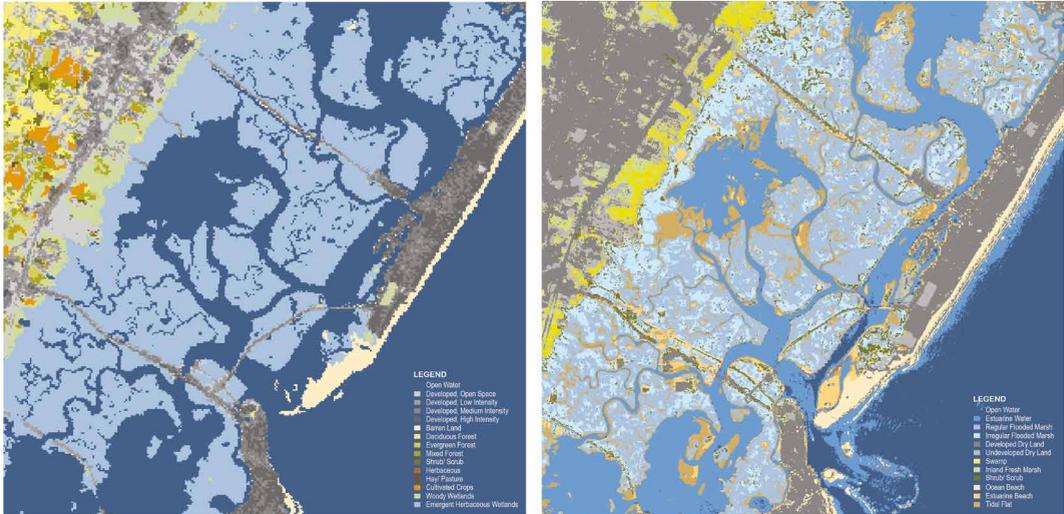


Fig. 4 –Wetland Classification Image: Image comparing existing landcover data (NLCD) and custom high resolution wetland landcover data. The high resolution landcover was created by using UAV multispectral imaging to train and recognize wetland plants and mudflats that were not otherwise depicted in the existing landcover dataset. Wetlands are most single most important environmental feature for sea level rise and storm surge modeling. Existing wetland datasets, however, are woefully insufficient for any accurate environmental modeling of vulnerable coastal conditions. (Source: image courtesy of Keith Van Der Sys, EM-Lab, Weitzman School of Design, University of Pennsylvania).

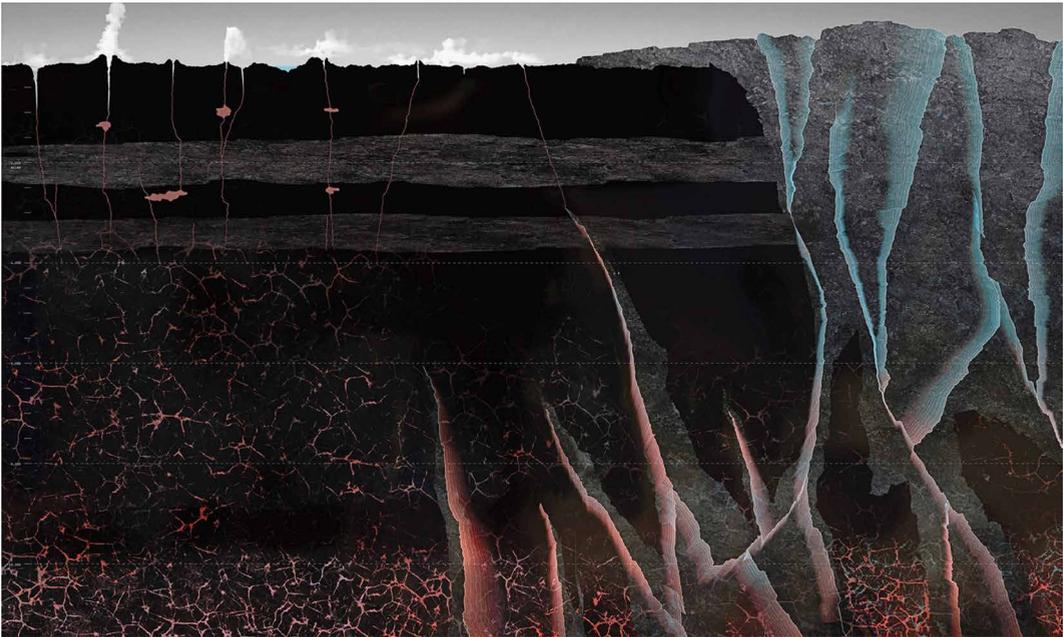
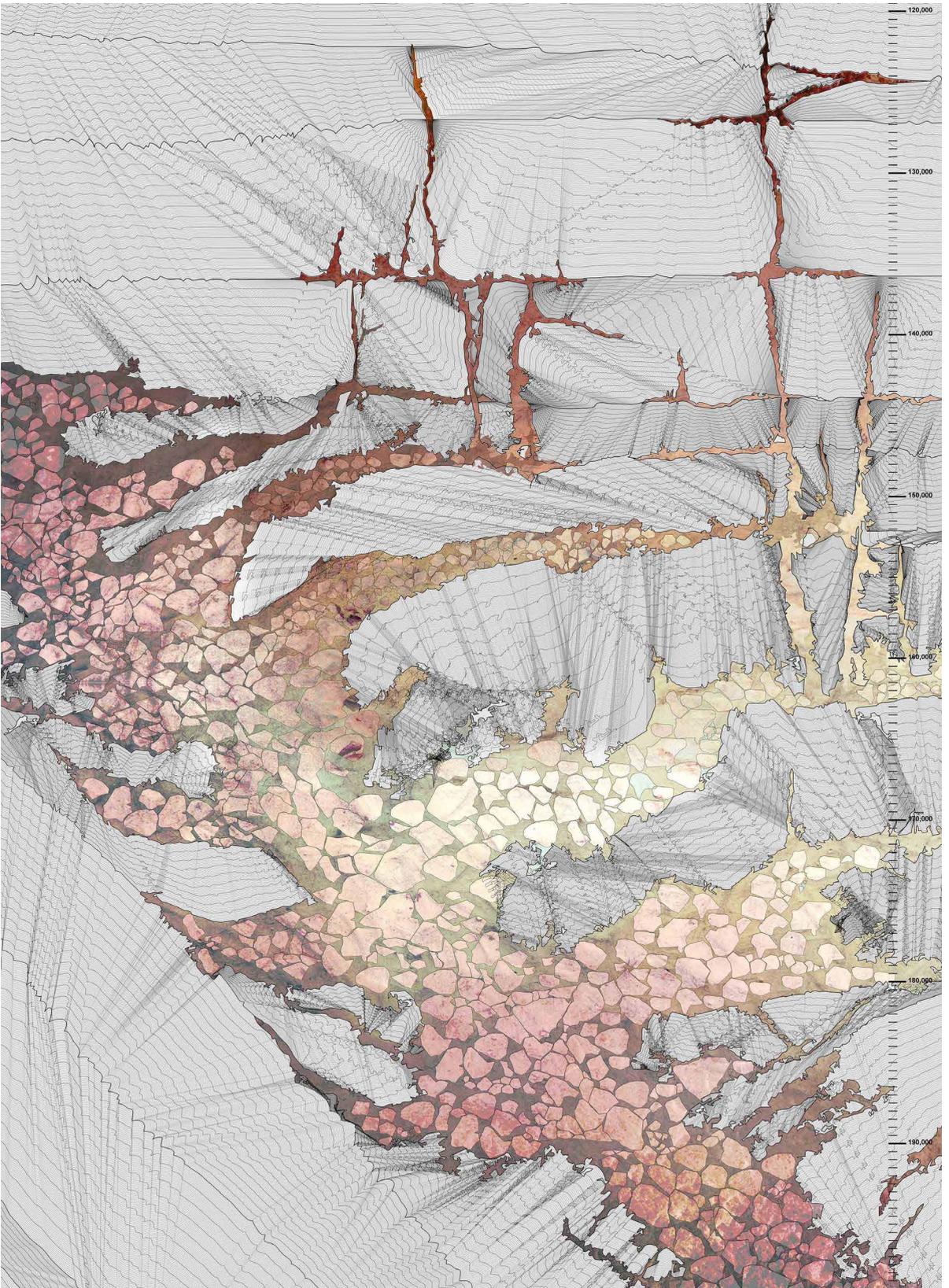


Fig. 5 – Architecture of Nature/Nature of Architecture by Diana Agrest. Liquid Tectonics, Yellowstone Caldera, Wyoming, Chung-Wei Lee. Section showing water circulation upwards, following the rhyolite rock structure with permeable and non-permeable rock (drawn to scale) (Source: image courtesy of Diana Agrest).



References

- Agrest D. 2019, *Architecture of Nature / Nature of Architecture*, AD+ R and Cooper Union.
- Baudelaire C. 1965, *Art in Paris 1845-1862: Salons and Other Exhibitions*, Trans. Johnathan Mayne, Phaidon, Oxford.
- M'Closkey K., VanDerSys K. 2017, *Dynamic Patterns: Visualizing Landscapes in a Digital Age*. Routledge, London.
- Morton T. 2013, *Hyperobjects. Philosophy and Ecology After the End of the World*, Minnesota University Press, Minneapolis.
- Weller R., Hoch C. and Huang C. 2017, *Atlas for the End of the World*, <http://atlas-for-the-end-of-the-world.com>

opposite page

Fig. 6 – Architecture of Nature/Nature of Architecture by Diana Agrest. Subduction and Transformations of the Mantle Rock, Mt. St. Helens, Washington, Hsing-O Chiang. Detail section of the Juan de Fuca oceanic plate at a depth of 120,000 to 210,000 feet, showing how magma chambers are produced by the melting process above the subducting oceanic plate. (Source: image courtesy of Diana Agrest).

Representation and Landscape Architecture: Towards a New Language? The semiotic and cognitive value of representation as a relevant issue for an aware and evolving culture of landscape architecture

Daniele Stefàno

Dipartimento di Architettura e Progetto, Sapienza Università di Roma, Italia
daniele-stefano@uniroma1.it

Abstract

Landscape architecture has a significant relation with figurative arts since its beginnings. The cultural, aesthetic, stylistic, and artistic contribution to its project is essential. Despite that, it appears we are experiencing a contradiction because, on the one hand, we have excellent examples in which technologies bring notable advances in our culture and in the way of conceiving transformations. It seems that design evolves in a completely new way, made up of the integration of languages, contaminations, and experimentations. On the other hand, however, we are facing a certain flattening in the majority of the works that are produced worldwide.

If very useful from a technical point of view and proficient in processing and representing large quantities of information, the use of digital programs seems encouraging an image-oriented approach rather than a reasoning-oriented approach, producing in most cases a homologation in the description of projects. If representation is directly responsible for the way we approach transformations, can we talk about a new evolving language? Considering as well the relationship with the European Landscape Convention, the paper aims to reconsider the role of representation, conceived as directly responsible for the way we approach transformations as well as for shaping a way of thinking related to the sensibility toward landscape values. It therefore considers the cognitive aspect of representation as a crucial value for enhancing a more aware culture of landscape architecture.

Keywords

Representation, Language, Landscape Architecture, Project.

The landscape project is often rich in meanings, according to the complex phenomena to which it refers. Its representations amplify concepts and contents that add several meanings to the technical information. They reflect social needs, propose cultural models, transmit scientific information, and, finally, they are a vehicle for expressiveness.

With new technologies, we necessarily had to modify our approach, and this seems to be the most exciting challenge we face as designers and landscape architects today. Despite this, we can point out that there is a certain flattening of the expressive language in a majority of contemporary landscape architecture projects.

We must obviously remember the great utility of digital programs in landscape design, which is not in question from a technical-scientific point of view. They allow to create realistic three-dimensional models, to map vast territories with GIS systems, and to interacting through augmented reality. Instead, what the article wants to focus on is the cultural influence of certain practices in the landscape education and design today.

It seems we are experiencing a contradiction. On the one hand, we have excellent examples and technologies that bring notable advances in our culture and in the way of conceiving transformations. On the other hand, we are encountering a ho-

mologation in the majority of the works that are produced worldwide.

That is an approach that seems to permeate our current design culture. We can think as well that today, for example, there are design studios that deal exclusively with post-production: Mir, Plomb, The-Boundary, Darcstudio deal with digital visualization but also with graphic and visual communication. A well-known example in the field of landscape architecture is the work done by Nadia Amoroso (2012), the author of numerous books on representation, which are global visual reference points. This trend is fascinating, but in general, there seems to be a misunderstanding. There is probably a distance between those who design and those who represent and communicate ideas. The images seem to reproduce an 'international style' that applies to everyone and that everyone reproduces – a problem that also concerns the way of thinking about the project. This tendency to abdicate the representation of the project to the visualization professionals shows that representation is no longer considered by many as a fundamental part of the creative process, producing a certain homologation. This probably depends on the tendency not to consider representation the primary language of the project, which is the vehicle of concepts, information, reasoning, and creative expressions.

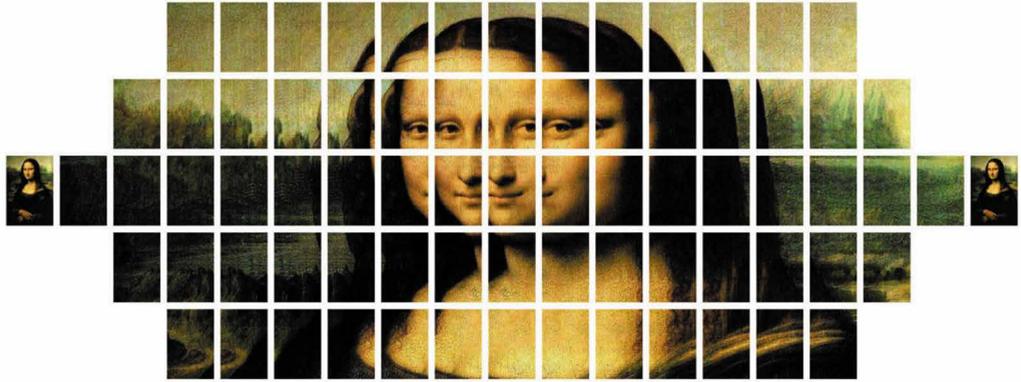


Fig. 1 – Franco Zagari, San Paolo, Fronte-Retro

Moreover, we can notice that representation is experiencing a considerable crisis today, especially in the educational system (Fava, 2019). It appears that there is a certain tendency to conceive representation as a product rather than a language, while, at the same time, many researchers seem to be rediscovering its semiotic importance as a complex cognitive system.

Part of this responsibility is may related to the way digital programs make us conceive the drawing process. In the most virtuous cases, the digital programs allow new possibilities to represent and conceive space, and this happens with a great awareness of its expressive possibilities. They are not just evidently useful in order to map and share details quickly, but they can also integrate different styles and languages, as well as multiple types of information, and make leaps of scale that only technology allows.

By the way, if very useful from a technical-scientific point of view and capable of processing and representing ever-increasing quantities of information, our way to approach to them, most of the time, seem to be image-oriented instead of being reasoning-oriented, producing a flattening and homologation in the description of projects.

If representation is directly responsible for the way we approach transformations, is it just a crisis that

we are facing, or can we talk about a new evolving language? What influence do satellite representations and point clouds, for instance, have today on conceiving transformations? Can it produce instead a new way of seeing and experiencing the landscape? It is known that since the time of Leonardo da Vinci, representation is a way to investigate natural phenomena, and it is an approach that has characterized the design attitude in the modern era. The representation is precisely an intellectual and emotional elaboration of physical and cultural contents. Perception and representation are correlated in the cognitive processes we talked about, and their functioning was studied in depth in the 20th century. It is not just a question of considering the landscape as a panorama only from a visual point of view; it also involves understanding that the concept of landscape is intrinsically linked to perception, and inevitably to representation, as already mentioned.

Also, for the European Landscape Convention, this has a notable impact on the culture in reference to the landscape as something that has a cultural, social, and ecological value. Perception has a central role even today not only as an aesthetic phenomenon but also and above all as an element that allows the understanding of social, cultural, ecological phenomena, and their recognition in visible forms of the territory.



Fig. 2 –Franco Zagari, San Paolo, Fronte-Retro

What we can certainly say is that representation is the basis of an education that allows understanding the value of certain phenomena which are then recognizable in signs on the territory, in specific forms that, thanks to their identity and recognisability, become a landscape. All of this is outside the philosophical debate on the landscape and its identification in an image.

Also, considering these aspects, we can understand the interest of institutions, such as the European Council of Landscape Architecture Schools, towards both traditional and digital representations today in the field of landscape architecture. We can mention the *Journal of Landscape Architecture* (JOLA) that frequently dedicates a part of the magazine to the representation of the landscape project. The same can be said for the annual international Digital Landscape Architecture (DLA) meeting that is hosted in Dessau and discusses digital technologies related to landscape architecture.

Considering the cultural importance of representation for the European Landscape Convention also, we can say that it is, therefore, still an object of study, and we can consider it a language in evolution. About the relationship between representation and the culture of landscape architecture, we must remember first the semiotic value of representation in our culture – a language made of signs that create

meaning and which can be read, understood, and interpreted. Rudolf Arnheim (1969), among many others, has shown the cognitive process that occurs through representation from the viewpoint of the psychology of perception. In his theory, perception is identified with thinking, as it makes us consider representation as a particular way of reasoning.

The same is argued by the contemporary theorist of perception Howard Riley (2013), who recalls that by drawing the designer selects and combines different elements for the communication of experience, recording and consolidating informations, and that representation fulfils the functions of a language. In general, we can consider that representation is not just an exercise; instead, it acts as a window that interprets the world. Moreover, it has always had a profound impact on the field of architecture and the project.

The cognitive process behind representation had a relevant influence for the born of a culture of landscape architecture as well. Furthermore, we can say that the link between figurative arts and landscape architecture is much more evident in landscape architecture than in traditional architecture, in the freedom of constructing ideas and in thinking – even subconsciously – of the landscape as a canvas and of the vegetation as colours and shapes that are part of the painting.

This is a substantial added value to the discipline identity. Michael Jakob (2009) asserts that the painting forms the aesthetic presuppositions for the cultural interest in the landscape. Steven Heyde (2017) similarly argues that drawing practices influenced the birth of landscape architecture in the 19th century, remembering that the painter Hubert Robert took part in the design of Ermenonville to direct its aesthetic orientation.

The same is also evident in the birth of the picturesque aesthetic, so creating a garden is like painting a picture. Think about the words in the Epistle to Burlington written by Alexander Pope in 1728, a pioneer of landscape gardening in England: "Paints as you plant, and, as you work, designs." (Calvano, 1996). We can explicitly refer to William Kent as 'painter enough' to "bestow [...] all the arts of landscape on the scenes he handled" (Hunt, 1987), as well as to Humphry Repton and his Red Books with numerous handwritten sketches and illustrations. Inheriting the landscape painting of Claude Lorrain, Nicolas Poussin, and Salvator Rosa, they have exalted the role of nature in the garden, and many of their drafts suggest a particular intention to express and resolve ideas swiftly.

It is necessary as well to remember that landscape architecture descends from the Beaux-Arts disciplines to which it is a sister and that the cultural, aesthetic, stylistic, and artistic contributions of the project are essential. Just think of Gertrude Jekyll, who paints gardens as compositions of chromatic patterns with attention to the changing seasons and flowering cycles. Her drawings contain very detailed information on the plants, their position, their number, and their typology to obtain very particular effects of the colour combinations studied by her and represented in her illustrations (Metta, 2008).

It must be considered that very often, the great designers were also artists, aware of applying themselves to the project. Just think of Burt Marx, who carried on his botanical, artistic, and design activi-

ties at the same time, producing pictorial works that then became references for his design and his scientific studies at the same time.

From the one side, representation can be understood as a tool for interacting sensitively with places, a way of establishing a personal relationship with places and with users, and as an antidote to the standardization and flattening produced by digital media. This can also be seen in the contemporary scene. Anton James, known for his pictorial techniques, in an article published on JoLA in 2017, argues that drawing crystallises the real value of a place and allows you to experiment with its future (James, 2017). A similar approach is that of Michel Pena, also known for his monochromatic freehand drawing. His representations are extremely sensitive in the description of places and particularly evocative in imagining their future configuration.

The representation can also be conceptual as in the work of Steen Hoyer, professor at the Royal Danish Academy of Fine Arts. In his series of representations *Global Gardens*, Hoyer (2006) creates representations of landscapes from all over the world, which expressly want to be an alternative to landscapes that are interchangeable, consumed, saved, or discarded of contemporary expressions that operate with digital and approved means. Representation, and in particular illustration, is also an expression of very refined styles, looking for graphic alternatives to photorealism. An example is the UP Studio of Long Island City that considers widespread photorealism on a global scale something to be avoided¹. From the other side, it also seems that design evolves in line with the needs felt at a social level and in design in a completely new way, made up of the integration of languages, contaminations, and experiments. From satellite cartography to point clouds to contaminations with artistic languages such as videos and photomontages, today, it seems that representation leads to thinking of the project in a more multi-scalar and more holistic way.

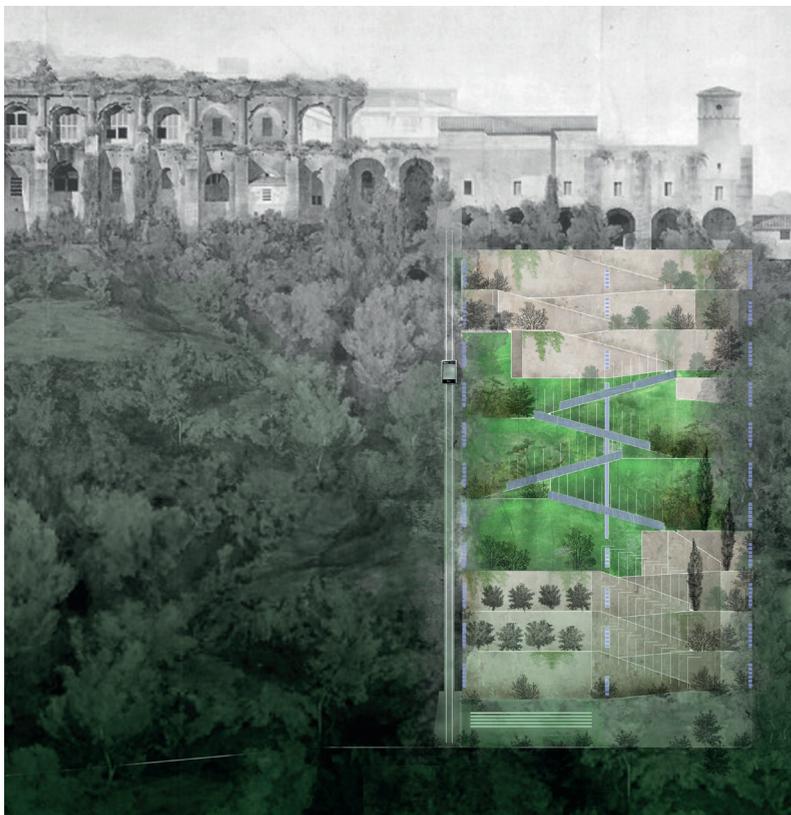


Fig. 3 – Fabio Di Carlo, Alfonso Giacotti, Andrea Grimaldi e Monica Sgandurra, Giardino di Ercole Vincitore, Villa Adriana, Piranesi Prix de Rome 2018, prospetto

Fig. 4 – Fabio Di Carlo, Alfonso Giacotti, Andrea Grimaldi e Monica Sgandurra, Giardino di Ercole Vincitore, Villa Adriana, Piranesi Prix de Rome 2018, pianta



About this tendency, we can mention the representations of Christophe Girot (2013), which use specialized software that allows the simultaneous showing of different systems in an excessively sophisticated way. The information that is also given through video rendering is very high and, at the same time, concerns the geography, topography, existing infrastructures, and quality of the soil, with detailed and precise sections and readings in architectural terms. Almost infinitely possible levels of interpretation manifest richness and refinement that make his research one of the most innovative. Equally impressive is the representation of the *Atlas for the End of the World* by Richard Weller (2017), linked to the use of maps and cartographies in which we can find an overall image of the Earth as a single and complex system. With his atlas, Weller brings significant growth into the world of landscape design, thinking about the landscape on a planetary scale, with large reforestation projects, and simultaneously on a very detailed and microscopic scale. These cases show that the use of digital media can be a great opportunity to develop effective representation techniques also to support the reasoning creative process. They definitely lead us to a new concept full of possibilities.

We can perhaps say that, as in the XVII century, in which we acquired new ideas of space from astronomy and mathematics, representation nowadays seeks to amaze, to discover, and to create something new. The reasoning method seems to be more fluid, taking us from the large scale to the small scale, with articulated connections due to the structures of vector programs, which allow this type of relationship. When we no longer have only a sheet or a model to imagine the transformations, but we use clouds of points and mathematically unlimited spaces as in vector programs, the transformation opportunities subsequently increase. When layers are used, and these can be easily interchanged in order, they allow contamination of styles.

Yes, we can talk about a new language of contamination and experimentation that is evolving. But is it a valuable pillar in the culture of landscape architecture with the consciousness of the semiotic value of representation, something that not all works today, unfortunately, show. Despite some remarkable examples of new contaminated languages, we still feel a need for an increase in the quality of most representations we see today to also create a new way of seeing the landscape.

Through representation, we have the opportunity to integrate aesthetic and scientific languages and combine cultural and technical information. The multiple layers add value and information, and integrate their meaning, thus leading us to think about the landscape itself in a more complex and articulated way. It is beneficial for landscape architecture that is based on the values defined by the European Landscape Convention, and something that also allows a broad and shared dissemination of the values that make up the culture of the landscape and its design. To do this, however, it is necessary to remember the semiotic value of the language of representation, as stated in this article, with a precise psychological and anthropological value: a window that interprets the world, and that allows us to understand, reason, and create.

Even though digital tools have amplified the work of landscape architects for both technical and visual tasks, it is still possible to agree with Caroline Lavoi (2005) in *Sketching the Landscape: Exploring a Sense of Place*. Exploring a Sense of Place, she remarks that representation generates awareness, which is more than just information in understanding the landscape. With this awareness, these new languages can create a new way of seeing and experiencing the landscape. For this reason, representation is also profoundly educational, and in universities, it should always have an important role, starting with the study of its psychology.

If, in our world, we communicate mainly through im-



Fig. 5 –Daniele Stefano, Eutropia, Illustrazione de
Le Città Invisibili di Italo Calvino

ages, representation can prove to be a useful tool, alongside other forms of representation, for the formulation of the landscape architecture project and its communication to the population. In these delicate times, we can reconsider the role of representation deeply, starting from its semiotic value, like a window that interprets the world that is directly responsible for the way we approach transformations in shaping a way of thinking and seeing related to the sensibility toward landscape values.

The semiotic and cognitive value of representation is still a relevant issue for an aware and evolving culture of landscape architecture. This approach and vision can have a notable impact on students' minds in the overall educational field; it has been a value in defining the landscape architecture discipline since the beginning, and it can now be the way we see and shape its future.

Endnotes

¹The works of the UP STUDIO are visible at the page: <<https://www.theupstudio.com/designxarch/illustration.html>> (12/20)

References

Amoroso N. 2012, *Representing landscapes: A visual collection of landscape architectural drawings*, Routledge, London.

Arneheim R. 1969, *Visual thinking*, University of California Press, Berkeley.

Calvano T. 1996, *Viaggio nel pittoresco. Il giardino inglese tra arte e natura*, Donzelli Editore, Roma.

Council of Europe 2000, *European Landscape Convention*, <<https://www.coe.int/en/web/landscape>>

Fava M. 2019, *A Decline in Drawing Ability?*, «International Journal of Art & Design Education», <https://doi.org/10.1111/jade.12255>

Giroto C. 2013, *The elegance of topology*, «Landscape», n. 3, pp. 79-116.

James A. 2017, *RE: DRAWING*, «Journal of Landscape Architecture», vol. 12, n. 1, pp. 44-59.

Jakob M. 2009, *Il paesaggio*, Il Mulino, Bologna.

Heyde S. 2017, *The French picturesque and the invention of landscape architecture as a design discipline*, «Journal of Landscape Architecture», vol. 12, n. 3, pp. 76-87.

Hoyer S. 2006, *Global Gardens*, «Journal of Landscape Architecture», Spring-2006.

Hunt J.D. 1987, *William Kent: Landscape Garden Designer*, A. Zwemmer, London.

Lavoie C. 2005, *Sketching the landscape: Exploring a sense of place*, «Landscape Journal», vol.24(1), n.1, pp. 13-31.

Metta A. 2008, *Paesaggi d'autore: il Novecento in 120 progetti*, Alinea Editrice, Firenze.

Riley H. 2019, *Drawing as language: the systemic-functional semiotic argument*, «Journal of Visual Art Practice», vol.18, n.2, pp.1-13.

Weller R.J., Hoch C., Huang C. 2017, *Atlas for the end of the world*, University of Pennsylvania, Martin and Margy Meyerson Chair of Urbanism and Chair of the Department of landscape architecture, <<http://atlas-for-the-end-of-the-world.com>> (09/20).

Web references

<<https://www.theupstudio.com/designxarch/illustration.html>> (12/20).

Acknowledgments

Thank you to Franco Zagari and Fabio Di Carlo for permission to show images of their projects, and for recommendations. Thank you as well to Simone Antonelli for many informations regarding digital design.

Drawings vs. photos in the representation of landscape architecture

Valerio Morabito

dArTe - Dipartimento Architettura e Territorio, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, Italia
Stuart Weitzman School of Design, University of Pennsylvania, USA
valerio.morabito@unirc.it, morabito@design.UPenn.edu

Abstract

At the beginning of the last century, Walter Benjamin questioned the reproducibility of works of art, focusing on photography and movie. The re-reading of his famous essay, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, opens questions about the authenticity of drawings (both analog or digital) and digital images' reproducibility in contemporary Landscape Architecture.

The first part of this text attempts to update and relate to landscape design representation Benjamin's concepts of concentration and distraction in perceiving works of art; to question the contemporary duality between landscape drawings and digital images to concentration and distraction.

The second part presents two contemporary landscape architecture approaches to better speak about concentration and distraction, photography and drawing, originality and reproducibility. The first one is related to Gareth Doherty's methodology in perceiving and drawing places and territories as original works of landscape representations; the second speaks about James Corner's landscape analysis, drawings, images, and design strongly connected to the reproducibility of digital pictures.

The last part of the text affords the authenticity of drawings, which Benjamin identified in the possibility of being placed at a specific time and within a particular place, affirming the importance of the originality in contemporary drawings to represent landscape architecture ideas.

Keywords

perception, originality-concentration, reproducibility-distraction

Re-reading the Benjamin essay

Concentration and distraction are two primary concepts in Benjamin's essay. Benjamin says that a traditional work of art, a painting or a sculpture needs concentration to be perceived by the observer. The places where to exhibit the works of art are usually small, limiting the number of observers. In general, the observer stays in front of a work of art to feel pleasure exuded by it, understand meanings and significances, and criticize the author's techniques and skills. As a consequence, the observer is absorbed by the work of art, becoming part of it. The more the observer is concentrate, the more the work of art absorbs the observer (Benjamin, 1969).

On the contrary, photos and movies capture details that the author did not want to catch; they enlarge visions and change light and atmosphere using different techniques. In a cinema, observers watch movies in bigger spaces without putting concentration in every frame. Observers, being a mass, influence each other by expressions, moods, pleasures, disappoints or dislikes. Benjamin (1996, p. 18) says that the observer "absorbs the work of art" in a state of distraction caused by people's mass.

Among the different works of art, architecture, Benjamin (1996, p. 18) also adds, is a prototype of work of art perceived "by a collectivity in a state of distraction." If it is real for architecture, it is also val-

id for landscape architecture because parks, gardens, and public spaces are places used by the mass of people that perceive them through a distracted attitude of shared pleasure.

However, Benjamin does not consider that a work of art of landscape architecture (and architecture) has two moments of perception: one related to the representation of projects, and the other when people observe and use them after their realization. This duality has implied numerous considerations over the history of landscape architecture. It regards the process of changing from representation to construction, according to clients' desires, laws, rules, workers' skills in building projects, and economic issues. Maintenance and use of parks, gardens, and public spaces, also play a crucial role, well explained by John Dixon Hunt in his book, *The Afterlife of Gardens*¹.

In the past, when parks and gardens were mostly private spaces, this duality between representation and realization was less evident because of the reduced amount of original drawings produced according to the designers' ideas and skills.

For example, Jean de La Quintinie convinced Luis XVI about the quality of the kitchen garden, le Jardin potager, at Versailles, built during the 1660s, presenting his idea showing "real, colorful, fragrant and tasty fruits and vegetables. Large and luscious pears placed on the king's table in the winter month

of February represented the gifts of the kitchen garden” (Mukerji, 1997, p. 170).

For that reason, most classical landscapes had created under political conditions in which very few people examined drawings of projects and decided whether to build them (Thorbjörn, 2008, p. 76).

Drawings, limited in number and recognizable by designers’ techniques and languages, were perceived by clients with a necessary concentration, and, according to Benjamin’s theory, drawings absorbed clients. Sometimes, evocative landscape architecture drawings endure unrealized projects. An extraordinary example is Humphrey Repton’s drawings, helping “his clients envision suggested improvements to their property.”²

Lithography (Benjamin, 1969, p. 2) was a pivotal technique to reproduce works of art in general; it played a crucial role in spreading the importance of landscape architecture ideas to improve cities’ qualities when private parks became public parks.

Insofar as the lithography - invented by Alois Senefelder in the Kingdom of Bavaria in 1796³ - was a big revolution in the reproducibility of works of art, another crucial revolution in reproducing landscape architecture representations (and not only) happened in 1960: It was the invention of the commercial xerographic office photocopying that, during the 1980, had “the convergence in some high-end machines between the roles of a photocopier, a fax machine, a scanner, and a computer network-connected printer into a multi-function printer.”⁴

Drawings of landscape architecture gradually lost the authenticity that Benjamin recognized as “presence in time and space, its unique existence at the place where it happens to be” (Benjamin, 1969, p. 3). However, the most decisive step happened at the beginning of this century with the improvement of personal computers and software like photoshop, which opened new relationships between originality of drawings and reproducibility of images in representing ideas and design of landscape architecture.

Later, software like Rhino, Cinema 4D, and Lumion has made the opportunity to build digital 3D models, from which it is now possible to take an incredible number of realistic images.

Nowadays, there is an evident split between the originality of drawings and the reproducibility of images. A few drawings still maintain their originality even if they are realized by software because the reproducibility does not undermine their original authority (Benjamin, 1969, p. 3). On the contrary, many images, coming from 3D digital models, have become photos and videos, embodying the new frontier of landscape representation perceived in a state of distraction (Benjamin, 1969, p. 18).

Concentration and distraction in landscape architecture

In 2013, at the Isabella Stewart Garden Museum in Boston, an exhibition entitled *Composite Landscapes*, curated by Charles Waldheim and Andrea Hansen, examines “one of landscape architecture’s most recognizable representational forms, the montage view” (Valdheim and Hansen, 2014, p. 15). Among many concepts and ideas coming from it, the exhibition questioned the transition between analog images and digital images. Photomontages and montages realized cropping paper figures and glued on paper support were compared to digital montage images (fig. 1, 2).

In that exhibition, it was evident that, for a while, digital images have borrowed the same creative process from analog drawings, making them faster (in some ways) and more dynamic (for others), maintaining the same expressiveness in meanings, spaces, and geometries. This cultural transition opened an intense cultural debate - still unfinished and, in some ways, insoluble - between the originality of drawings and their digital reproducibility.

Yves Brunier’s drawings are milestones in the transit between analog and digital pictures. Their essence is strongly evident when he “explored this ex-

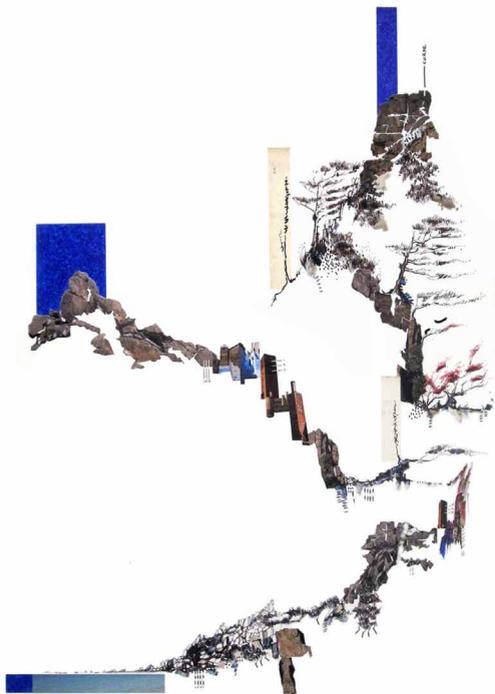


Fig. 1 – Morabito V. (2014). *Memory and Landscape*. Ink and paper on cardboard. In, *Composite Landscape*, edited by Valdheim C. and Hansen A. 2014, Hatje Cantz Verlag, Germany.



Fig. 2 – Morabito V. (2014). *Landscape and Memory*. Ink and paper on cardboard. In, *Composite Landscape*, edited by Valdheim C. and Hansen A. 2014, Hatje Cantz Verlag, Germany.

panded view of a landscape that is not private and pastoral, but public, urban and constructed” (Valdheim and Hansen, 2014, p. 19).

Brunier was, perhaps, the first landscape architect who communicated to a mass of people through the originality of his drawings. Benjamin says that the originality of a work of art maintains an aura well recognizable because it is easy to place it in time and space, recognizing its uniqueness. Brunier’s contemporary landscape drawings maintain their originality, surviving their projects, built or not. Another iconic example of this kind of originality in the passage between analog and digital techniques was OMA’s drawings for the Park de La Villette in Paris. Even if the project did not win the competition, the drawings were able to spread an idea of the landscape that was “not for a definitive park, but for a method that - combining programmatic instability with architectural specificity - will eventually generate a park.”⁵ Those drawings survived the competition, and they still are examples of how to imagine and create new ideas: they maintain their originality in the end.

In his first creative phase, James Corner worked on the duality of analog and digital representations, translating real data into abstract synthetic drawings prelude to designing ideas. Scholars and students have recognized his famous maps as original works of art that preserve all their authority, “impossible to perform on a reproduction” (Benjamin, 1969, p. 2). Through poetic analysis, Corner perceived the American landscapes, translating MacLean’s photos captured from above in maps that are actual examples of originality in contemporary landscape representation (Corner and MacLean, 1996).

Zaha Hadid probably, made well evident the drama of transition between originality and reproducibility in a society in which masses of people ask to be more involved in the transformation of cities and need more speed and actions. The first her oil paintings well express the link between originality and

reproducibility. Still, in the small sketches she drew for the park the la Villette competition exhibited at MOMA in New York, it is possible to see all the poetic drama in understanding and guiding this revolutionary historical transition.

Originality, concentration, reproducibility, and distraction nowadays

At the beginning of the last century, Albert Einstein created an indissoluble link between space and time, creating a new space-time category. According to this concept, contemporary landscape representation could be divided into the category of originality-concentration and reproducibility-distraction. Even if it is impossible to trace perfect limits or boundaries between these two categories, it is possible to recognize them easily.

Two conferences held in the same cultural context⁶ can help to talk about the characteristics that identify the category of concentration-originality and distraction-reproducibility in the contemporary representation of landscape architecture: the first one comes from Professor Gareth Doherty in discerning and creating new visions of landscapes; the second focuses on James Corner and Field Operation’s actions in rethinking and designing contemporary landscapes.

For Doherty, walking is a primary experience that leads to attention toward small physical and immaterial details, otherwise impossible to notice in an increasingly fast society that needs fast landscape solutions. They are traces left by natural and ecological landscape processes; they are traces left on the ground by extreme weather events; signs scratched on the surface by landscape exploitations for humans’ needs; as well as symbols coming from immaterial events or vernacular cultural attitudes toward small actions of destroying-preserving, using-restoring, natural contexts, and biodiversities. As an acute collector, Doherty reads traces, notes, and portrays them. Walking on the ground eludes

the need to have a pre-established overall view. Still, collecting photos and drawings, meeting people, and gathering together their experiences, he feels humans contradictions that affect landscapes around. The small, sometimes invisible, traces are organized and cataloged, patiently, in books and exhibitions that generate the landscape's overall view. In applying this process, Doherty is conscious of the importance of traces in explaining extremely significant events⁷.

His books and exhibitions are works of art in classical Benjamin's idea of original works of art; walking on the ground, Doherty establishes their "presence in time and space," their "unique existence at the place where" they happened "to be" (Benjamin, 1969, p. 3). He responds to what Umberto Eco defined as an open work when he prints and reproduces these books on bigger scales to be exhibited in public spaces and plazas (Eco, 1989).

People had to pay personal concentration to these books and exhibitions; they concentrated on them to be absorbed. An observer can not be distracted from the mass.

Corner highlights the evolution of his idea of the landscape from the originality of drawings to their reproducibility. Climatic conditions such as abnormal temperature peaks, unusual rainfall, combined with the difficulties for soils to absorb more or less water, modified morphologies stressed by the growth of human activities are the main themes to which he and Field Operation are working on, switching their attention from vernacular details to general universal themes. This change in the landscape's thinking has brought him to pass from the category of originality-concentration to reproducibility-distraction.

This process is evident in the three design solutions for *The National Mall Tidal Basin*⁸ in Washington DC. Due to recent floods and extreme climatic events, the ecological distortions ask for immediate action to preserve monuments and improve the ecosystem.

Corner proposes three solutions: in the first one, Nature is left free to reoccupy its spaces, a sublime look at the landscape and its future; the second designs a series of new ecological islands that, according to a strategy well organized by detailed scientific analysis, can protect existing monuments; the third, the most political and the least utopian (says Corner), realizes a series of new morphologies able to contain the floods and preserve the identity of the city.

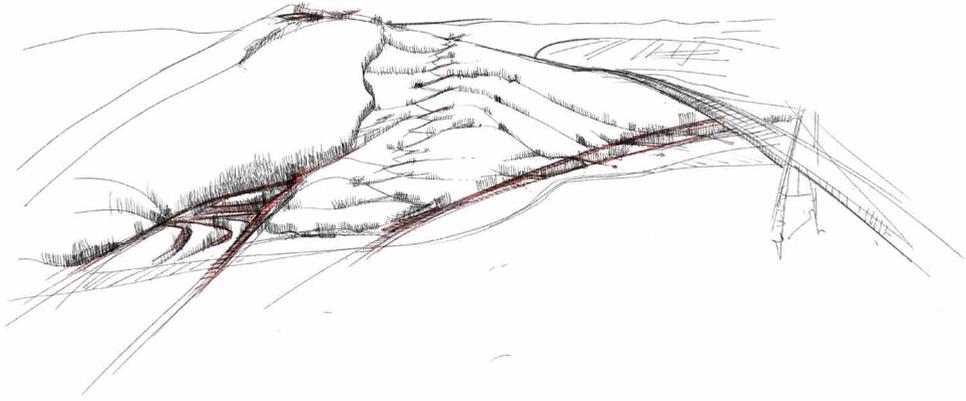
The three hypotheses, different for political messages, in topographic solutions, and social programs, are represented by reproducing photographic pictures and videos. They are real and realistic, telling us that all three answers are possible. A reproducible message to be absorbed immediately by masses of observers. Involved emphatically, they react immediately to pictures' primary message: the urgency of acting.

Every scenario is plausible because they presuppose actions, take on climate change, improve the ecology of urban spaces, and make the landscape resilient. It is a call to speed for a new urgent landscape, different from the Futurist Movement's message that, at the beginning of the last century, enthusiastically called for machines' speed.

However, despite their evocative and, in a way, romantic message, these images will not survive their project, whether it will be realized or not. Their purpose is not to stay like original works of art; reproduced many times, they will be absorbed by as many people as possible.

Benjamin says that this reproduction process "can bring out those aspects of the original that are unattainable to the naked eye yet accessible to the lens, which is adjustable and chooses its angle at will. Furthermore, photographic reproduction, with the aid of certain processes, such as enlargement or slow motion, can capture images which escape natural vision" (Benjamin, 1969, pp. 3-4).

Corner has gone from drawing images to take pictures of landscape design.



On supporting originality-concentration

This text explores the relationship between originality-concentration (figg. 3-4) and reproducibility-distraction (figg. 5-6). Although originality-concentration and reproducibility-distraction do not have exact boundaries or dogmatic definitions, it is possible to assert that reproducibility-distraction involves more the sense of sight; originality-concentration concerns more the act of reading drawings (May, 2019). Either category determines a specific way of designing the landscape.

Designing with the sense of sight presupposes taking real photos of evocative and, perhaps, monumental shapes and forms from 3D digital models, emphatically and immediately engaging.

The act of reading needs drawings produced by written narratives that transcend the usual boundaries of form and significance to explore all unexpected possibilities given by imperfections of thought, the randomness of imagination, and creative contingencies.

Nowadays, landscape architecture projects are much more complex, and they must respond to climate-changing with urgent and necessary solutions. Reproducibility-distraction is essential in involving communities to absorb, as much as possible, new landscape design solutions. People have to see photos of beautiful realistic ecological land-

scapes, to imagine better scenarios than our environments, characterized by extreme flood events, heat picks, coastal erosion, and dry seasons.

However, examples like Doerthy's landscape experiences tell us that there are still rooms for landscape expressions in which originality and concentration are crucial qualities.

Paraphrasing what Calvino wrote at the beginning of his lecture on lightness⁹, this text supports the values of originality-concentration by aptitude and affinity. It does not mean that it considers virtues of reproducibility-distraction any less compelling. Still, it believes that the category of originality-concentration (fig. 6) and the very poetic afflatus of authenticity might provoke new experiences of concentration by the mass of observers, inventing a different narrative time for spreading innovative, imaginative, and utopian landscape ideas.

A different narrative time generated by originality-concentration produces written narratives of drawings that, as with literature and painting, always maintain their originality because they have "an external condition for mass distribution."¹⁰ (Benjamin, 1969, p. 21).

A written narrative of drawings might absorb masses of people because they are opened frameworks of relations, like Umberto Eco's concept of "Open Work" elaborated during the 1970¹¹ (fig. 7).

pagina precedente

Fig. 3 – Morabito V. (2019). *Rethinking Landscape Island along the Pearl River Delta*. Hand digital drawing. China.

in basso

Fig. 4 – Morabito V. (2019). *Ex Aree Falck, an Idea of space*. Hand digital drawing. Sesto San Giovanni, Milan, Italy.

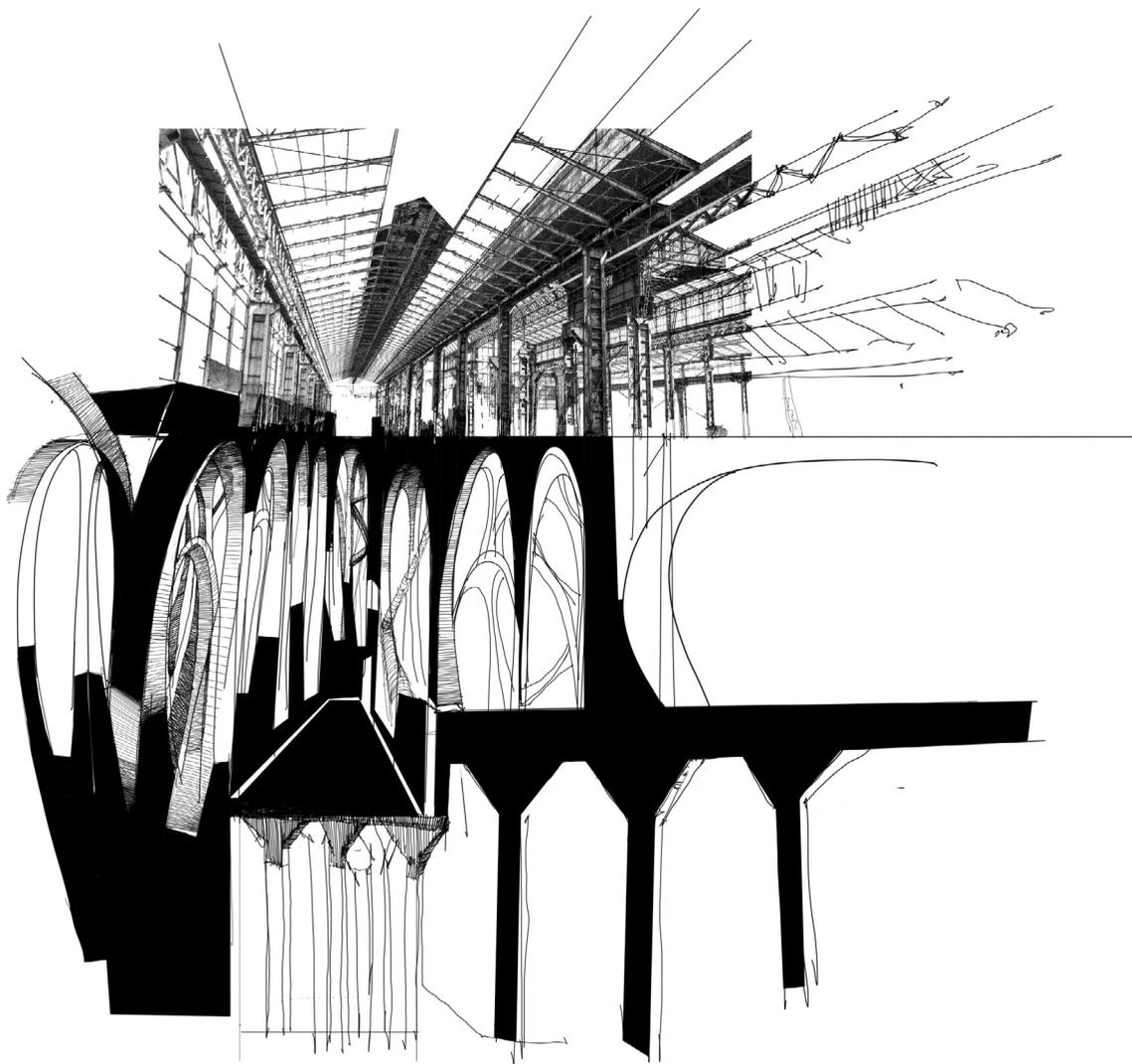




Fig. 5 – Morabito V.+APS+GREENARCO (2020). *The Garden of Cultural Heritage*. International Horticultural Exhibition, 2021. Yangzhou, China. 3D digital image by Xinxin Shen and Xiaochi Tang.

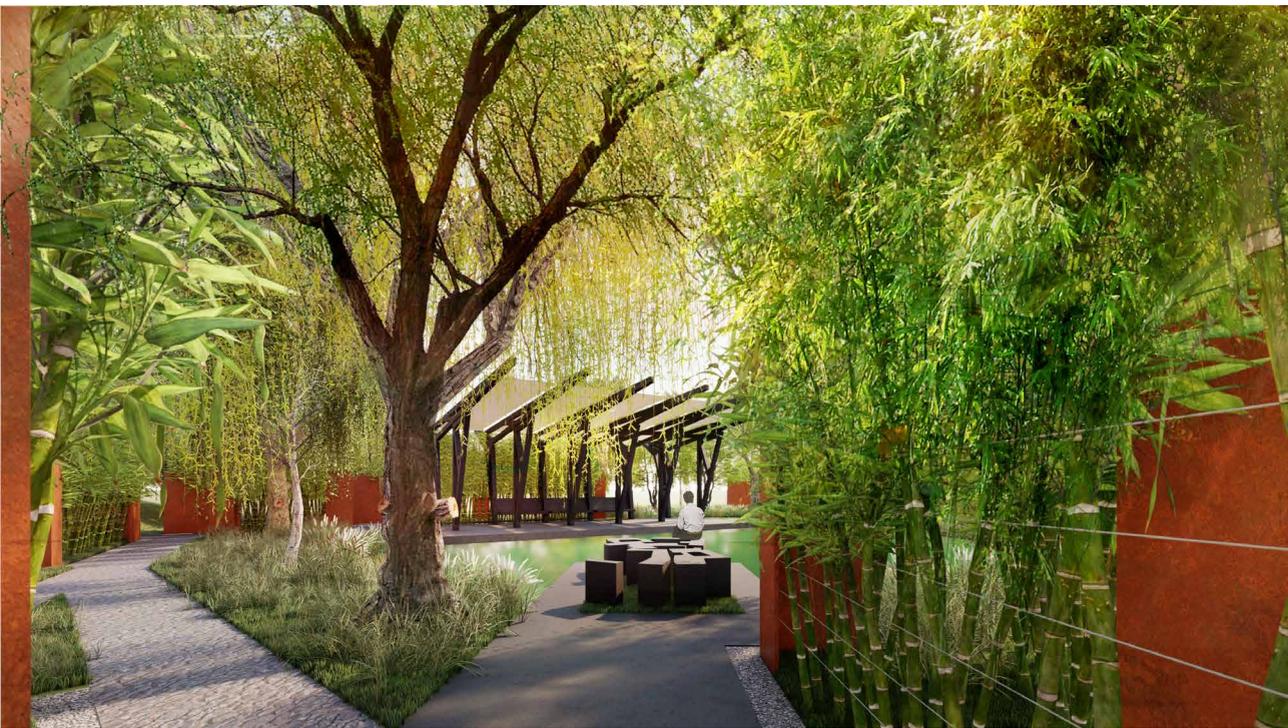


Fig. 6 – Morabito V.+APS+GREENARCO (2020). *The Garden of Cultural Heritage*. International Horticultural Exhibition, 2021. Yangzhou, China. 3D digital image by Xinxin Shen and Xiaochi Tang.

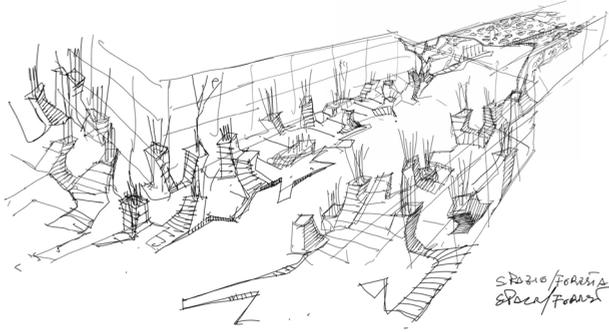


Fig. 7 – Morabito V.+APS+GREENARCO (2020). *Nature calls Nature*. Proposed installation for the European Parliament in Bruxelles, Europe. Drawing by Stefania Conduro.

There are different typologies of drawings generated by the category of originality-concentration: maps of ideas (fig. 8), extended perspectives (fig. 9), dynamic sections, imaginative diagrams, and digital hand drawings (fig. 10), to name a few. They perform to absorb observers, incorporating the necessary changes to better adapt themselves to the context they are acting in.

In this adaptability of ideas and forms, the written narratives of drawings hypothesize scenarios, probe possibilities, intercept contingencies, and adapt imperfections to better respond to the societies and cultural changes, free from any pre-established formal dogma.

Among these images, a few of them touch the landscape architecture tangentially, being images without specific design purposes. Still, they are necessary exercises to move along the boundary between art and landscape architecture, establishing unexpected emotional tensions, generating imagination and creativity. We can say that they are contemporary ornaments¹² of ideas to disseminate and build collective imaginaries for inspirational and innovative spaces (figg. 11-12).

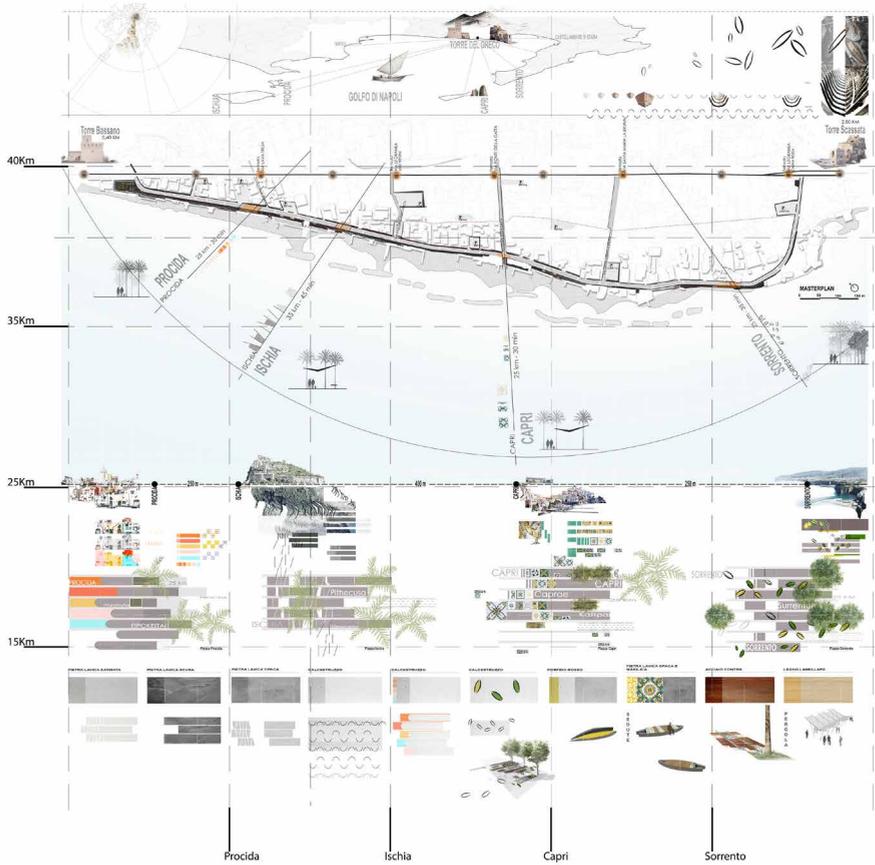
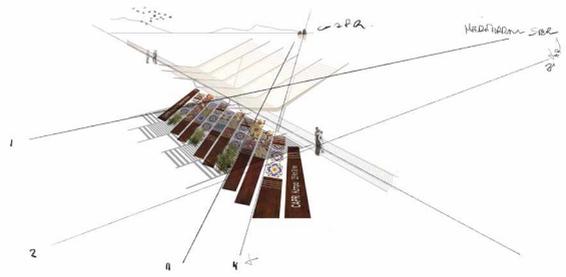
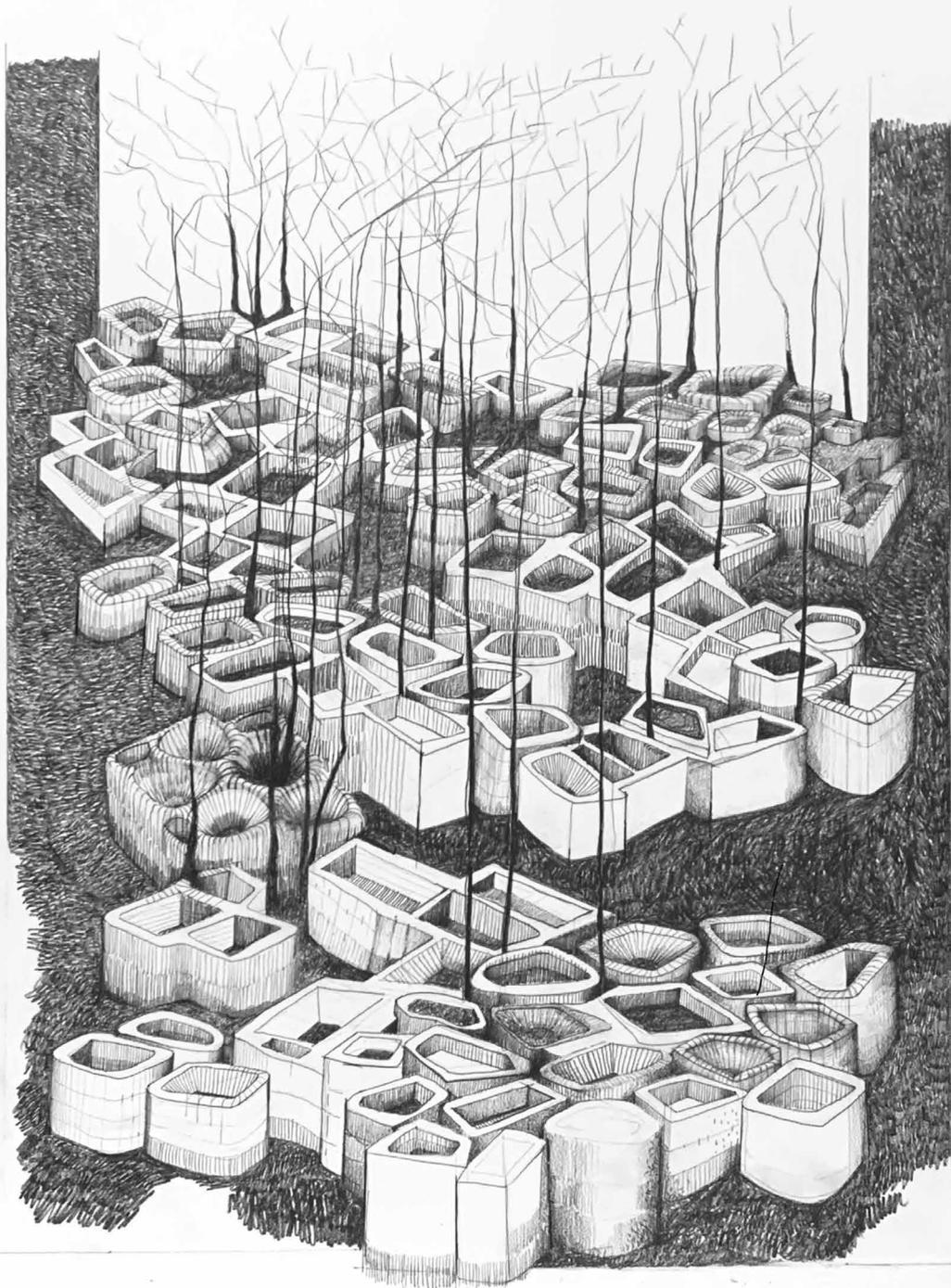


Fig. 8 – Morabito V.+APS (2018). *Map of Ideas. New Waterfront in Torre del Greco*. International competition, Torre del Greco, Italy. Drawing by MariaTeresa Nucera and Stefania Concurso.

Fig. 9 – Morabito V.+PennPraxis+APS+dArTe (2018). *View of the urban garden. A new Green Infrastructure for the Ex Area Falck. Sesto San Giovanni*, Italy. Drawing by MariaTeresa Nucera and Stefania Concurso.

Fig. 10 – Morabito V. (2019). *Geography of an image*. Hand digital drawing. Torre del Greco, Italy.







pagina precedente

Fig. 11 – Morabito V. (2019). *Thinking about the city of FES: the tanneries landscapes*. Pencil on Paper, Morocco.

a destra

Fig. 12 – Morabito V. (2020). *The city is Alone n. 2. A post-COVID city*. Hand digital drawing.

Endnotes

¹According to his theory, the most famous historical parks and gardens changed over the time, creating its own life, many times different from what the designer imagined.

²"In these luxurious albums, named for their red morocco leather bindings, Repton perfected a 'before-and-after' technique that was well suited to the aspirations of the era. Incorporating watercolor plates with hinged overlays that could be lifted to reveal the improved condition, Repton's Red Books stand as canonical examples of montage practice in landscape gardening" (Valdheim and Hansen, 2014, p. 58).

³<<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Lithography>> (12/20)

⁴<<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Photocopier>> (12/20)

⁵<<https://oma.eu/projects/parc-de-la-villette>> (12/20)

⁶<http://www.intschool.polimi.it/index_20en.html> (12/20)

⁷The historian March Block was the first one theorizing that traces are crucial in generating big historical events.

⁸<<https://www.tidalbasinideaslab.org/>> (12/20)

⁹"I will devote my first lecture to the opposition between lightness and weight, and will uphold the values of lightness. This does not mean that I consider the virtues of weight any less compelling, but simply that I have more to say about lightness" (Calvino, 1988, p. 3).

¹⁰Benjamin W. 1969, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, in *Illuminations*, edited by H. Arendt, translated by H. Zohn, Schocken Books, New York (ed. orig. 1935). Pag. 21

¹¹*Open Work* defines a work of art not as a concluded experience. Eco (1989) explains that new musical works instead consist not in a closed and defined message, not in a uniquely organized form, but the possibility of various organizations entrusted to the initiative of the interpreter. And therefore, they present themselves not as finite works that ask to be relived and understood in a given structural direction. But as open works, which are carried

out by interpreters simultaneously as they are aesthetically used. To better explain his concept, he added the example of a road sign; it has a specific purpose and function that does not allow any other interpretation. But musical performances and written drawings have two different aims to reach. Music is related to the performances and the capacity of listeners to be involved. When music and its performance are tremendous, and the listeners are well educated, interested, or intuitively inspired, the aesthetics produce a new significance and a new perception of the original artistic intention. But this new status does not generate any change of the work of art that instead remains in its original physical aspect: a painting remains the same painting, a musical score is written in the same way, a sculpture does not change from its original form. It might be said that contemporary written drawings are between artworks and road signs because they might absorb critics and suggestions after academic discussions, or clients' and citizens' critics and desires, without invalidating their original significance (Morabito, 2019, pp. 55-56.)

¹²The meaning of contemporary 'ornaments' of ideas is related to the human genome. Like the genome, it helps to accumulate traces, symbols, memories, imperfections, and notes into a mental archive. It is possible to pick up some of them to generate new ideas according to contingent needs.

References

- Benjamin W. 1969, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, in *Illuminations*, edited by H. Arendt, translated by H. Zohn, Schocken Books, New York (ed. orig. 1935).
- Koolhaas R. 1966, *Yves Bruner: Landscape Architect*, Birkhauser editor, Berlino.
- Calvino I. 1988, *Six memos for the next Millennium*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Corner J., MacLean A.S. 1996, *Taking measures across the American Landscape*, Yale University Press, New Haven and London.
- Corner J., Hirsch A. B. (2014), *The Landscape Imagination*, Princeton Architectural Press, New York.
- Gareth D. 2011, *Urbanism of Color*, «New Geographies», Vol. 3, Harvard Graduate School of Design and Harvard University Press, Boston.
- Eco U. 1989, *The Open Work*, translated by A. Cancogni, President and Fellows of Harvard, United States of America.
- Hunt. J. D. 2004, *The Afterlife of Gardens*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- May J. 2019, *Signal. image. architecture: (everything is already an image)*, Columbia Books on Architecture and the City, New York.
- Morabito V. 2019, *Verbal Drawings: mapping landscape ideas*, in *LAF, Landscape Architecture Frontier*, n. 41 "Observation and Representation", Peking University, Pechino, Cina.
- Mukerji C. 1997, *Territorial Ambitions and the Gardens of Versailles*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Thorbjörn A. 2008, *From Paper to Park*, in *Representing landscape Architecture*, edited by Mark Treib, Taylor & Francis e-Library.
- Valdheim C., Hansen A. (eds) 2014, *Composite Landscape*, Hatje Cantz Verlag, Germany.
- Valdheim C. Hansen A. 2014, *Introduction: Photomontage and landscape Architecture*, in *Composite Landscape*, edited by Valdheim C. and Hansen A., Hatje Cantz Verlag, Germany, (pp. 15-21.)

**Mappare
la complessità
e le emozioni**

Paesaggi di-segni, geo-grafie emozionali

Daniela Colafranceschi

dArTE - Dipartimento Architettura e Territorio, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, Italia
daniela.colafranceschi@unirc.it

Abstract

Sono molti i mezzi grafici, fotografici, digitali che abbiamo oggi a disposizione per comporre. Il disegno non è più lo strumento imprescindibile di un linguaggio espressivo, se non una opzione. È proprio questa 'opzione' quella che fa la differenza tra un disegnare per riprodurre e un disegnare che diviene linguaggio e strumento di narrazione. L'opzione è la scelta.

È il mettersi alla prova, è misurarsi con l'altro da sé: che sia una persona, uno spazio, un albero o una foglia; è tradurre in segno una coscienza di distanza o prossimità, di scala e di proporzione, di relazione, di tessitura, di valore cromatico o materico. Una opzione che trasla il disegno a geografia mentale, non nella ricerca di un rigore che ne fissi codici espressivi ma nel piacere di apprendere nell'interpretare.

Disegnare è riflettere e risponde al proprio modo di pensare, di spiegarsi le cose; è quello che vediamo, sono i nostri appunti. Poterli sintetizzare in un disegno è controllarne la loro complessità e comunicarla. I segni, le narrazioni contenute in questo testo, sono collage, sono sguardi, ma anche progetti: sono parchi, giardini, piazze, strade, quei paesaggi che mi piacerebbe realizzare. Una esperienza di capacità di rappresentazione del paesaggio come strumento progettuale, presentata nella forma di un racconto.

Parole chiave

Paesaggio, narrazione, collage, progetto, Mediterraneo

Abstract

There are many graphic, photographic and digital means that we have available today to compose. Drawing is no longer the essential tool of an expressive language, if not an option. It is precisely this 'option' that makes the difference between a drawing to reproduce and a drawing that becomes a language and a narrative tool. The option is the choice. It means putting oneself to the test, it is measuring oneself with the other: whether it is a person, a space, a tree or a leaf; it means translating into a sign an awareness of distance or proximity, of scale and proportion, of relationship, of texture, of chromatic or material value. An option that translates drawing to mental geography, not in the search for a rigor that fixes expressive codes but in the pleasure of learning in interpreting. Drawing is reflecting and responds to one's way of thinking, of explaining things to yourself; that is what we see, it is our notes. Being able to synthesize them in a drawing means controlling their complexity and communicating it. The signs, the narratives contained in this text, are collages, they are gazes, but also projects: they are parks, gardens, squares, streets, all those landscapes that I would like to create. It's an experience of landscape representation skill, as a design tool, presented in the form of a story.

Keywords

Landscape, storytelling, collage, project, Mediterranean

Received: August 2020 / Accepted: November 2020 | © 2020 Author(s). Open Access issue/article(s) edited by QULSO, distributed under the terms of the CC-BY-4.0 and published by Firenze University Press. Licence for metadata: CC0 1.0
DOI: 10.13128/rv-9639 - www.fupress.net/index.php/ri-vista/

Viaggi e Paesaggi

Il disegno è un mezzo imprescindibile per comprendere e progettare la realtà. E' uno strumento per misurare, misurarsi e indagare.

Il disegno documenta l'immaginazione creativa di un processo come prolungamento del pensiero che arriva fino alla presa d'atto, fino alla coscienza di una consapevolezza raggiunta.

E' la scelta, di nuovo l'opzione.

Il linguaggio, l'espressività di un modo di lavorare sulla o con la carta è la forma di vedere quello che non c'è o che altrimenti non saremmo in grado di cogliere.

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.

In questo senso sono attratta dai disegni che non sono solamente belli, ma che hanno il significato di cartografie. Opere che si nutrono di 'segni' nell'esercizio di comprendere le relazioni che muovono la nostra esistenza e che ci insegnano come l'espressione creativa mantenga sempre salda la coerenza tra pensiero ed esperienza.

Come fare una differenza nelle opere di Burle Marx tra disegni, bassorilievi, sculture, pitture, architetture, ikebana, parchi, mosaici, giardini, pavimenti,

tessuti o gioielli? O ancora, come classificare le centinaia di diari e blocchi di appunti, gli acquerelli, gli schizzi, le installazioni, le sabbie modellate, le maquette, i campi disegnati, di Jacques Simon se non nella ricchezza di una visione etica ed estetica del paesaggio - eloquente in questi maestri- che se da un lato annulla qualsiasi vincolo di scala dimensionale, dall'altro salda indissolubilmente 'pensiero', 'pratica' e 'processo' del loro fare? Una sintassi, che è componente decisiva del progetto, che ne è concetto e processo stesso della sua realizzazione.

Il contemplare opere, siano esse pitture, sculture, bozzetti, arazzi, schizzi o disegni, alimenta una personale costante curiosità su cosa un autore abbia pensato durante il tempo trascorso per comporre; quali riflessioni ed emozioni abbiano attraversato la sua mente e comandato i suoi gesti; di quante riflessioni, sentimenti, stati d'animo siano intrise le opere e i tanti lavori che apprezziamo. Quanta vita, fatta di quotidianità, di desiderio, immaginazione, di dolore o entusiasmi sia intessuta tra le pennellate, le trame, gli strati di colore che compongono i disegni. E' lì, intrappolata e invisibile, ma presente ed è questa vitalità a produrre un salto di scala e rendere un semplice disegno un'opera unica.

Osservare e viaggiare sono termini inseparabili. In questo caso il viaggio è il paesaggio e la narrazione del paesaggio al contempo. Il filosofo Gilles Ti-

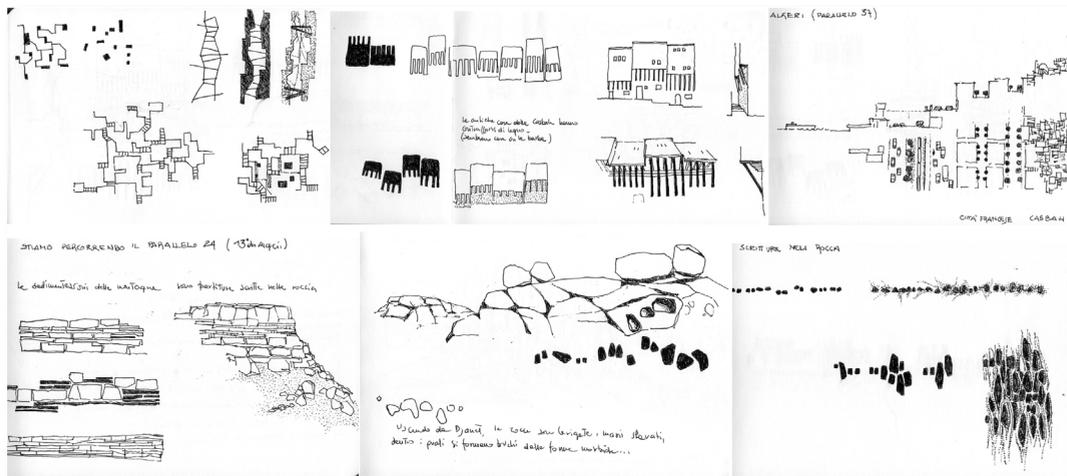


Fig. 1 – Dal taccuino di appunti del viaggio in Algeria, marzo 2019

berghien così asserisce nelle prime righe del suo *Paysages et Jardins divers*: “J’ai toujours associé les paysages aux voyages et les voyages aux récits: ceux que je pouvais lire ou entendre comme ceux qu’il m’arrivait de faire. La traversée des paysages est un voyage qui correspond à une mobilité mentale, à une envie de repousser les limites du monde et de nous-même, pour voir autre chose, plus loin et autrement.” (Tiberghien, 2015, p. 7)

Il desiderio – questi limiti – di ampliarli attraverso la lettura che i nostri sensi e sentimenti fanno del territorio, permette una forma creativa di analizzare le realtà geografiche nella possibilità di trascendere un rigore scientifico e captare inquietudini che sconfinano da un ambito prettamente accademico. Un modo di costruire mappe e cartografie di relazioni tra realtà e sentimento geografico, tra arte e scienza.

Esemplare in questo senso, è stata l’esperienza dei *Giardini Elementari* dell’architetto paesaggista Michel Desvigne, condotta durante la sua residenza a Villa Medici. Le sue, sono ‘carte sensibili’ rappresentazioni di dispositivi rivelati dagli elementi del paesaggio nell’indagine di strutture e relazioni che rendono percettibile un sistema complesso. Giardini privi di limiti, che includono, implicano e contengono

le linee di forza, il ritmo, la condizione e lo spirito dei progetti che potranno essere.

Una attitudine esplorativa che, in epoca successiva e su latitudini opposte, potremmo individuare nella sensibilità e intenzionalità fotografica di Alex MacLellan. La sua cartografia delle culture del mondo, gli permette di sistematizzare delle intuizioni visive, colte secondo angolazioni molteplici, che funzionano come radiografie di territori e dunque come un processo di diagnosi che, già di per sé, è e assume il progetto.

Afferma il geografo Toni Luna:

La cartografía es posiblemente uno de estos productos de representación cultural que mejor expresa la relación entre ciencia y arte. Los mapas son documentos que recogen tanto el conocimiento geográfico contrastado a partir de técnicas que han ido evolucionando con los siglos como todos los elementos culturales, desde la toponimia hasta iconografías, que representan aquellos ítems que se consideran fundamentales en el mapa. Pero además, los mapas también son objetos artísticos, son representaciones de la realidad en las que su propia producción conforma un lenguaje artístico propio. El proceso de trasladar la realidad al mapa ha incorporado diferentes técnicas, unas más exactas que otras, pero todas son formas válidas de representación con un fin concreto.

(Luna, Cesarols, 2017, p. 24)

Come per tutti noi – e a prescindere dal nostro lavoro e dalle attività che caratterizzano la nostra esistenza – compagni di viaggio sono i quaderni, i block-notes, i taccuini, le agende.

La consuetudine di prendere appunti, è nel mio caso affidata al segno: pensieri, sensazioni, domande, progetti sono tradotti in grafie. Esperienze di viaggi, spostamenti, convegni, dialoghi, intuizioni, ricordi, sono disegnati con inchiostro nero su carta avorio. Tutto ha origine da questa attitudine: una quotidianità fedele nel tempo, capace di restituire da quei codici tutto l'intangibile che vi è contenuto. Un solo colore (o non-colore) il nero e una superficie mai di un bianco assoluto, sono gli strumenti utili a condensare le infinite sfumature cromatiche, sentimentali, percettive delle geografie che frequento (fig.1).

Il lavoro, mi porta a muovermi dentro la dimensione del Mediterraneo che è diventato una specie di 'alfabeto privato' con il quale vado raccontando le differenti scritture dei miei collage, appunto la mia maniera di comporre disegni. Il disegno è anche questo: è la misura di una relazione tra noi e il mondo che aiuta a situarci. E' una forma di educazione all'ascolto e a saperlo comunicare.

Il riferimento a questa vasta e complessa geografia, rimane nello sfondo la struttura portante di intenzionalità espressive. 'Mediterraneo' non è solo una dimensione geografica, ma un pensiero, una attitudine di progetto, una cultura di leggere e interpretare i nostri territori, i nostri spazi, le nostre città. Il Paesaggio Mediterraneo come spazio, come dimensione di conoscenza specifica morfologica e fenomenica che è radicata nella nostra maniera di vivere, e abitare.

Comporre disegni è dunque una riflessione, che mi accompagna nella forma di appartenergli, che mi aiuta - queste condizioni - a riconoscerle. Interpretarle, è poter individuare i criteri per muoverci dentro e tradurle in progetto. Una necessità quindi il disegno: i collage in bianco e nero, la forma espressiva che meglio accoglie e spiega i miei appunti.

Paesaggi di-segni

La storia di questo racconto, prosegue nel fortunato incontro con i tipi di carta artigianale più idonea: la fascinazione per la fibra di cotone, quella mista di cotone e lino, la Sisal e la Abacà, quella prodotta da cellulosa nera, e ancora filigrane sottili e spessori più consistenti; fogli asciugati al sole o stesi ai fili di corda, pressati o lasciati essiccare nelle rugosità di morbide topografie. Massa di stracci frantumati in origine, diviene pasta filtrata dall'acqua; trattenuata e irreggimentata nei telai, la superficie regolare di una sfoglia umida darà vita alla carta.

Mi sono diretta ai fogli difettati, quelli di scarto o semplicemente fallati, comunque inservibili ad un uso convenzionale, come materiale prezioso da valorizzare e riciclare.

Nelle antiche cartiere, i fogli di questo tipo oltre che per le prove di stampa, si collocavano sopra e sotto le risme, per proteggere i fogli buoni con quelli mal-fatti. Ogni buon artigiano fabbricante di carte concentra il suo lavoro nella produzione di fogli perfetti, nella qualità di quello che è al centro, nella risma di fogli appunto; invece mi attrae l'imperfetto, quello che rimane sulle coste, ai margini, perché dà senso a quanto contiene e protegge.

Ho interpretato il 'difetto' come un invito, un riscatto, una nuova opportunità di indagine espressiva.

La nuova vita di carte scartate, nell'esplorazione di trame, ritagli e combinazioni di segni, riconquista la dignità di materiale nobile. Il valore aggiunto di un ribaltamento, anche questo contenuto nel significato dei collage bianchi e neri.

Il riciclare fogli di carta tarata, nelle bicromie delle trame, nei frammenti incollati e nel tempo di un comporre, non nasce dall'intenzione di realizzare un bel disegno, quanto tentare di dare risposte alle domande che dal paesaggio, dai suoi elementi arrivano; i collage sono una forma per interpretare questo dialogo. La potenzialità offerta dalla tecnica di comporre frammenti di carta, aiuta a coniugare nella massima semplicità espressiva, forme, figure, con-

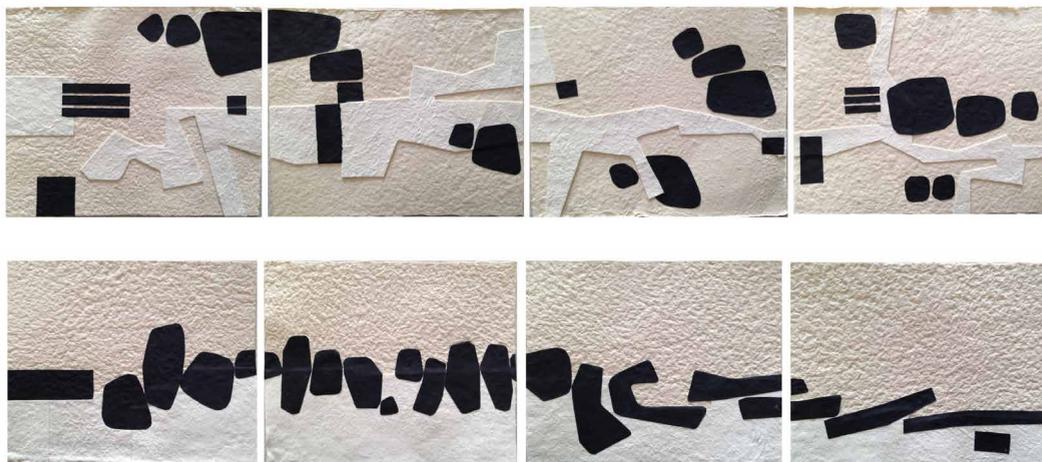


Fig. 2- Urbano e Orizzonti

cetti e profondità operandone una sintesi astratta. Posizionare e sovrapporre pezzi di materiale, secondo una apparente antinomia, non significa aggiungere ma all'opposto lavorare per sottrazione: ottenere l'essenza.

Un esercizio da cui si apprende molto, un 'fare' che mette in gioco la nostra relazione con il soggetto disegnato, nell'obiettivo di provare a spiegarlo e trasmetterlo. Come disegnare il vento? Come rappresentare l'orizzonte? Che forma dare all'acqua? Come esprimere il muoversi della gente nello spazio? Il paesaggio diviene una grafia, dove i frammenti di carta, come fossero parole, atterrano e si accomodano sulla superficie del foglio, componendo un nuovo testo, il racconto di nuovi segni, di nuovi movimenti e significati: diviene il progetto.

Spessori e grane conformano città, piazze, slarghi, giardini, strade, parchi, volumi, ambiti interposti, campagna, boschi, spazi interstiziali ed essenziali; masse vegetazionali, topografie, ritmi, rilevati, spazi di terra e di acqua. Scritture che raccontano altri tipi di cartografie, immateriali e irrepresentabili come gli spazi di relazione, le forme dell'esistenza, le tante realtà del fenomeno urbano, l'appropriazione di un immaginario collettivo.

Narrazioni

12 Narrazioni per 12 temi di paesaggio. Sono letture, interpretazioni, che mi aiutano a capire le latitudini che frequento. Una geografia che diviene testo; gli elementi del suo paesaggio simboli di una scrittura dal significato culturale ed emotivo. Una geografia mentale o l'interpretazione grafica di quella 'geolettatura' come costruzione discorsiva di contenuti vincolati al territorio.

Quattro disegni raccontano un tema ma osservano ognuno una autonomia compositiva. E' la loro sequenza quella che gli dà una dimensione narrativa, come fossero storie. Non rispettano una stessa forma di racconto: esprimono semplicemente uno sguardo, un punto di vista, una ipotesi di rappresentazione. Sono telai, cornici che servono a contenere le cose che vi sono dentro.

Un processo interpretativo di distillazione, che diventa una cartografia emozionale.

Una sequenza di scene in successione come sistema di correlazione, di ritmi e di segni, simboli, spazi e tempi che sostanziano un progetto di paesaggio.

Il bianco e il nero è la combinazione più eloquente, quella che mi attrae e affascina, perché la più elegante ed espressiva.

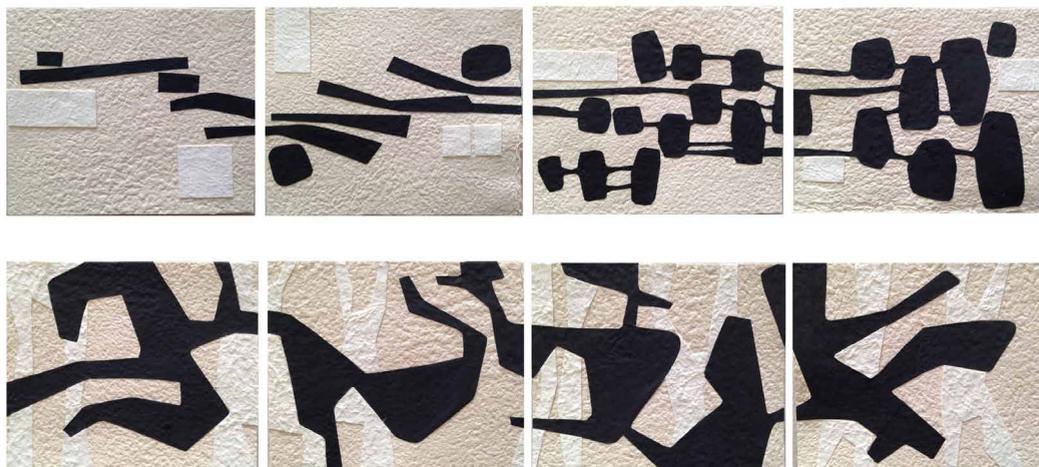


Fig. 3 – Acqua e Spazi

Un equilibrio cromatico di due colori non-colori che significano molte cose in più: sono livelli interpretativi e intenzionalità distinte, il positivo e il negativo, sono assenza e presenza, pieno e vuoto o luce ed ombra, per latitudini dove il contrasto tra questi è sempre forte e definito. Il bianco e il nero come forma espressiva che nella negazione cromatica regge da sola il peso di contenere infinite profondità di luce e toni.

1. Paesaggio urbano

La città è un tessuto di spazi, di pieni e di vuoti, dove è il vuoto a dare senso a tutto quanto è pieno, perché sono le piazze e le strade che danno significato alla vita che lì si svolge.

Immagino questi ambiti urbani secondo l'equilibrio di un sistema di spazi pubblici, come la migliore garanzia a che esista una vita ed esistano persone che li abitano: solo lì siamo parte di una storia, solo lì ci riconosciamo per quello che siamo, solo lì siamo inclusi in quanto è collettivo (fig.2a).

2. Orizzonti

L'orizzonte è una linea e spazio infinito allo stesso tempo. E' quel limite visivo che ci aiuta a mettere in ordine tutto quanto abbiamo alla vista. Solo con l'o-

rizzonte arriviamo a capire la scala, la proporzione, la distanza tra gli elementi che compongono il paesaggio a cui guardiamo. E' l'unità di misura della nostra percezione: distante o prossimo che sia, è lo strumento di riferimento diretto per cogliere l'esatto valore delle cose che abbiamo intorno (fig.2b).

3. Acqua

E' l'acqua che disegna la forma della Terra su cui viviamo.

Incontriamo mille forme dell'acqua. Dal rivolo delle sorgenti, al suo procedere nei fiumi, tempestoso e maestoso oppure placido e solenne. L'acqua è come il respiro: affannato e a ritmo stretto quando percorre le pendenze o i dirupi delle montagne, lungo e fondo quando attraversa pianure e città. Il respiro diventa un canto quando disegna immensi spazi umidi di paludi dove l'acqua si fonde al paesaggio a cui appartiene.

L'acqua ti spiega il territorio e il suo fluire il progetto più adeguato (fig.3a).

4. Spazi

Dilatazioni di un tessuto irregolare che generano ambiti mai simmetrici o geometrici.

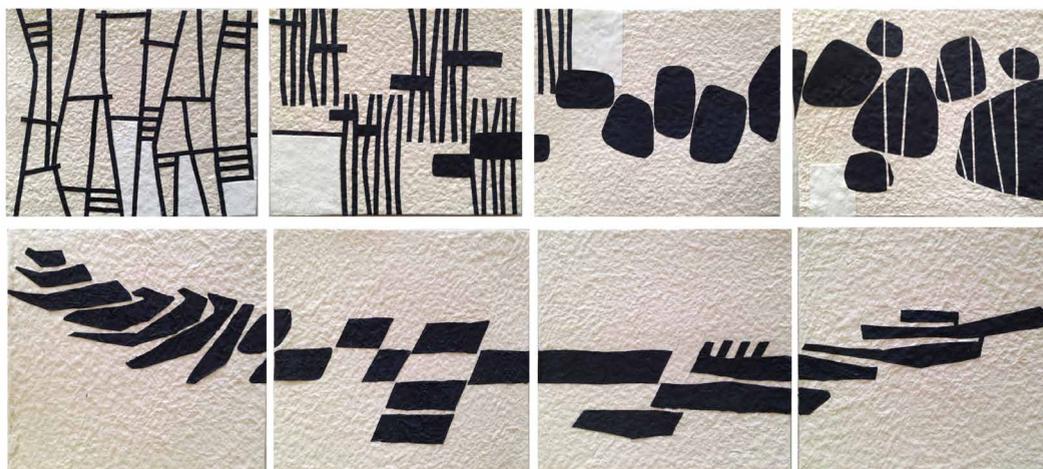


Fig. 4 – Campi e Topografie

Spazi aperti, contratti, fluidi, coperti; di prossimità, di relazione, collettivi, condivisi. Spazi esistenziali come spazi emozionali: non li possiamo misurare, 'registrare' con i codici o con un sistema convenzionale oggettivo. Sono un sistema intangibile, sovrapposto a quello fisico. E' l'arte di abitarlo che converte lo 'spazio' in 'luogo' (fig.3b).

5. Campi

Montagne aspre, campi, coltivazioni, orti, periferie, insediamenti urbani, brani di campagna, distese agricole, pianure, paludi. Molte fragilità, e altrettante umanità con le loro necessità concrete e identità socialmente complesse.

Geografie della nostra esistenza; ambiti culturali che includono quei caratteri antropologici, filosofici e sociali che imbevono la condizione di paesaggio contemporaneo; valori, qualità e sentimenti che accolgono il significato di una scala di volta in volta più aperta e complessa di paesaggio (fig.4a).

6. Topografie

La topografia è un tappeto, è la pelle sensibile che foderà i nostri territori. Complessa, articolata, abitata, aspra, dura, accogliente o inaccessibile, comun-

que ci parla di un adattamento dell'uomo alle sue condizioni.

Topografie percorse, manipolate, adattate, lavorate. Rilievi, terrazze o pianure, acqua, terra, roccia, sabbia, imbevute dei tanti modi di vivere e di sopravvivere. Presente nei suoi profili, nella sua luce, nei colori, e nelle nostre identità (fig.4b).

7. Rive

Paesaggi di passaggi. Spazi ibridi, soglie, spessori. Le rive sono ecotoni, margini in movimento, membrane sensibili e flessibili, alimentate nei due sensi, tra quanto entra e quanto esce.

Un flusso continuo, ricco di valori 'altri' e sorprendenti, perché non appartengono né all'una e né all'altra sponda. Sono terzi spazi.

Proprio come i confini, come i limiti, che sono di tanti tipi diversi, le rive sono qualcosa sul cui margine in movimento noi tutti viviamo (fig.5a).

8. Arcipelaghi

Moltitudine e famiglie di isole, gli arcipelaghi sembrano navigare sul mare alla ricerca di pezzi mancanti. Identità specifiche e più forti di città, di contesti, di abitudini, di volti. Nelle isole, si parlano lingue diver-



Fig. 5 – Rive e Arcipelaghi

se; le pratiche, i rituali e le tradizioni vivono in intima complicità e ibridazione con il paesaggio; le 'storie' vivono alla piccola scala; i contesti, le strutture urbane, le architetture sono più eloquenti e si fondono alle coste. Anche il tempo, qui, ha un'altra misura. Quella che tiene unite le isole è un'acqua speciale: è una piazza liquida, da cui, tra loro si osservano, si specchiano, si riflettono in una condizione di 'altro da sé' (fig.5b).

9. Vento

Il vento disegna il movimento; regala il suono a tutto quanto attraversa: gli alberi, le case, le pareti, le vele, le coperture, il mare. Soffia, filtra e scorre su tutto secondo il ritmo e le intensità che vuole. E' il suono che ha il paesaggio. Il vento si materializza nelle cose che attraversa: un flusso di linee e di masse, che dà forma alle nuvole, piega le canne, inarca i tronchi, scompiglia le foglie, sfibra i tessuti, costruisce riflessi di moto ondoso nei campi. È il paesaggio quando respira (fig.6a).

10. Alberi

Solitari, disposti in filari, per gruppi ordinati e masse boschive, gli alberi, il loro portamento, la loro perso-

nalità, disegnano spazi. Avvinghiati alla terra, protesi verso il sole con le braccia aperte. Accompagnano il corso dei fiumi, scandiscono il ritmo delle topografie. Diventano l'abito con cui una città si veste.

Sono macchine esatte gli alberi; sono la copertura, l'ombra, le sentinelle, il nostro gioco, il riferimento, il punto di raccolta. L'albero ci parla attraverso la sua presenza e noi parliamo con gli alberi, dialoghiamo con il loro silenzio eloquente.

Non ci stancheremo mai, sotto gli alberi, di scoprire il cielo attraverso la scrittura che ne disegnano i rami (fig.6b).

11. Gente

Da soli, o insieme a qualcuno, assorti nel silenzio o impegnati nel lavoro; nelle pratiche solitarie o nei riti condivisi: della danza, della preghiera, dell'approvvigionamento dell'acqua, o del semplice riunirsi per uno scambio di pensieri. Le persone costruiscono movimenti, ritmi, traiettorie che nella quotidianità dell'esistenza costruiscono gli spazi dove abitano le emozioni. Collettivo, comune, condiviso, valori espressivi di una dimensione sociale del vivere che mette al centro l'uomo, nell'esigenza di tornare a pensare le persone come 'gente' e non come 'individui'.

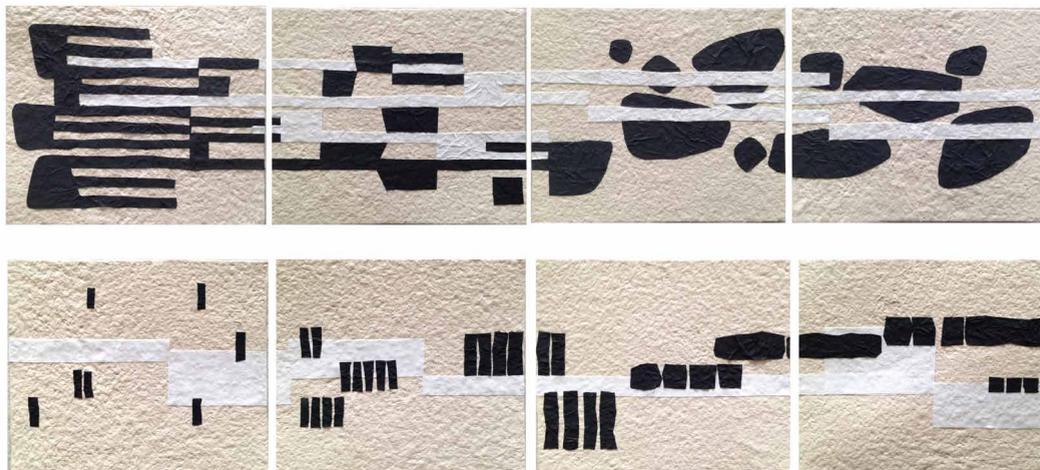


Fig. 6 – Vento e Alberi

Nessun paesaggio si può realmente conoscere o progettare, se non se ne comprende la forma di viverlo da parte della gente che lo abita. Un progetto deve saperne parlare lo stesso linguaggio (fig.7a).

12. Agricoltura

Paesaggi produttivi, rurali, infrastrutture verdi, forse i paesaggi culturali più antichi. Matrici di processi invisibili, scanditi da tecniche, da gesti, da rituali, da ritmi stagionali, dal tempo quotidiano.

Terreni imbevuti di sapienza, di responsabilità, di capacità di prendere decisioni costantemente e continuamente. E ancora l'acqua, nei mille meccanismi per diffonderla senza sprecarla, per trattenerla, per immagazzinarla, nelle forme di capillari, di macchie, di linee; un sistema arterioso analogo al nostro. Relazione tra aria, acqua, suolo, nutrienti, alimenti, piante; fusione tra esistenza, sopravvivenza umana e natura (fig.7b).

Progetto di-segni

Nell'epilogo di questo racconto, i disegni sono dunque espressione di una consapevolezza emotiva, sono temi, narrazioni, storie, o come si è detto parole, tra le mille possibili, che appartengono a un vocabolario utile ad offrirci nuove chiavi interpretative di valori intangibili come attitudine di intervento nel paesaggio.

Scrive il geografo Joan Nogué:

"I sensi sono il primo passo nel processo di comprensione del luogo e del suo paesaggio. [...] La vita è allo stesso tempo spaziale ed emozionale. Agiamo emozionalmente e in maniera continua con i luoghi che imbeviamo di significati i quali ci ritornano attraverso le emozioni che ci svegliano. [...] Sperimenteremo emozioni specifiche in differenti contesti geografici e 'viviamo' emozionalmente i paesaggi perché non sono unicamente materia tangibile, ma sono anche costruzioni sociali e culturali, impregnati di contenuti intangibili spesso accessibili solo attraverso l'universo delle emozioni."
(Nogué, 2017, pp. 118 e 119)

Sono frammenti, immagini, 'fotogrammi' di un film dove nella sequenza di un loro rapido scorrere, si interpone una impercettibile linea nera.

È proprio questo spazio nero, apparentemente fatto



Fig. 7 – Gente e Agricoltura

di silenzio, che invece di interrompere ci consente la continuità della percezione visiva; una ulteriore apparente antinomia. Tutto il processo compositivo di un film è lì: dentro gli spazi interlinea tra i fotogrammi; tutto il progetto di un'opera è nel valore intangibile frapposto tra immaginazione e rappresentazione, tra il creare e il mostrare.

Il Paesaggio come concetto, come progetto, come ambito culturale che si muove su terreni di crinale è una dimensione che assume scale, proporzioni e accezioni via via più difficili da interpretare e intendere. L'attenzione e le nostre sensibilità, si spostano da un sapere scientifico oggettivo, definito e definibile, fatto di misure e tecnicismi, verso caratteri del tutto immateriali e intangibili come sono quelli emozionali, relazionali, collettivi, identitari, per comprendere il paesaggio nella sua complessità di 'sistema'. Forme di vivere, sopravvivere e abitare, consuetudini, pratiche, imbevute di una sapienza e coscienza del fare, nella domanda di paesaggio dove il paesaggio ne è anche la risposta.

La lettura delle tracce del lavoro umano sul territorio, l'affermazione di differenti forme di occupazione del suolo, la consapevolezza di un uso dell'articolazione topografica del terreno, i meccanismi di

difesa e protezione dagli agenti atmosferici, le modalità di organizzare i campi agricoli e le aree produttive, o ancora le dinamiche che sostanziano l'abitare delle città e le forme di uso dello spazio collettivo, sono tutte possibili 'risposte' alla 'domanda' di progetto.

Non operazioni che atterrano su un supporto omogeneo e amorfo ma opere che delineano scenari futuri, capaci di interpretare una sintesi, che elaborano e producono spazi e relazioni in grado di 'tenere' e integrare questi valori nella loro unità ed eloquenza di senso.

"Les scénarios ne sont pas seulement la forme de présentation d'un projet; ils sont les jardins eux-mêmes, leur histoire qu'ils sont les seuls à pouvoir raconter et dont la lecture nous est simplement proposée au moyen d'opérateurs matériels qui en indiquent les différents modes d'accès." (Tiberghien, 2015, p. 22).

Una attitudine più umanista che scientifica appunto, per meglio interpretare il fenomeno contemporaneo e la qualità pubblica e culturale dei territori che abitiamo.

E' un campo disciplinare il Paesaggio quanto mai vasto e trasversale dove confluiscono architettura, ur-

banesimo, geografia, antropologia, agricoltura, natura, ambiente, politica, in adesione al valore polisemico delle nostre realtà culturali.

Il fenomeno paesaggio ci aiuta ad interpretare la contemporaneità, a percepire i valori culturali che abitano i nostri territori, le nostre realtà urbane, geografiche, sociali.

Il disegnare è lo strumento imprescindibile per meglio comprenderlo, indagarlo questo fenomeno per poi saperlo progettare. Non è infatti una entità misurabile secondo codici, convenzioni o parametri numerici. Allora il disegno 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.

Il disegno è la misura di una nostra relazione percettiva ed esperienziale con la realtà: è una relazione intima, emotiva, in un certo senso privilegiata, che costruisce un dialogo tra la percezione e le sue forme di rappresentarla; una nuova scrittura di segni, di senso e significati del tutto propri.

Il disegno è come uno sguardo intenzionale che si appropria della 'normalità' per cambiarla di segno, raccontarla attraverso i suoi strati materici, dentro l'immagine. Filigrane, ritmo, densità, contrasti, luce, tracce, gesti, producono uno straordinario spazio di incontro: quella tra il vedere e il trasmettere. In

questo senso disegnare, dipingere, tessere o scolpire vuol dire costruire ponti tra una dimensione immaginativa interiore e la realtà di un contesto esterno. Il disegno è, in definitiva, un inseparabile compagno di viaggio.

Bibliografia

- Colafranceschi D. 2019, *Jardins (con)Temporanis*, CCLB Consell Comarcal del Gironès, Girona.
- Colafranceschi D., Galí Izard T. 2018, *Jacques Simon. Gli altri paesaggi. Idee e riflessioni sul territorio/Jacques Simon. The Other Landscapes. Ideas and Thoughts on the territory*, Casa Editrice Libria, Melfi.
- Desvigne M. 1988, *Jardins élémentaires*, Carte Segrete/ Villa Medici, Roma.
- Donadieu P. 2014, *Scienze del Paesaggio. Tra teorie e pratiche*, Edizioni ETS, Pisa (ed. orig. 2012).
- «Le Carnets du Paysage», n. 20, *Cartographies*, Éditions Actes Sud 2010.
- «Le Carnets du Paysage», n. 26, *L'invention du végétal*, Éditions Actes Sud 2014.
- Luna T., Cesarols R. 2017, *Geohumanidades. El papel de la cultura creativa en la intersección entre la geografía y las humanidades*, «Treballs de la Societat Catalana de Geografia», n. 84, pp. 19-34.
- MacLean A.S., Corner J. 1996, *Taking Measures across the American Landscape*, Yale University Press, New Haven.
- Matvejević P. 1987, *Breviario mediterraneo*, Garzanti, Milano.
- Nogué J. 2010, *Altri Paesaggi*, Franco Angeli, Milano.
- Nogué J. 2017, *Paesaggio, Territorio, Società Civile. Il senso del luogo nel contemporaneo*, Casa editrice Libria, Melfi.
- Rizzo G. 1992, *Roberto Burle Marx. Il Giardino del Novecento*, Cantini Editore, Firenze.
- Simon J. 2009, *Empreintes éphémères*, ICI Interface, Paris.
- Teti V. (a cura di) 2003, *Storia dell'acqua. Mondi materiali e universi simbolici*, Donzelli, Roma.
- Teti V. 2004, *Il senso dei luoghi: memoria e storia dei paesi abbandonati*, Donzelli, Roma.
- Tiberghien G.A. 2007, *Finis Terrae: Imaginations et Imaginaire cartographique*, Bayard ed., Parigi.
- Tiberghien G.A. 2015, *Paysages et jardins divers*, Éditions MIX, Parigi.
- Turri E. 2001, *Il Paesaggio come Teatro*, Marsilio, Venezia.
- Turri E. 2004, *Il Paesaggio e il silenzio*, Marsilio, Venezia.
- Turri E. 2008, *Antropologia del paesaggio*, Marsilio, Venezia.
- Venturi Ferriolo M. 2009, *Percepire paesaggi. La potenza dello sguardo*, Bollati Boringhieri, Torino.

La performatività della carta per rappresentare mondi di vita

Daniela Poli

DIDA - Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze, Italia
daniela.poli@unifi.it

Abstract

Il presente articolo riflette sul potere performativo della carta e sulle sue differenti applicazioni, nel corso della storia, come linguaggio spaziale portatore di progetto e di azione sociale che ha rappresentato per l'Occidente una delle logiche che più hanno influenzato l'organizzazione sociale, politica, economica delle comunità. L'articolo illustra un'innovazione nelle pratiche di pianificazione con la proposta di un 'processo di rappresentazione patrimoniale del territorio', capace di includere e di rafforzare il potere decisionale della popolazione locale nel riconoscimento e nella riappropriazione dei suoi valori profondi. Si tratta di un passaggio fondamentale, utile al tempo stesso per contenere l'esuberanza omologante degli strumenti informatici e ridare forma umana al mondo di vita.

Keywords

Rappresentazione, progetto di territorio, pianificazione, arte, processo.

Abstract

This article reflects on the performative power of maps and its different applications, throughout history, as a spatial language conveying project and social action, which has represented one of the logics that most influenced the social, political, economic organization of communities in the West. The article illustrates an innovation in planning practices, proposing a 'process of patrimonial representation of territories' apt to include and strengthen the decision-making power of local populations in the recognition and re-appropriation of their deep values. It is a crucial step, useful at the same time to contain the homologating exuberance of IT tools and restore the human form of life worlds.

Keywords

Representation, territorial design, planning, art, process.

Premessa

Nella nota frase di Paul Klee “L’arte non deve riprodurre il visibile ma deve rendere visibile”, contenuta ne *La confessione creatrice* (1920), è celato un progetto importante. Ciò che per Klee è necessario rendere visibile è l’invisibile, la struttura delle immagini che si definisce in un processo di organizzazione delle forme elementari della visione. In questo percorso, aperto all’astrazione e alla percezione, il dipinto non è più mimesi ma creazione, autonoma dal soggetto rappresentato. L’arte per Klee deve essere ‘inutile’: solo l’inutilità è infatti garanzia di libertà, purezza, profondità dello spirito. Nei suoi diari, al 16 Aprile 1914 Klee scrive: “Il colore mi possiede. Non ho bisogno di tentare di afferrarlo. Mi possiede per sempre, lo sento. Questo è il senso dell’ora felice: io e il colore siamo tutt’uno. Sono pittore”. Klee è un pittore, certo un pittore riflessivo, ma è appunto un artista, dedito alla ricerca della bellezza assoluta. La figura dei cartografi storici, viceversa, sebbene impegnata nel produrre splendide rappresentazioni dei luoghi, è assai diversa da quella dell’artista puro. La formazione dei cartografi è ibrida. I cartografi provenivano da un multiverso di professioni (artisti, pittori, ingegneri, architetti, incisori, ecc.) e a partire dalle loro competenze erano impegnati nella redazione di carte alle varie scale. Sebbene per lungo tempo le cartografie abbiano comunicato messag-

gi culturali e tecnici attraverso il linguaggio estetico, esse non saranno mai frutto dell’arte pura e quindi dell’inutilità. Il dominio della rappresentazione storica sarà sempre quello della ricerca della bellezza ‘utile’ a fini ricognitivi, conoscitivi, progettuali, una bellezza che ha saputo essere a lungo ‘bellezza contestuale’, in grado di dialogare con, e di valorizzare a fini progettuali, i caratteri locali.

Dopo studi fondativi in ambito geografico come quello di Harley e Woodward (1987) si è diffusa “la consapevolezza che bisognasse interpretare la cartografia storica alla luce delle culture collettive e delle personalità individuali che l’avevano prodotta” (Mangani, 2008, p. 188). La carta è un dispositivo utile a ‘trattare’ la realtà rappresentata attraverso tecniche, posizioni, proporzioni, scelte, selezioni, cancellazioni, colori, in una parola attraverso le diverse forme di ‘mediazione visuale’. Ogni carta è quindi ‘falsa’ come può esserlo qualsiasi strumento di mediazione (Harley, 1989; Paba, 1999). Le carte sono infatti strumenti culturali, argomentativi, rappresentano la verità del momento, una verità che cambia continuamente. La carta-orienta, evidenzia, suggerisce, nasconde, aggiunge, è uno strumento cosciente del progetto che partecipa all’innovazione dei modelli socio-culturali. La pianificazione e la progettazione territoriale non sono concepite al di fuori di esse, ma attraverso, dentro e mediante le carte che

descrivono il territorio e, inevitabilmente, ne riducono la complessità per non perdersi nel labirinto della vita vanificando l'efficacia della rappresentazione.

È dunque fondamentale chiederci che ruolo gioca la rappresentazione nel progetto di territorio contemporaneo. È determinante inoltre capire cosa abbiamo perso nel passaggio dalle modalità storiche a quelle attuali del processo di rappresentazione e cosa possa essere messo a frutto dell'esperienza storica per tornare a rappresentare la complessità dei luoghi.

L'articolo che segue ripercorre i punti salienti della storia della cartografia con l'obiettivo di far riflettere sul potere performativo della descrizione, e dunque della sua efficacia nel sostenere scelte implicite di progetto (Dematteis, 2002), puntando l'attenzione sul pericolo attuale del nesso strutturale fra 'verità territoriale' socialmente percepita e forme di rappresentazione sempre più neutre e tecnicamente performanti della cartografia contemporanea. Infine, come antidoto a questa dinamica, propone di usare consapevolmente il potere performativo della carta, delineando il passaggio dalla redazione di una serie di prodotti descrittivi alla definizione di un 'processo di rappresentazione patrimoniale del territorio', costruito in un dialogo fra saperi esperti e saperi contestuali in tutto il percorso di pianificazione che, dalla descrizione del territorio, arriva alla progettazione di scenari condivisi per continuare poi nel monitoraggio delle azioni di pianificazione.

Dal territorio alla cronofagia dello spazio

Che la cartografia sia sempre stata uno strumento di potere è ormai valutazione condivisa. Le mappe celano motivazioni politiche, economiche, religiose, sociali che si proiettano sullo spazio geografico usato come sfondo rappresentativo. La decostruzione del suo linguaggio (Harley, 1989) è un passaggio obbligato per comprendere il valore multidimensionale del documento cartografico. La razionalità spaziale, e quindi cartografica, rappresenta per l'Occidente una delle logiche che più hanno influenzato

l'organizzazione sociale, politica, economica delle comunità. Il linguaggio cartografico è intimamente portatore di progetto e di azione sociale. Si pensi alla grande riforma di Clistene del 508 a.C., che spezzava le vecchie logiche di potere tribale per procedere verso un'organizzazione democratica incentrata su una vera e propria rivoluzione spaziale. La riforma è quindi un progetto territoriale che incardina il nuovo potere democratico allo spazio urbano e territoriale. Non è possibile in questa sede approfondire questi aspetti (Poli, 2019), ma mi preme suggerire degli esempi storici che mostrano la percezione multidimensionale dello spazio, che dalla modernità inizia un processo di assottigliamento arrivato a compimento nella contemporaneità.

Sebbene la visione spazializzata del mondo sia insita nella cultura occidentale in tutte le epoche, giova riflettere sul fatto che per lungo tempo non sia esistita la concezione di 'spazio astratto', neutro e isotropo cui oggi siamo abituati. Ciò che veniva raccontato nelle carte in forma spazializzata era un territorio denso di storia, di memoria, di miti. Imbevuti come siamo di logica newtoniana, può apparire impensabile che il concetto di 'spazio' come lo ha disegnato Newton, "infinito, assoluto, continuo e omogeneo", fosse praticamente inesistente nel Medioevo. Jérôme Baschet (2002) ricorda come al posto dello spazio, il Medioevo preferisse riferirsi al luogo, inteso come "contenitore delle cose di cui è luogo". Nel Medioevo l'estensione spaziale, lo spazio contenitore, che sussiste al di là degli oggetti in esso contenuti, non esiste. L'estensione non è dunque un dato primario, indipendente, il luogo non è mai dunque scollegato dagli oggetti che vi sono immersi.¹ Quindi per il Medioevo è corretto riferire le rappresentazioni al luogo piuttosto che allo spazio, al concetto di localizzazione piuttosto che di spazializzazione (Baschet, 2002).

La modernizzazione contemporanea, come noto, ha compresso lo spazio-territorio (Harvey, 1993) in una sorta di "cronofagia" (Paolucci, 2003) che lo divora e lo incardina al tempo presente. Le carte geodeti-

che, che utilizzano la legittimazione della scienza e del dato quantitativo per essere definite 'oggettive', hanno progressivamente annullato il carattere specifico della carta trasformandola in un foglio bianco uguale per ogni luogo. E fu proprio con la sparizione delle "misure locali [che] sparirono naturalmente anche i relativi luoghi" (Farinelli, 1992, p. 52), intesi come entità sociali e politiche complesse.

Appare rilevante riflettere sul fatto che la carta topografica contemporanea continua ad essere performativa (non perde cioè il suo carattere fondativo), ma comunica una concezione dei luoghi ridotti a puro spazio. La rappresentazione non è infatti una testimonianza passiva di eventi, ma è un documento attivo, è pensiero visivo 'in azione': un attore quindi, e non uno spettatore passivo della trasformazione (Latour, 1998; Söderström, 2000).

La carta contemporanea è la testimone del passaggio avvenuto verso una rappresentazione oggettivante e neutra, in cui la mediazione conoscitiva e interpretativa del cartografo storico è stata cancellata. La facilità con la quale è possibile entrare nello spazio tridimensionale con foto o video satellitari induce alla redazione di carte descrittive o progettuali senza sopralluoghi, schemi o schizzi manuali dal vero, arrivando alla produzione di 'carte senza cartografo', automatiche, frutto di rilievi aerofotografici o satellitari, redatte in assenza di controllo visivo, di relazione percettiva e sensibile con il luogo concreto.

La digitalizzazione ha ulteriormente smaterializzato la cartografia, consentendo di trattare il territorio per strati 'dis-integrati', ognuno dei quali ha un valore in sé: solo armatura urbana, infrastrutture, insediamenti, rilievi, idrografia, e così via. Il territorio può essere così smembrato, sezionato, perdendo facilmente di vista i caratteri di unitarietà e d'insieme del luogo. La flessibilità della cartografia automatica consiste nella possibilità di interagire col dato quantitativo, nel continuo aggiornamento, nel confrontare, sovrapporre, riutilizzare. Su tali carte, all'apparenza neutre, è possibile agire con segni cie-

chi che trascurano le forme, le partizioni territoriali, la struttura minuta del paesaggio: quante autostrade hanno impresso segni violenti, incuranti della vita vissuta nei luoghi?

Sebbene appaia affascinante l'ipotesi di Cosgrove (2001) e di Sloterdijk (2014) circa il ruolo giocato dalle rappresentazioni storiche dell'intero globo nella definizione politica della globalizzazione, ritengo che nel passato, anche nella fase dell'ossessione della misura, vi fossero potenti anticorpi visivi sapientemente usati dai cartografi che riportavano l'attenzione costantemente all'osservazione lenta dei luoghi, alla loro specificità e rilevanza nella quotidianità. Le carte depurate, i *big data* satellitari, le immagini di *Google maps* consentono invece con un clic di vedere per decidere. Gli elementi della rete globale definiscono le città come nodi di una rete mondiale, il "*global urban ecumene*" (Söderström, 2011), tramite immagini che hanno una forte valenza politica e dunque performativa.

L'urbanizzazione infinita², cifra rappresentativa della contemporaneità, ci invita a cercare degli antidoti a questi processi anche in nuove forme di rappresentazione.

Ridurre la potenza della misura e dare spazio all'arte

Le carte topografiche, quali riproduzioni diminuite della realtà, si adattano in maniera esemplare alla progettazione di spazi funzionali, senza mostrare alcuna ruvidezza o increspatura. Lo strumento informatico è potente nel consegnare una massa rilevante e assai utile di conoscenze. Questa elevata capacità, se non guidata e controllata dall'interpretazione poetica e artistica del progettista (dell'antico cartografo storico), dalla volontà di collegarlo ai corrugamenti del territorio, alle sue tante sfumature e asperità, alla progettualità locale, può ancora creare mostri.

Alla potenza dello strumento è necessario contrapporre allora la ricchezza del territorio, la sensibilità

del corpo che percepisce (che indaga, annusa, tocca, guarda con stupore) assieme ai tanti sguardi che abitano i luoghi. L'unico antidoto è a mio avviso una chiara consapevolezza nella necessità di riempire le 'carte di base' col "mondo di vita" (Poli, 2019), col labirinto che proviene dal passato e dal presente, in cui è anche possibile perdersi (Quaini, 1992).

Molte carte del passato (mappamondi, plantari, cabrei, ecc.) mostravano una ricchezza espressiva oggi inimmaginabile: i luoghi venivano descritti con linguaggi locali che spesso trattenevano il proprio orientamento, collegato al punto di vista del redattore che si muoveva sul territorio; il paesaggio era esaltato dalla capacità del cartografo di sottolineare specificità locali per sopperire alla mancanza di informazioni e di certezza metrica. È utile allora ribaltare volontariamente (eticamente) la logica cartografica per dare spazio all'arte e all'interpretazione del cartografo, forzando anche le dimensioni, introducendo i fuori scala, sottolineando con ombre e artifici tecnici (che l'informatica avanzata diffonde a piene mani) gli elementi patrimoniali. Appare dunque fondamentale ridurre volontariamente la centralità della misura per dare spazio alla retro-innovazione (Stuiver, 2006) cartografica che seleziona, enfatizza e valorizza i luoghi con sapienza, come è possibile riscontrare nelle cartografie dei Piani paesaggistici della Puglia e della Toscana (Lucchesi, 2016; Poli, 2016) che hanno sostenuto il valore euristico della rappresentazione qualitativa e identitaria.

L'identità di un territorio, elemento fondamentale col quale dialogare, è il terreno intermedio fra realtà e percezione che il cartografo storico ha interpretato e può continuare ancor oggi a interpretare. "Disegnare è selezionare, selezionare è interpretare, interpretare è proporre" (Solà-Morales, 1979), in un percorso da farsi però collettivamente, mantenendo la complessità e la rugosità del territorio. Per contrastare l'appiattimento del *global urban ecumene* sembra utile elaborare "nuove immagini del mondo urbano. Immagini che mostrino come gli abitanti e

le autorità cittadine possano connettersi e collaborare in domini senza scopo di lucro (come il commercio equo e solidale, la collaborazione culturale, ecc.) e quindi contribuire al rimontaggio del mondo urbano secondo ciò che desideriamo diventi" (Söderström, 2011, p. 118)³.

Oggi assistiamo a un fiorire di rappresentazioni apertamente schierate dalla parte del locale (Poli, 2018) che sovvertono il dettato moderno dell'universalismo e della standardizzazione. Spesso però questi documenti cartografici non sono inseriti in un processo che organizza sistematicamente la conoscenza per il progetto.

Il processo di rappresentazione patrimoniale del territorio

Nei processi di pianificazione alle diverse scale la comunità locale è (almeno teoricamente) chiamata a co-produrre il progetto fin dall'inizio del processo in una dialettica costante con gli esperti⁴. Che tipo di rappresentazione è necessaria, allora, per questo rinnovato ruolo del progetto di territorio?

Se identità, democrazia e partecipazione sono un processo e non un oggetto, anche la rappresentazione patrimoniale del territorio non può che essere un processo. È necessario riferirsi quindi a un 'processo di rappresentazione patrimoniale', un continuo 'andata-e-ritorno' fra rappresentazione esperta e non esperta, fra parola e figura, fra disegno come stimolo per lo sguardo e disegno utile.

L'incontro fra la spinta partecipativa del piano e la riscoperta dei valori patrimoniali ha imposto alla casetta degli attrezzi dell'urbanista e del progettista territoriale un adeguamento importante della tecnica di rappresentazione. Due elementi appaiono fondamentali a questo fine: entrare dentro il meccanismo della performatività della carta e dare spazio alla rappresentazione dei valori patrimoniali del territorio con la riscoperta di tecniche artistiche, per poi procedere verso la costruzione di scenari progettuali condivisi.

La performatività della carta

È necessario ribaltare il problema del 'potere subito a causa della carta', interpretandolo come il 'potere performativo della rappresentazione cartografica' nel processo di costruzione condivisa del contesto di vita⁵.

Una nuova forma di rappresentazione può (e deve) quindi utilizzare la grande opportunità offerta dalla capacità performativa insita nella carta per comunicare e stabilizzare messaggi innovativi, 'poetici'⁶ che oggi non riescono ancora ad emergere, schiacciati dalla normalizzazione ripetitiva dell'immagine dominante del mondo ancora troppo vicina a quella funzionalista.

La rappresentazione patrimoniale

Il messaggio fondamentale che la descrizione cartografica deve comunicare è la densità patrimoniale dei luoghi, sulla quale costruire progetto. Nel processo di rappresentazione patrimoniale, la storia viene interrogata con l'obiettivo di far emergere la razionalità insediativa che il susseguirsi dei saperi contestuali ha sedimentato in un determinato contesto, partendo dalle informazioni storiche certe per cogliere "l'ultima immagine di una pellicola che ci sforzeremo poi di srotolare all'indietro, rassegnati a scoprirvi non poche lacune, ma risolti a rispettarne la mobilità" (Bloch, 1973, p. XXIX).

Il patrimonio territoriale non è pensato come una sequenza di oggetti (castello, strada, ponte, ecc.), ma come un sistema complesso (Marson, 2016; Poli, 2017) in cui convergono elementi visibili, come il paesaggio agrario o la struttura insediativa, ma anche invisibili, come la permeabilità ecologica o la biodiversità, e soprattutto le relazioni e le logiche che li legano. Nel corso del processo di rappresentazione patrimoniale del territorio è necessario utilizzare più tecniche di rappresentazione, calibrate sulle diverse scale d'intervento (Gabellini, 1999). Il passaggio fra la fase conoscitiva e quella attuativa richiede poi un fondamentale anello di congiunzione, dato dallo scenario

progettuale che seleziona, sistematizza ed integra le conoscenze e gli orientamenti progettuali emersi nella fase precedente (Magnaghi, 2007). Senza la sintesi dello scenario progettuale questi passaggi potrebbero arrestarsi e non arrivare mai all'ultima fase, relegando la parte conoscitiva, come accaduto per anni, a puro orpello esornativo assieme al contributo degli abitanti, percepito di fatto come un fastidioso intralcio. Nel processo di rappresentazione patrimoniale del territorio si possono quindi individuare rappresentazioni per:

- evidenziare (conoscenza esperta al lavoro)
- stimolare (avvio del processo conoscitivo)
- far emergere (attivazione del processo conoscitivo)
- convalidare (sintesi del processo conoscitivo)
- progettare (costruzione del progetto socialmente prodotto)
- condividere (definizione dello scenario progettuale)
- agire (traduzione operativa del progetto socialmente prodotto).

Nella 'rappresentazione per evidenziare', la conoscenza esperta lavora in parallelo su due orizzonti temporali:

- ricostruzione della struttura patrimoniale di lunga durata con i suoi sedimenti materiali (strade, edifici, città, ecc.) e immateriali (economie, saperi contestuali, culture, mitologie, simboli, ecc.) (fig. 1);
- ricostruzione delle dinamiche contemporanee per mettere in luce gli elementi di conoscenza di sfondo, i fattori di criticità nella gestione del patrimonio territoriale e le energie sociali che si occupano del suo mantenimento.

Nella 'rappresentazione per stimolare', la finalità è quella di alimentare il processo di conoscenza condiviso con strumenti e materiali diversi (interviste, schizzi, passeggiate, incontri, ecc.) tramite fasi di "ascolto attivo" (Sclavi, 2000) dove far affiorare temi e problematiche rilevanti (fig. 2).

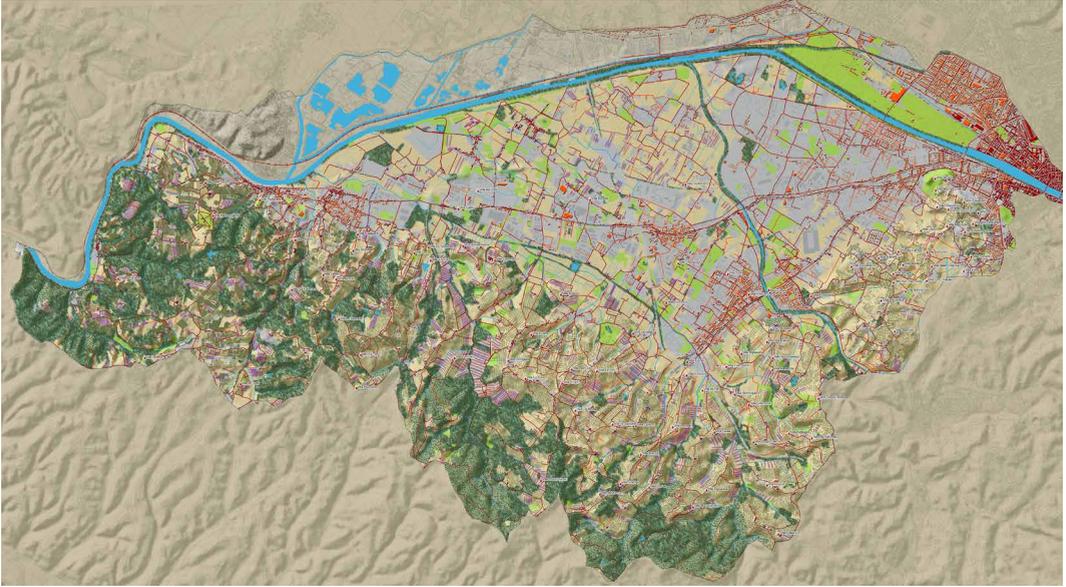


Fig.1 - “Coltivare con l’Arno”: Carta del patrimonio territoriale. Questa e le seguenti immagini che illustrano il “processo di rappresentazione patrimoniale” del territorio sono state prodotte durante il progetto partecipativo “Coltivare con l’Arno. Parco agricolo perifluviale” coordinato dalla scrivente (Poli, 2018a).



Fig. 2 - Il processo di progettazione partecipata del Parco agricolo multifunzionale: a. schizzi di lavoro ai tavoli; b. la visione integrata.

Nella 'rappresentazione per far emergere' si utilizzano tecniche di attivazione della memoria e dei saperi, finalizzati alla condivisione della conoscenza in modo da far emergere ricordi, problemi, sintetizzati in mappe di comunità (fig. 3).

Nella 'rappresentazione per convalidare' si confrontano le diverse immagini e le diverse attribuzioni di senso patrimoniali (valori e criticità) emerse dalla fase interattiva, per arrivare a un'immagine condivisa validata collettivamente (fig. 4).

Nella 'rappresentazione per progettare' vengono definite varie ipotesi progettuali (anche conflittuali) orientate a risolvere le criticità emerse e mettere in valore i patrimoni riconosciuti con nuovi approfondimenti, sopralluoghi, confronti con esperti (fig. 5).

Nella 'rappresentazione per condividere' prende avvio una fase orientata a definire lo scenario progettuale condiviso, una 'carta statutaria e costituente' del territorio, in cui il lavoro precedente viene selezionato, integrato, sintetizzato e schematizzato e nuovamente condiviso (fig. 6).

Nella 'rappresentazione per agire' gli esperti facilitatori e i cartografi patrimoniali producono la traduzione esperta dello scenario progettuale, 'mediando' il linguaggio contestuale con quello tecnico per poter dare avvio alla fase operativa della pianificazione e della programmazione, in cui vengono individuati strumenti, soggetti e finanziamenti da met-

tere in campo col monitoraggio dei soggetti locali.

La rappresentazione patrimoniale del territorio è dunque un grande processo sociale, che diffonde consapevolezza e attiva il patrimonio territoriale (Carandini, 2017; Volpe, 2015) per condividere e dare forma cartografica a scelte progettuali che hanno come obiettivo la valorizzazione dei "mondi di vita" della popolazione.

Conclusioni

La cartografia storica è un documento denso in cui converge un multiverso di conoscenze, di tecniche, di culture e di intenzionalità di progetto. Molte carte del passato hanno utilizzato consapevolmente e a fini squisitamente politici la performatività insita nel meccanismo cartografico che porta a sovrapporre gli oggetti rappresentati con la realtà esterna e a conferirle valore di 'verità territoriale'. La raffinatezza e la bellezza della tecnica di rappresentazione hanno sostenuto la trasmissione sociale del messaggio contenuto nella carta. Anche se depurate e ammantate di oggettività tecnica, le carte descrittive contemporanee continuano sottotraccia a comunicare il loro messaggio che parla oggi di oggettività, neutralità, isotropia, consegnando all'immaginario tecnico e sociale un territorio senza spessore storico né identitario su cui è possibile operare qualsiasi tipo di trasformazione.

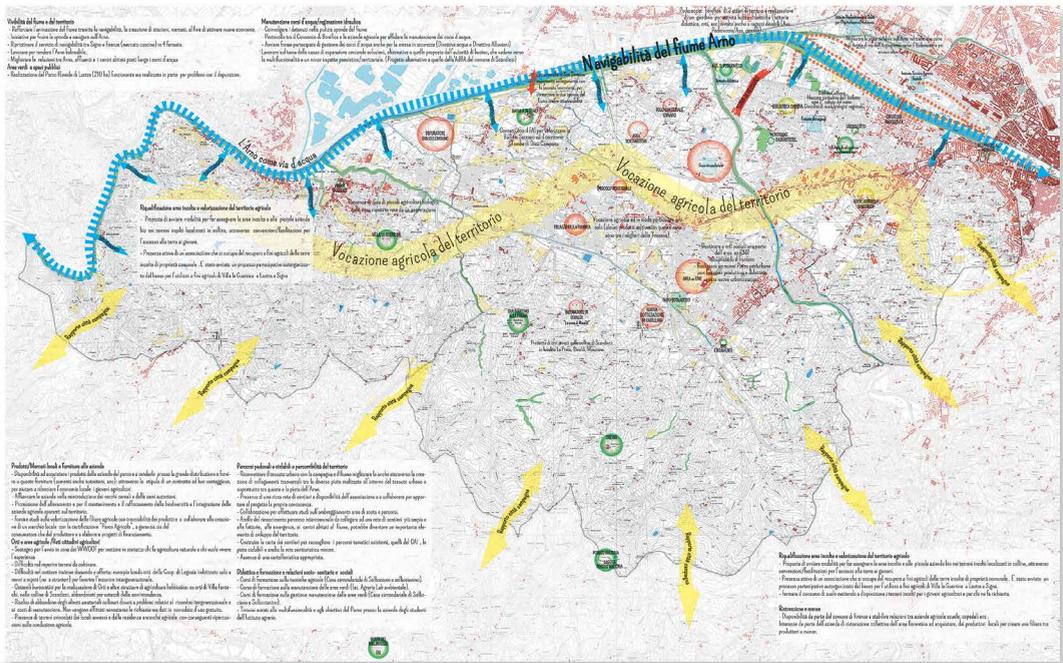


Fig. 4 - La sintesi condivisa di valori e problematiche del territorio di progetto.

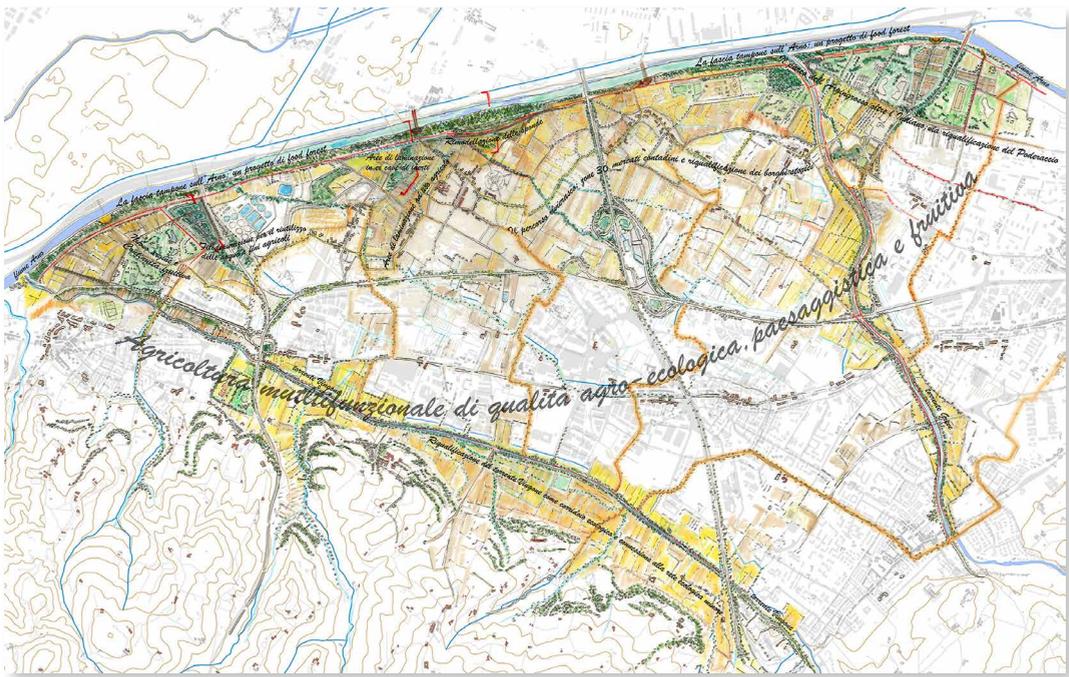


Fig. 5 - Un progetto agro-ambientale per il fiume Arno.

Negli ultimi anni abbiamo assistito al proliferare di nuove forme di rappresentazione orientate alla descrizione dei caratteri locali, accompagnate dall'evoluzione legislativa (Convenzione Europea del Paesaggio, Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio, leggi regionali di governo del territorio, ecc.) e da un'importante richiesta proveniente dal basso di inclusione e di partecipazione nella cura del territorio (Contratti di fiume, Ecomusei, Osservatori locali del Paesaggio, cura dei beni comuni, ecc.). Questo cambiamento di contesto richiede un ripensamento delle forme di rappresentazione. Appare dunque fondamentale dare forma compiuta a un 'processo di rappresentazione patrimoniale del territorio', finalizzato a reinscrivere la costruzione e la manipolazione delle carte da parte di urbanisti e pianificatori nel tempo millenario della raffigurazione cartografica, avendo guardato nel cannocchiale della rappresentazione dai due lati: quello della comprensione delle 'logiche cartografiche' e quello della 'utilità' delle informazioni in esse contenute in vista di un progetto corale di territorio. Questo processo di rappresentazione mette metaforicamente al lavoro l'eredità dei cartografi storici in ambienti progettuali interattivi e plurali con competenze ampliate e capacità moltiplicate. La fretta cronica con cui i piani sono concepiti e realizzati, la difficoltà dei decisori politici di accettare contesti decisionali ampliati,

collegata alla fatica degli uffici amministrativi di lavorare per progetti invece che per settori, rende ancora complicata una traduzione operativa in tempi brevi di quanto proposto. L'auspicio è che comunque l'aver decostruito e guardato da vicino il potere tacito della cartografia collabori a rendere la performatività della rappresentazione contemporanea utile a rafforzare il potere della popolazione locale nel costruire progetti che sappiano valorizzare la bellezza e la densità dei loro mondi di vita.

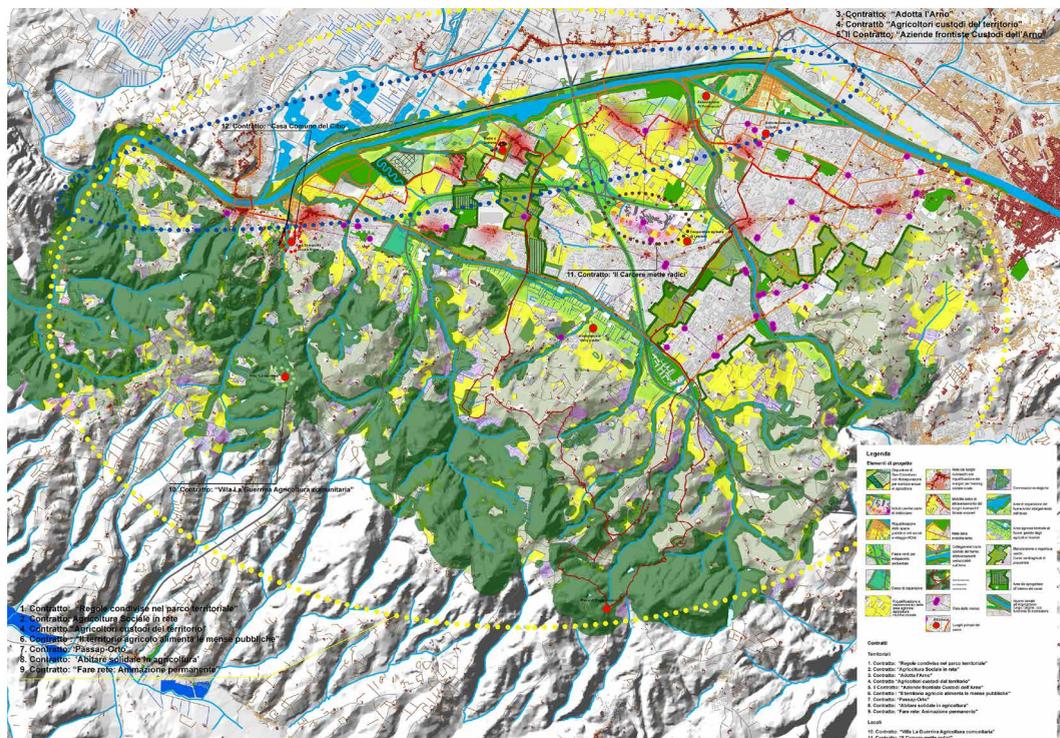


Fig. 6 - Lo scenario strategico del Parco agricolo di Riva sinistra d'Arno.

Note

¹Lo stesso *spatium* non è un concetto autonomo, ma si limita ad essere l'intervallo fra due oggetti. Il luogo nel Medioevo è il contesto fisico dove si trova ciò di cui si parla e chi ne parla. Non c'è quindi separazione fra oggetto e soggetto, fra dentro e fuori, fra ambiente esterno e interno, fra percezione e realtà. Isidoro di Siviglia (*Etymologiae*, 2, 26) definisce il luogo come il contesto dove si è, *Locus est ubi sit*, mentre Aristotele definisce il "luogo di una cosa come ciò che sta attorno a quella cosa" (Rovelli, 2017).

²Come noto più della metà della popolazione mondiale vive nelle aree urbane e urbanizzate. La previsione di crescita stimata al 2050 indica un aumento ulteriore di 3 miliardi di persone residenti (European Commission, 2018, p. 9). Le criticità connesse a questo modello di crescita sono conosciute e da più parti documentate. Nell'*Atlas of the Human Planet 2018*, ad esempio, si osserva che "most of the urban centres expand over soils with a high agricultural suitability, posing important challenges and responsibilities to careful use of soil resources. Urban centres in Asia, Africa and Oceania have more than half of their urban population living below the global average, threatening access to opportunities, decent housing and adequate standards of living. Urban centres concentrate more than 40% of the global population, in many of them people and assets are exposed to natural hazards. Especially in Asia and Africa, the increase in people exposure is due to natural population increase" (*ibidem*, p. 7).

³Traduzione dall'inglese di chi scrive.

⁴Recependo la Convenzione Europea del Paesaggio, i vari livelli di pianificazione italiani richiedono l'interazione con la popolazione locale. Il Codice dei beni culturali e del paesaggio (42/2004), ad esempio, prevede che nel Piano Paesaggistico (contesto regionale) gli obiettivi di qualità paesaggistica vengano costruiti col contributo della popolazione, così come molte leggi regionali di governo del territorio prevedono l'interazione con i soggetti locali nel livello metropolitano, provinciale e comunale. Il problema è che nell'applicazione della normativa molte attività sono ridotte alla pura formalità. Il contributo della popo-

lazione risulta così confinato ad alcuni momenti specifici senza che vi sia un reale processo deliberativo che arrivi a incidere sul progetto finale.

⁵Appare utile ricordare come la stratificazione di senso operata dalla descrizione letteraria e iconografica abbia giocato un ruolo importante nel definire la prima Legge di tutela del paesaggio dello Stato post-unitario, la L. 411/1905 "Per la conservazione della Pineta di Ravenna". La Legge infatti, fortemente voluta da Luigi Rava, ministro ravennate, fondava la necessità della tutela sulla storia del sito e sulle sue memorie, di cui rilegge i fasti da Odoacre e Teodorico, alla "divina foresta spessa e viva" di Dante, alla novella di Nastagio degli Onesti del Boccaccio, a Dryden, a Byron, a Garibaldi, ma anche ai quattro pannelli del Botticelli che illustrano la novella boccaccesca. Oggi il rischio è quello contrario, dato che una rappresentazione neutra incide attivamente sull'annullamento sociale del valore dei luoghi.

⁶Il termine viene usato nel suo senso originario di *pōēsis*, che è dal greco ποιήσις, derivato di ποιέω con il senso di fare, produrre.

Bibliografia

- Baschet J. 2002, *I mondi del Medioevo: i luoghi dell'aldilà*, in Sergi G., Castelnuovo E. (a cura di), *Arti e storia nel Medioevo*, Einaudi, Torino, pp. 317-347.
- Bloch M. 1973, *I caratteri originali della storia rurale francese*, Einaudi, Torino (ed. or. 1931).
- Carandini A. 2017, *La forza del contesto*, Laterza, Bari-Roma.
- Cosgrove D. 2001, *Apollo's eye*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Dematteis G. 2002, *Il progetto implicito. Il contributo della geografia umana alle scienze del territorio*. Franco Angeli, Milano (ed. or. 1995).
- European Commission, Joint Research Centre 2018, *Atlas of the Human Planet 2018 – A World of Cities*, EUR 29497 EN, European Commission, Luxembourg, doi:10.2760/124503, JRC114316.
- Farinelli F. 1992, *I segni del mondo*, La Nuova Italia, Firenze.
- Gabellini P. 1999, *Il disegno urbanistico*, Carocci, Roma (ed. or. 1996).
- Harley J.B. 1989, *Deconstructing the map*, «Cartographica», vol. 26, n. 2, pp. 1-20.
- Harley J.B., Woodward D. (a cura di) 2014, *The history of cartography, vol. 1*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Harvey D. 1993, *La crisi della modernità*, Il Saggiatore, Milano.
- Latour B. 1998, *Scienza in azione. Introduzione alla sociologia della scienza*, Edizioni di comunità, Milano (ed. or. 1990).
- Lucchesi F. 2016, *L'evoluzione della rappresentazione geografica dei caratteri territoriali*, in Marson A. (a cura di), *La struttura del paesaggio*, Laterza, Bari-Roma, pp. 101-112.
- Magnaghi A. (a cura di) 2007, *Scenari strategici. Visioni identitarie per il progetto di territorio*, Alinea, Firenze.
- Mangani G. 2008, *Rintracciare l'invisibile*, «Quaderni Storici», n. 127, pp. 177-205.
- Marson A. 2016, *La struttura del paesaggio*, Laterza, Bari-Roma.
- Paba G. 1999, *Metodi e tecniche di analisi, descrizione e interpretazione del territorio nell'approccio territorialista*, «Macramé», n. 2, pp. 51-52.
- Paolucci G. 2003, *Cronofagia*, Guerini, Milano.
- Poli D. 2016, *Prove di sintesi: le schede degli ambiti di paesaggio*, in Marson A. (a cura di), *La struttura del paesaggio*, Laterza, Bari-Roma, pp. 217-224.
- Poli D. 2017, *Processi storici e forme della rappresentazione identitaria del territorio*, «Scienze del Territorio», pp. 42-53.
- Poli D. 2018, *Formes et figures du projet local*, Eterotopia France, Paris.
- Poli D. 2018a, *Le comunità progettuali della bioregione urbana*, Quodlibet, Macerata.
- Poli D. 2019, *Rappresentare mondi di vita*, Mimesis, Milano.
- Quaini M. 1992, *Tra geografia e storia. Un itinerario nella geografia umana*, Cacucci, Bari.
- Rovelli C. 2017, *L'ordine del tempo*, Einaudi, Torino.
- Sclavi M. 2000, *Arte di ascoltare e mondi possibili*, Mondadori, Milano.
- Sloterdijk P. 2014, *Sfere, vol. 2: Globi*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Söderström O. 2000, *Des images pour agir. Le visuel en urbanisme*, Payot, Lausanne.
- Söderström O. 2011, *How images assemble the urban world*, «New Geographies», n. 4, pp. 113-120.
- Solà-Morales (de) M. 1979, *La cultura della descrizione*, «Lotus International», n. 23, pp. 32-33.
- Stuiver M. 2006, *Highlighting the retro side of innovation and its potential for regime change in agriculture*, in Marsden T., Murdoch J. (a cura di), *Between the local and the global*, Emerald, Bingley, pp. 147-173.
- Volpe G. 2015, *Patrimonio al futuro*, Electa, Milano.

Visioni/ New languages

Inhabiting complexity. Representation as an act of regeneration

Juan Cabello Arribas
FAUS Universidade Católica de Santos, Brasile
juancabelloarribas@unisantos.br

Abstract

How do technicians represent the complexity we are living in? Which are the processes for an appropriate reconstruction of this always-changing portrait? What they see and how they observe landscapes? What architecture must learn from other disciplines if it wants to get into the era of communication?

In a time of emergency, old examples and new ones will make visible how the traditional technicians would practice in a different and more concerned way if they want to play a more fruitful role in the regeneration of the living environment.

This work wants to show the transforming attitude of observation an architect experienced in his laboratory during last fifteen years, in order to bring all the technicians together in a more complex discussion about the future of the living beings and the ecosystems they transform everyday.

It wants to make visible how architecture could review its ways of representation if it wants to get into the future, the era of ecology.

Keywords

complexity, ecology, readymade, observation, representation, invention, collage, assemblage.

This is a brief dissertation about the automatic process the whole society experience every day and night: the contradictions between what we see, what we want to see and of course, about what we don't want to see.

The relationships which connect observation and representation are not linear, they are not unique and as we know more than ever, they have just become a creative strategy to survive between necessities and desires, reality and fantasy. They are a unique process.

Nowadays, the intersubjective that connects the self and the outer space is under a deep redefinition. People are not passive actors anymore. After a whole spatial century – the old and abstract 20th Century – everybody experiment life and dreams “tridimensionally” into space, and more than ever, humans need to see energy as a prove of life, sometimes represented as love, sometimes felt as body heat.

In and out are sharing the same energetic void: the “inbetween” – a place where thoughts and dreams work together to assure the continuity of the human existence in itself. This is the place where inventors represent the real world as complexity. All is about new inventions to survive.

This text is about the necessity of a new sensibility dedicated to avoid the non-extendable lack be-

tween social and biological energies. It is about what technicians do to establish a new sense of balance between the community and precisely, about what they invent to reconnect the Society and the Environment as an indivisible binomial. It's about a romantic match: People and Nature living together in love again!

This text is about the dissatisfactions of the technicians and how they create -observe and represent- new inventions in their laboratories to deal with the visible lack of dialogue which is separating human beings and Nature. Dreaming ideas about reconciliation.

As Alison and Peter Smithson expressed ferociously their world as technicians in 1955:

Each generation feels a new dissatisfaction, and conceives of a new idea of order. This is architecture. Young architects to-day feel a monumental dissatisfaction with the buildings they see going up around them. For them, the housing estate, the social centres and the blocks of flats are meaningless and irrelevant. They feel that the majority of architects have lost contact with reality and are building yesterday's dreams when the rest of us have woken up in to-day. They are dissatisfied with the ideas these building represent, the ideas of the Garden City Movement and the rational Architecture Movement (...).¹

Dissatisfaction is a gear for creation, the everyday life of mind of the observer, the critical attitude of

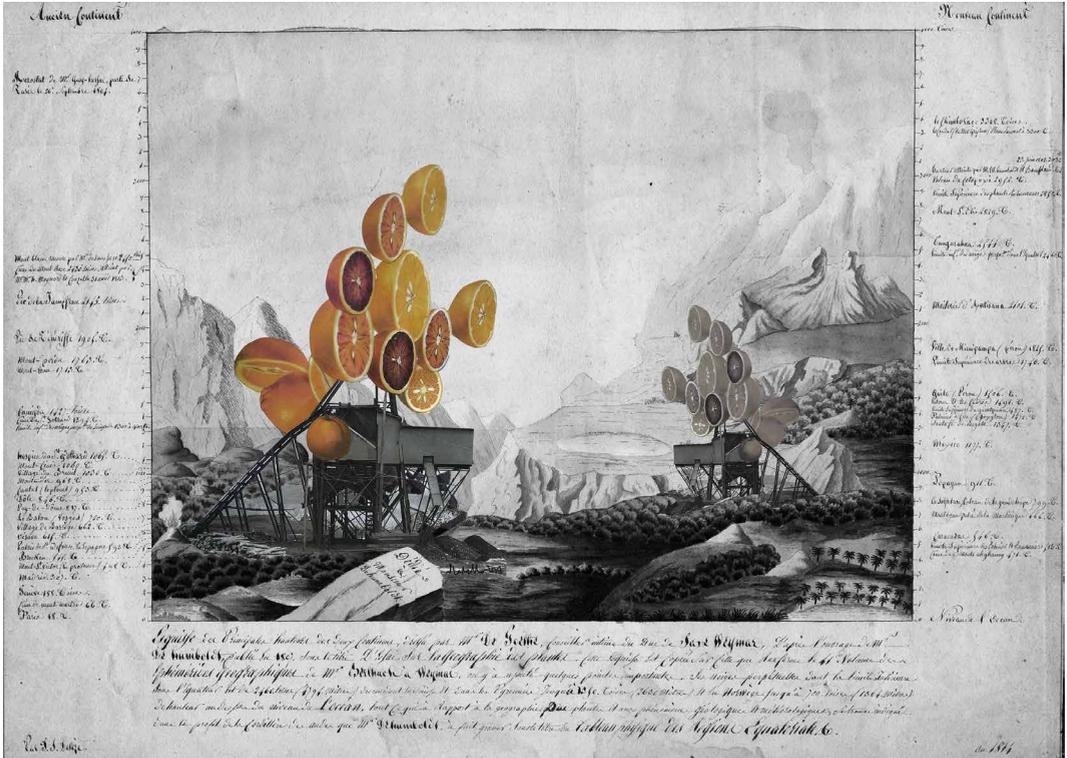


Fig. 1 – Juan Cabello Arribas *Reactivation 02*, digital collage, 2020 (author copyrights).

the creator, the restless state of mind of each and everyone of us.

If this questions are still reverberating until the post-war world, what did technicians make during the past hundred years?

The whole community was very well educated under static rules of observation, interpretation and representation established by the old modern vanguardists, but reality has changed a lot since them. Change - a constant unit of time and the essential character of Landscape- must be faced and included into the technical process if we want to achieve the effective functions of the inventions we create everyday. We need to create new bridges, new connections, a new field of mediation, but everything changes constantly. It is time to review and study all again.

Cubism and Abstract Art – the exhibition held at

MoMA in 1936 – presented the world of the creative community as a disconnected field of experimentation, categorized, classified and reduced under determined rules of observation, interpretation and representation: non-geometrical and geometrical art. Both of them were understood as abstract procedures. Both tried to explain complexity from different points of view. Both tried to represent reality by complementary meanings but one of them won the battle: geometry survived over surrealism, basing its truth on the verifiable field of tridimensional laws. Dreams and poetry never could be measured by axis and complex equations.

These two worlds were part of a unique one, but only the geometrical representation made sense for the economical system.

The question is still alive: have we gave the chance to the non-geometrical abstract art? All was about

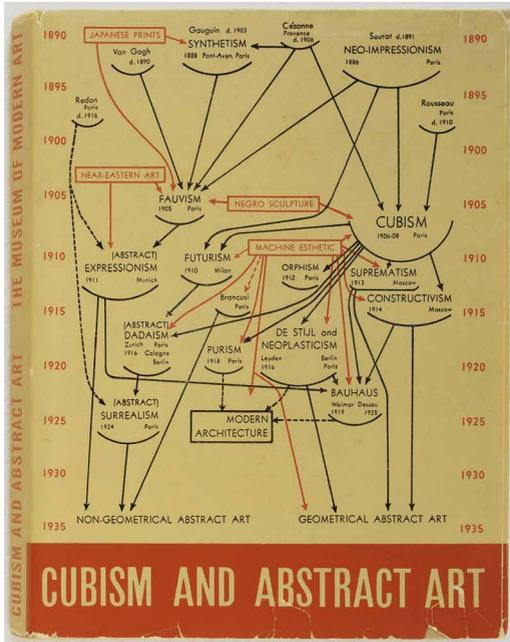


Fig. 2 – Cover-Page of the exhibition's catalogue *Cubism and Abstract Art*, MoMA, 1936. Font: moma.org

Fig. 3 – Bicycle Wheel, Marcel Duchamp, 1913 VS Villa Savoye, Le Corbusier, 1928. Fonts: moma.org | FLC/ADAGP (photo: Cemal Enden, 2015).



the “machine esthetic” but those machines never worked efficiently, meanwhile the surrealistic machines started to work and never stopped anymore. In 1913, Marcel Duchamp presented his first “readymade” which was mounted as a symbolic machine – with objects extracted from the everyday life to communicate movement, energy and change. In 1928, Le Corbusier built his first “machine for living” – based on the famous and un-reviewed “five points of architecture” – which was the representation of modernism and a futuristic prototype. The big difference between these examples is the technique which produced both. The first one was assembled, the second one was built. The wheel recycled symbols and put together different and complex meanings after a deep process of observation of the everyday life. The villa revisited the mediterranean life style and stated itself

as the symbol of a new era, proposing a new way of life. The anonymous technicians worked together on the wheel by the poetic rules of “assemblage”², a non-hierarchical creative process of reconstruction. In the other hand, the anonymous craftsmen worked together under the geometrical poetry of the architect. The first one produced a light mechanism which could be un-assembled and be adapted and installed every time and everywhere. The second one, the villa was built to be maintained and get over the passing of time. Duchamp’s readymade recovered essential meanings of ancestral machines which were created to move through any geography and to be re-interpreted by anyone. The static villa never abandoned Poissy. The wheel is still spinning but the villa stopped in time.

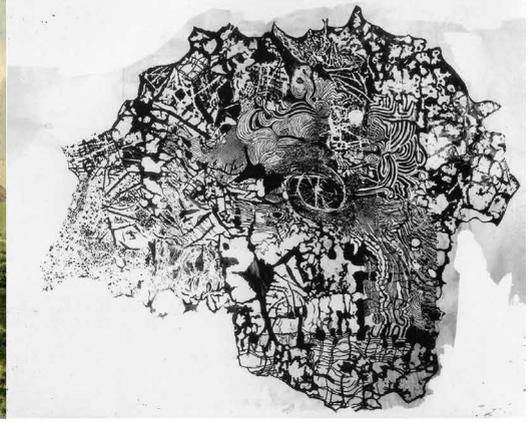


Fig. 4 – *Principal mountains of ten continents*, Devèze de Chabriol, 1814 + *Atlas*, Nigel Henderson, c.1950.
 Fonts: *An Atlas of Geographical Wonders: From Mountaintops to Riverbeds*, Jean-Christophe Bailly, 2019 | tate.org.uk

Reviewing archetypes and techniques is fundamental for a new comprehension of the complexity we are immersed. As Max Bill expressed in the article “*The beginning of a new epoch in architecture*” (Architectural Design, November 1955, p.335-338), we need to review all again if we want to represent correctly our living landscape. Everything must be studied under the rules of the new epoch we need to achieve: the era of Ecology.

Observation, analyze, interpretation and representation are the stages of creativity which locates architecture in the correct place to participate as a living discipline. It must accept the challenge to fill the void – which is still vacant – between science and arts, reality and dreams, geometry and poetry. We need to build less and assemble more. We need real and convenient machines to put the World working together again. But how we can achieve this goal? We need to review how we observe -under the rules of science – and represent – using the creative techniques of non-geometrical abstract artists. Far from Utopia – the imaginary island created by Thomas More in 1516 – science and art face complexity in depth to create a sharp representation of what have been seen. Every time they dive into the real world a new geography emerges as a new map,

a meticulous and delicate representation of truth. As Lewis Mumford expressed in “*The story of Utopias*” (1922), the only way to face reality is which reconstruction traces in every representation. The process of reconstruction is the opposite of abstraction, the other side of escape, the smart decision to deal with complexity. But reconstruction is a kind of interpretation, the sense of sensation.

And precisely, reconstruction was the way chosen by Devèze de Chabriol and Nigel Henderson to reconstruct their living maps.

The first one observed mountains around the Planet Earth and analyzed every one in detail. Consequently – after a geobiological interpretation – he represented all together as a unique ecological system, connecting volcanos and rivers, forests and snowfields.

The second one, observed the surface of devastation from the plane he piloted during the Second World War. The photographic analysis from the air evolved to a conscious mechanism of interpretation and finally, an Atlas was assembled as a collage of fear and nature. In both cases, representation was an action of reconstruction in order to communicate different aspects extracted from the same reality. A technical synthesis.

In both cases, the technique was the same: observation, analyze, interpretation and finally representation, as a whole act communication. Collages of reconstruction.

In the middle of Chabriol and Henderson -connecting science and art, nature and society- a new epoch was born: the time of an assembled architecture. 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.

The assembler – as a transdisciplinary technician- feels freedom when he wants to represent their desires of regeneration and at the same time, as a concerned scientific inventor, he connects matter extracted from diverse laboratories and workshops to promote new possibilities of communication between humans and Nature.

Today, a new generation of architects felt dissatisfaction again and they are looking for a new sense of order, a new sense for their techniques. They want to make contact with reality again and they want to feel that their inventions – assembled as concerned machines – are the solution for a new ecological representation of the Planet, the biggest and more complex ecosystem. It was hard to know that all that they studied for, don't work anymore. Today, Architecture is an act of research and creation, a scientific art who wants to re-establish the dialogue between humans and their Environment. A new sense of freedom arises today and it is a font of satisfaction, but we need to study all again.

Far from the geometrical abstract Bauhaus, László Moholy-Nagy opened new ways to face complexity in “*Vision in Motion*” (Chicago, 1946). Nagy's laboratory manual was published to spread and promote a new sense of order between vision and representation. Walter Gropius building was left in peace in Dessau.

In this visual compendium, Moholy-Nagy opened the door for a new more functional and multidis-

ciplinary technique and he re-defined again “*the function of art*”:

“Art is the most complex, vitalizing and civilizing of human actions. Thus it is of biological necessity. Art sensitizes man to the best that is immanent in him through as intensified expression involving many layers of experience. Out of them art forms a unified manifestation, like dreams which are composed of the most diverse source material subconsciously crystallized. It tries to produce a balance of the social, intellectual and emotional existence; a synthesis of attitudes and opinions, fears and hopes.”

Art has two faces, the biological and the social, the one toward the individual and the other toward the group. By expressing fundamental validities and common problems, art can produce a feeling of coherence, This is its social function which leads to a cultural synthesis as well as to a continuation of human civilization.

Today, lacking the pattering and refinement of emotional impulses through the arts, uncontrolled, inarticulate and brutally destructive ways of release have become commonplace. Unused energies, subconscious frustrations, create the psychopathic borderline cases of neurosis. Art as expression of the individual can be a remedy for sublimation of aggressive impulses. Art educates the receptive faculties and it revitalizes the creative abilities. In this way art is rehabilitation therapy through which confidence in one's creative power can be restored”³

The Moholy-Nagy's review came to calm the dissatisfaction of a big amount of technicians. Art had to abandon the abstract world – geometrical or non-geometrical – and it had to work as a unified manifestation to face the complex existence of the humans, socially and biologically.

It could produce a “feeling of coherence” individual and collectively and also It could heal a lot of mental problems of misunderstanding. It could be a regenerative therapy for all.

After the Second World World the whole society needed a deep remedy to realize the destructive nature of many human beings. They needed an impulse to continue.



Fig. 5 – Anubis (332-30 B.C) and Ganesha (10th century) sculptures + Marcel Duchamp Studio (Man Ray, 1920).
 Fonts: metmuseum.org | toutfait.com

The reconstructive power of art had to get through humans to give back all to life again.

But since 1946 the complex world got more complex and the functions of art have to be reviewed again. This is not only about human rules anymore.

Dissatisfaction is not only about ugly buildings. One more time it is about the loss of contact with reality, as Alison and Peter Smithson claimed in their words. It is not also about social and biological necessities as Moholy-Nagy expressed but environmental too.

All is about the way artists and technicians envision the world.

Nowadays, the world is larger and more complex: it is a big ecosystem and it is in danger. Neither technical dissatisfactions nor artistic expressions will cure the environmental problems of the Spatial Mothership Earth. They must work together. It is time to act. It is time to get together.

Science and Art, technicians and creative inventors must produce not only a feeling of coherence but also an ecological synthesis to a continuation of all the living beings as a unique community. Transdisciplinary is needed.

What to do when a technician acts as an artist? How

can he express his concerns when he observes the real world as a scientist? Which is the best attitude to confront the lack of an ecological feeling and promote new solutions? Inventions are the answers for all of those questions.

But the only way to begin a career as an inventor – Max Bill could express – is to review and study all again. Lewis Mumford expressed this feeling as a technique state of consciousness in his book *“Technics and Human development: The Myth of the Machine”* (1971). This state of self recognition moved the new inventor to look for a multidisciplinary technique, trying to connect his inventions with the whole field of creation and knowledge to quiet his phantoms.

Collage and Assemblage were both the solution. Observing, extracting and analyzing – pieces from science and industry, images from art and the everyday life, thoughts from philosophy and mathematical theories – the assembler finally felt himself in freedom to make a new interpretation of the real world. Immersed in a continuous and always critical process of research-while-creating, he finally felt a sense of coherence strong enough to express his ideals of ecological regeneration through a complex and more clear image: a 2d collage or a spatial assemblage.

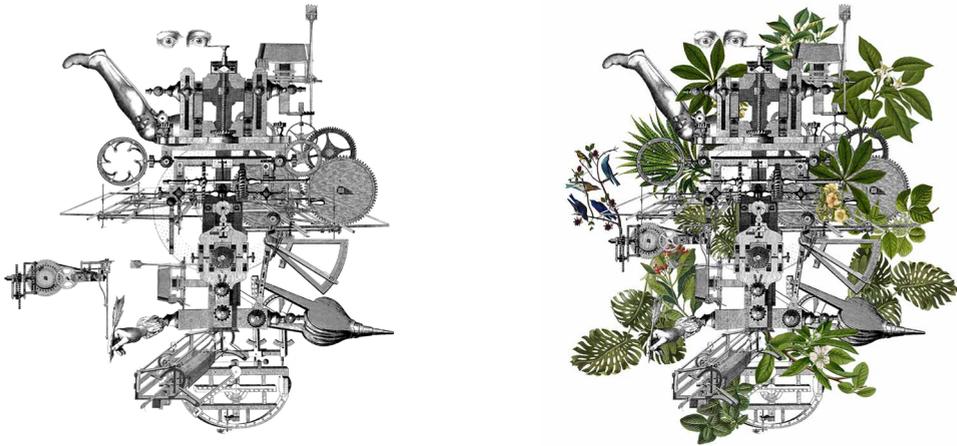


Fig. 6 – Assemblage for an ecological installation: a creative process of an *Environmental Machine*, 2015 by . Juan Cabello Arribas (author copyrights). Fonts: machines extracted from Diderot et D’Alembert Illustrated Encyclopedia (1751) | living beings extracted from Nature.

In a world where everything are images, visual cuttings – extracted from a big data universe- were the basic matter not only to conceive new ecological mechanisms but also they traced the emotional way to make aware the big society about his disquieting concerns. New artistic representations could work as emotional impulses to sensitize the public with the alarming situation, making visible their essential necessities and ecological responsibilities.

The creative process had just begun, but how it would be effective enough to achieve such ambitious objectives? Three different strategies were the bases of this solo Odyssey whose geography projected a map of infinite possibilities of invention. The first one: *to review* the processes of reconstruction and regeneration within the own technique. Collage and assemblage were practiced and theorized simultaneously not only to recycle the spirit of the inventors but also to create new dialectic mechanisms to be installed between all the living communities.

The second one: *to enlarge* the visual world of architecture and dive into a new world of automatisms which were really designed to function as machines themselves.

The third one: *to analyze* the Earth as a big complex ecosystem – under the rules of atmospheric conditions, biomatic interchanges and socio-environmental communities – working as a unique machine.

Collage and assemblage processes were understood as cultural techniques of creation which last from the early civilizations to our present. From Egyptian and Hindu deities – Anubis or Ganesha – to Marcel Duchamp readymades, those reconstructive abilities always arose to promote clear solutions and a new visual understanding of the world. They were always free techniques which work for all the creative disciplines: mythology, cinema, botany, literature, art, chemistry, hardware, architecture and of course, they were the perfect choice to assemble complex machines. Eureka!

Collage and assemblage were practiced as step-by-step processes, always giving the opportunity to go backwards and start again to move forward and invent. From the past to the future, the montage process was organized as an organic timeline based in four evolutive figures: *archetypes*, *artifacts*, *prototypes* and finally, *dispositives* to be installed within complexity. A matryoshka doll method of practice, design and conception.

New inventions needed new methodologies to arise and it was the critical method chosen by the assembler. Everything could be reviewed and readjusted anytime and anywhere.

The visual universe of the assembler got bigger when he decided to explore “*as found*” real machines to compose new ones destined for reconnect people and their environment. *Diderot et D’Alembert Illustrated Encyclopedia* was chosen and reviewed in detail and the history of technicians and inventors got visible before his eyes forever. He wanted to connect himself with them all.

He discovered that every civilization is characterized by the inventors which caused little adjustments in old artifacts to create new ones as an impulse of continuation.

This new illustrated world also made visible that every chapter of everyday life was full of machines and detailed creations. The history of mechanisms and gears revealed “*a logic of sense*” to the technician and, at the same time, it submerged himself into the “*logic of sensation*” forever. Gilles Deleuze was a good friend during this period of technical evolution.

Collage and assemblage turned into an everyday life practice leading him to see complexity not as an indivisible melted-welded complicated world but as an assembled complexity with recognizable fragments ready to be recycle again as fundamental parts of new and more correct mechanisms: environmental machines.

In 2015, architecture turns into another thing in the hands of the assembler. New images arose over his long desk. Computer-aided design shared its space with cuttings from diverse complexities -art and architecture catalogues, specific botanical books, fashion magazines and newspapers- and the result was always the same: new images which could promote new architectures as well as new representations which could make visible new opportunities for an ecological reconstruction.

Fake Modern machines for living were abandoned at the bookcase while industrial machines and equipments from all over the world arrived at the assembler workshop. Bernd and Hilla Becher were the promoters of this romantic chapter of invention and critical evolution to an age of ecological industry.

Suddenly, Duchamp artifacts turned into “environmental readymades” – assembled from Becher’s industrial imaginary – and the representation of complexity as a collective and assisted “*tecnosphere*” arrived over the desk.

Humans continuing its civilizations in Nature surrounded by concerned automatic translators. Machines connecting humans and Nature in a suitable coherence for both.

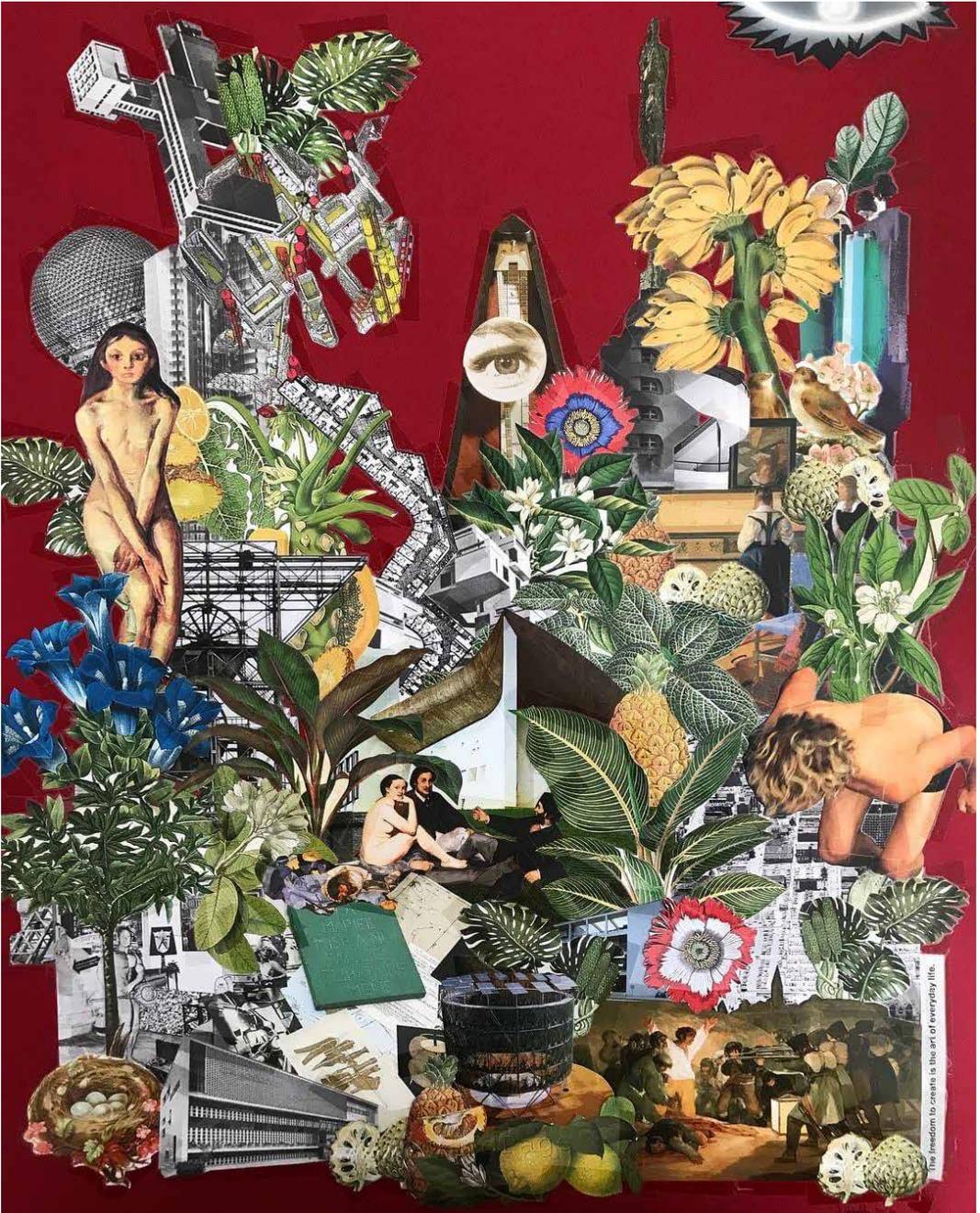
A new feeling of order arose within this regenerative representation.

Collages and assemblages communicated the possibility of a new kind o eco-interchange which could be interpreted by anyone, any discipline, anywhere and anytime. Full of life, they were always establishing new systems of knowledge – to be discovered, changed and reviewed – in order to satisfy new necessities and lacks of motivation.

A strategy to face Complexity with more complexity where abstraction was substituted by responsible interpretations and clears representations for all the communities.

New studies on Planet Earth based on the theories developed by a big platform of scientific inventors - Sergio Bernardes, Pio Corrêa, Howard T. Odum, Carl Jung, Lewis Mumford, Aldous Huxley, Buckminster Fuller, Cedric Price, the Yanomamis, Stefano Mancuso, Reyner Banham, George Kepes, Eddie Wolfram, William Seitz, Sophia de Mello Breyner Andressen- changed the way to assemble machines forever.

Man and Nature didn’t talk anymore and they needed new mediators to communicate and promise their continuation together. The traditional binomial human-nature have to be aided by new translators in order to preserve both in time.



This freedom to create is the art of everyday life.

Fig. 7 – Juan Cabello Arribas, *Architecture is another thing*, analogic collage, 70x50cm, 2015 (author copyrights).

From this moment, Humans and Nature walked together through this handmade path. But what did the assembler know about natural ecosystems and their behaviors? The Tropical Forest, Botanical Gardens and Natural History Museums designed a new map to be explored. Amazonia, Rio de Janeiro and Sergio Bernardes Archive accommodated his worries and desires of regeneration. Science and Art worked together in the hands of the assembler.

Let's back for a moment to Brussels, 1958. A "New Humanism" was the main theme of the International Exhibition which called all the committees and all technicians of the world to participate in the reinvention of a new world – a new sense of balance for all.

As Francine Letter expressed within the pages of the Belgian newspaper *Presence* in August 1958, this exhibition would be more "universal and human", a new geography for a deep review of the Big Community. It would bring together all the technicians and their technologies to think propose a "trampoline for a new beginning", a new possibility for the future.

Although the eyes of the "experts" kept focused on the jewels of the international fair – Le Corbusier's Phillips Pavilion, Egon Eiermann's German Pavilion, etc – the prize of the exhibition's best pavilion went to the Brazilian ecosystem assembled by Sergio Bernardes.

An ancestral ceiling made of wires, concrete and eucatex plaques – extracted from the amazonian nomad settlements – , a flashy red balloon – extracted from Albert Lamorisse's movie *Le ballon rouge* (Cannes Prize,1956) – and four light towers -extracted from Alberto Santos Dumont and Gustave Eiffel inventions – where assembled as a new ecological machine which would take care a little portion of the tropical forest within.

The Brazilian Pavilion was installed in the middle of the exhibition as an environmental dispositive dedicated to provoke new questions about the universal relations between humans and Nature. It was not the result of a traditional act of construction but a new symbolic act of reconstruction. The legible process of the assembler followed by Bernardes during the conception of this strange artifact – extraction, observation, analyze, interpretation and representation – made visible the new opportunity for the "expected new humanism" under the image of a new automatic mechanism. Humans and Nature could establish more balanced relations for each other and the continuity of the Planet could be visioned again. Apparently, the pavilion was recognized as an example of a complex engineering process and as a model for those future architectures which wanted to catch a big amount of space under a light thin concrete bed sheet without intermediate supports.



Fig. 8 – Bernd and Hilla Becher, *Winding Towers*, , c.1960. Juan Cabello Arribas *Environmental Readymades: installing automatism in Nature*, analogic collage, 100x50cm, 2015 (author copyrights).



Fig. 9 – *Brazilian Pavilion for the Universal Exhibition, Brussels, Sergio Bernardes, 1957-1958.*
Font: Memoria Bernardes, NPD-UFRJ, Rio de Janeiro.

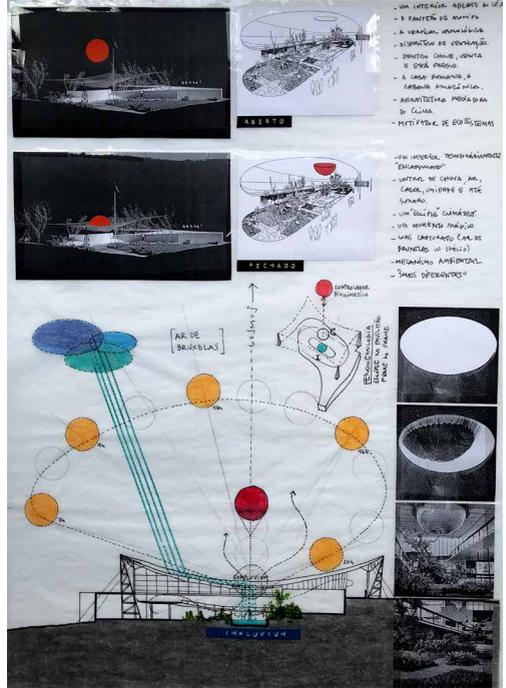


Fig. 10 – *The Brazilian Pavilion as an ecological machine, reviewing drawing, Juan Cabello Arribas, 2017.*

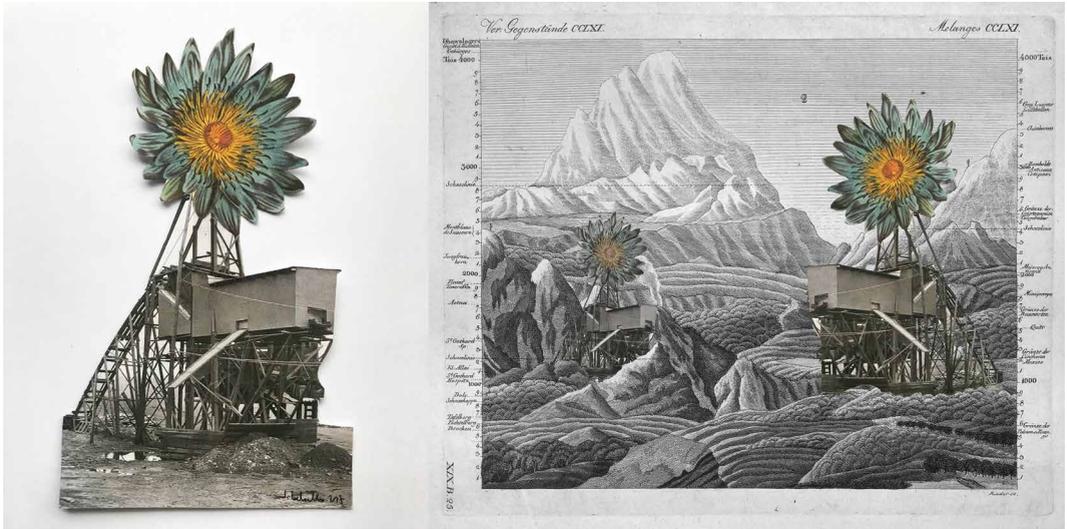


Fig. 11 – Juan Cabello Arribas, *Air Purifier*, Environmental Machines Series., analogic collage, 21x14,5cm, 2017 + *Reactivation 03*, digital collage, 2020 (author copyrights).



Fig. 12 – Proposal for the House of Sustainability Competition, model and machine diagram, 2016 (author copyrights). Fonts: Photo by Augusto Bartolomei | Model and drawings by FazemosArquitetura Studio.

It was published under the traditional interpretation of tectonics and space in many architectural magazines of its time (Domus 345, Aug 1958; Módulo 9, Febr 1958; The Architectural Review 739, Aug 1958) but the Brazilian Pavilion was never shown as how it really was: an environmental readymade. Water, air and the sun worked together under the rules of this new ecological automatism in order to preserve the continuity of this little part of the Universe we usually call Planet Earth.

Assemblage – the ancestral technique – put Science and Art working together again. A new landscape of reconstruction was envisioned and also tridimensionally “represented”. Under a powerful representation new machines are assembled everyday – as the writer creates his narratives – to get in contact with the reader. Extracted from the tactile complex world, images from Nature and Human’s Civilization are re-organized under a new ideology to be reinstalled again as ideal environmental machines that work “correctly”. Extraction, observation, interpretation and finally, montage representations enact the rules for new politics of regeneration. It is not about construction, but re-construction. Touchable matter is analyzed and interpreted to be installed again where it belongs with a new symbolic meaning. It is not about form but eco-functioning.

There is no place for abstraction. There’s no time for

tridimensional and abstract representations because humanity needs to recover contact with Nature today. Everything must be recognizable and understood immediately.

That’s the power of the assembler: he uses real images everybody can decipher – historical photographs, botanical illustrations, scientific portraits of landscapes – to express poetically the existence of a new possible coherence for all.

After installation, landscapes get regenerated and they achieve the desired balanced again.

Collage and assemblages offer the technician real images and tangible portraits of his dreams. Where everything is possible, creative processes take command and leads the technician to promote new programmes of regeneration.

Extract, reconstruct and install again. After reviewing archetypes, artifacts and prototypes the assembler finally turns these genetics of creation into active and environmental dispositives to work under the rules of communication: the romantic dialogue of Ecology. All is about representation. Regenerative representations.

There is no turning back for the assembler. Once he recognized complexity as a decipherable geography full of responsible systems working together to ensure the continuation of all living communities, he is not going to come back. He just dreams about new

systems of regeneration and that's what he represents. Collage and assemblage are his ideological and epistemological techniques to reach his objectives.

Back in the architectural workshop, the assembler creates new artifacts and he expresses their eco-ideologies under the traditional techniques of representation to contact with the whole community of technicians. The new environmental narratives are not easy to be read but they always communicate and provoke at judges eyes the necessity to review all again.

The assembler still knows that today is not the time for his eco-dispositives but his romantic perseverance leads him everyday to face this lack of sensitivity as an impulse to create constantly and never give up. Massive productions run after an effective visual sensitization of all. Every architectural competition turns into a possibility to spread his unquiet feelings about Humans and Nature. Feasible architectures state new and more free techniques within the discipline. What he dreams is what he assembles and installs. All is possible and capable to be represented in the assembler studio. It is just about to go for it.

Projects from the architectural workshops run after new ecological solutions with new practicable questions in order to achieve as soon as possible this new feeling of balance called future.

Collage and assemblage represent the possibility

for a new practice in architecture. They face the roughness of everyday life with new poetical and practicable representations. Dreams come true every morning when the assemblers open the door of their studios. Between Science and Art, architecture would arise as a new atmospheric creator. It is time for inventions. We cannot still repeating old models and references created as abstractions. We need to study and review all again if we don't want to do the same mistakes again. Dream more, invent more. Today, it is time for regenerative representations of tomorrow. It is time to inhabit complexity again.

Endnotes

¹Smithson A., Smithson P. 1970, *The built World: Urban Re-Identification*, in A. Smithson P. Smithson, *Ordinariness and Light. Urban theories 1952-1960 and their application in a building Project 1963-1970*, The MIT Press, Cambridge, p. 104 (Architectural Design, 1955).

²To know more about this creative process of reconstruction visit the catalogue of the exhibition "*the art of assemblage*", by William C. Seitz, held at MoMA in 1961. <<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1880>> (10/20).

³Moholy-Nagy L. 1947, *Vision in motion*, Paul Theobald and Company, Chicago, p. 28.

References

- Bernardes S., Lomba P. P. 1979 *Revista Ecologia, Laboratório de Investigações Conceituais (LIC)*, Rio de Janeiro.
- Bernardes K., Cavalcanti L. 2010, *Sérgio Bernardes*, Art Viva Editora, Rio de Janeiro.
- Buckminster Fuller R. 1969, *Operating Manual for Spaceship Earth*, Lars Müller Publishers, Zurich.
- Braham W. W. 2016, *Architecture and systems ecology. Thermodynamic principles of environmental building design, in three parts*, Routledge, New York.
- Cirlot J. E. 2005, *Diccionario de símbolos*, Ediciones Siruela, Madrid.
- Costa Ferreira, Moacyr, 1984, *Dicionário de inventos e inventores*, Editor Publicações, São Paulo.
- Delanda M., 2006 *A new philosophy of society. Assemblage Theory and Social Complexity*, Continuum Publishing, New York.
- Donner A. 1949 (first edition, 1947), *The way beyond "art" – the work of Herbert Bayer*, Wittenborn, Schultz Inc., New York.
- Hejduk J. *Víctimas*, 1993 (first edition, 1986), Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos, Múrcia.
- Kepes G. 1968, *Structure in Art and in Science*, George Braziller, New York.
- Mancuso S. 2018, *The Revolutionary Genius of Plants: A New Understanding of Plant Intelligence and Behavior*, Simon & Schuster, New York.
- Ockman J. 1997, *Architecture Culture 1943-1968: A Documentary Anthology*, Columbia Books of Architecture / Rizzoli, New York.
- Nobre A. L. 2008, *Fios cortantes: Projeto e produto, arquitetura e design no Rio de Janeiro (1950-1970)*, PhD thesis, Departamento de História, PUC-Rio.
- Odum H. T. 1970, *Environment, power and society for the twenty-first century. The hierarchy of energy*, John Wiley & Sons, New York.
- Odum E. P. 2004 (first edition, 1953), *Fundamentos da Ecologia*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.
- Pluinage G. 2008, *EXPO 58. Between utopia and reality*, Racine Editions, Bruxelles.
- Ramírez J. A. 1993, *Duchamp: el amor y la muerte, incluso*, Ed. Siruela, Madrid.
- Seitz W. C. 1961, *The art of assemblage*, The Museum of Modern Art, New York.
- Wolfram E. 1975 *History of collage*, Macmillan Publishing Co, New York.
- Wulf A. 2015, *The Invention Of Nature. Alexander Von Humboldt's New World*, Knopf Publishing, New York.

Il paesaggio nei video game tra riferimenti pittorici ed estetica romantica

Paola Sabbion
Università degli Studi di Genova, Italia
paola.sabbion@gmail.com

Abstract

La distinzione tra una tela dipinta e uno spazio aperto progettato per essere esplorato sembrava fino ad oggi qualcosa di univocamente definibile. Il video game mette in crisi questa consuetudine di pensiero e rende labili i confini tra la rappresentazione di una scena e la realizzazione di luoghi, sia pur virtuali, fruibili da un utente. Dal punto di vista artistico, nei video game più recenti si è progressivamente affermata la tendenza a perseguire un'estetica in grado di instaurare rapporti dialogici con le opere d'arte del passato. Nel testo si vogliono considerare soprattutto le implicazioni di questa tendenza rispetto al tema della rappresentazione del paesaggio, nell'ambito di alcuni titoli di recente uscita. Si tratta di paesaggi ideati, progettati e realizzati per raccontare delle storie, secondo un impianto narrativo che segue i principi dell'*environmental storytelling*. In particolare, si sostiene che alcuni principi e poetiche tipiche del Romanticismo costituiscano un modello utilizzato per progettare i paesaggi e gli scenari di gioco dei video game, utili anche al fine di rendere l'esperienza di gioco più significativa e coinvolgente.

Keywords

paesaggi virtuali, videogioco, romanticismo, *wanderer*, *environmental storytelling*.

Abstract

The distinction between a painted canvas and an open space designed to be explored was something uniquely definable in the past. Video game undermines this habit of thinking, blurring the boundaries between the representation of a scene and the creation of, albeit virtually, accessible places. From an artistic point of view, the tendency to pursue an aesthetic capable of establishing dialogic references with works of art of the past has gradually spread in the most recent video games. In this paper, the implications of this trend are considered with respect to the topic of landscape representation in the context of some recently released titles. The study concerns landscapes that are conceived, designed, and developed to tell stories, according to a narrative structure that follows the principles of environmental storytelling. In particular, it is argued that some principles and poetics typical of Romanticism are used to design landscapes and scenarios in video games in order to make the gaming experience more meaningful and engaging.

Keywords

Virtual landscapes; video game; Romanticism; wanderer; environmental storytelling.

Received: September 2020 / Accepted: December 2020 | © 2020 Author(s). Open Access issue/article(s) edited by QULSO, distributed under the terms of the CC-BY-4.0 and published by Firenze University Press. Licence for metadata: CC0 1.0 DOI: 10.13128/rv-9683 - www.fupress.net/index.php/ri-vista/

Il romanticismo non risiede nella scelta dei soggetti, né nella verità esatta, ma nel modo di sentire. [...] Chi dice romantico dice arte moderna, cioè intimità, spiritualità, colore, aspirazione verso l'infinito espresse con tutti i mezzi che le arti offrono.

Charles Baudelaire, *Che cos'è il romanticismo*, 1846

Introduzione

Come è noto, in un primo tempo il termine paesaggio nelle lingue neolatine nasce ad indicare la rappresentazione pittorica di una veduta e solo in seguito si affermerà l'architettura del paesaggio come disciplina del progetto. Da allora, la distinzione tra una tela dipinta e uno spazio aperto, progettato per essere percorso e fruito godendo dei suoi valori estetici, spaziali e simbolici, sembrava univocamente definibile. Tuttavia, il video game mette in crisi questa consuetudine di pensiero e rende labili i confini tra la rappresentazione di una scena o di un panorama e la realizzazione di luoghi, sia pur virtuali, fruibili da un utente.

A differenza di quanto accade nel caso di un paesaggio dipinto su una tela, nei video game abbiamo a che fare con 'rappresentazioni' di paesaggi concepiti nelle tre dimensioni, in cui è possibile muoversi liberamente e svolgere svariate azioni. Si tratta di paesaggi ideati, progettati e realizzati per raccontare delle storie, secondo un impianto narrativo che segue i principi dell'*environmen-*

tal storytelling, offrendo quindi livelli di lettura e di esperienza diversi rispetto ad un dipinto.

I paesaggi virtuali non sono più solo ambientazioni di gioco, ma luoghi che offrono atmosfere completamente progettate o tutt'al più generate algoritmicamente da sistemi informatici secondo regole stabilite dal designer. I paesaggi dei video game, in quanto artefatti, sono ambienti esplorabili, portatori di valori estetici e intenti narrativi. Le modalità di esplorazione dei mondi di gioco e le componenti che ne influenzano il successo sono attentamente studiate (Darken e Peterson's, 2001) e confrontate con l'esplorazione del mondo fisico (Carter, 2007 in Thuning, 2018).

Il paesaggio all'interno di un videogioco, la sua progettazione, costruzione e fruizione, costituiscono quindi un interessante campo di studio che travalica i confini tra rappresentazione e progettazione. Nei video game i paesaggi sono, si può dire, generatori di 'luoghi' progettati e disegnati con un attento studio di superfici, luci, colori e 'atmosfera'¹. Se, infatti, lo sviluppo dei video game ai suoi albori è stato di quasi esclusiva competenza di tecnici informatici, con la crescita di questo nuovo media e dell'economia ad esso legata, i team di sviluppo hanno cominciato ad avvalersi di un numero sempre maggiore di direttori creativi, artisti, designer, sceneggiatori, con un'attenzione e un bagaglio di riferimenti estetici-

ci e culturali provenienti dall'ambito delle arti e delle discipline umanistiche. Inoltre, se per molto tempo nella *computer graphic* il fotorealismo – letteralmente l'ambizione di essere indistinguibile da una fotografia intesa come fedele trasposizione della realtà – è stato sinonimo di avanzamento tecnologico, in tempi recenti sempre più video game hanno cominciato ad ambire allo status di opera d'arte. Per questo motivo si è progressivamente affermata la tendenza a perseguire non esclusivamente – e non sempre – una forma di realismo 'spettacolare', bensì un'estetica caratterizzante in grado di instaurare riferimenti e rapporti dialogici con le opere artistiche del passato. In particolare, si vogliono qui considerare le implicazioni di tale tendenza rispetto al tema della rappresentazione del paesaggio nell'ambito di alcuni titoli in cui più chiara è l'intenzionalità nell'attribuire all'ambientazione un ruolo centrale sia in termini di narrazione che di coinvolgimento.

Riferimenti ai pittori romantici

La realizzazione di un videogioco, soprattutto nel caso di grandi produzioni il cui costo può arrivare ad alcune centinaia di milioni di dollari, supera per complessità quella di un grande colossal cinematografico hollywoodiano. Perché una simile opera abbia successo è fondamentale che possa far leva su un immaginario condiviso capace di appoggiarsi su un ampio sistema di riferimenti tanto iconografici quanto narrativi.

Un esempio paradigmatico rispetto all'attenzione dedicata alla 'rappresentazione' del paesaggio, anche in ragione del valore della produzione e dell'ampia diffusione dell'opera, è costituito dal titolo *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018). Si tratta di un gioco di genere western, per la cui realizzazione gli sviluppatori hanno esplicitamente dichiarato di essersi ispirati ai dipinti della Scuola dell'Hudson, cercando di ricreare nel mondo di gioco gli stessi effetti che contraddistinguono le opere dei grandi pittori paesaggisti americani (Goldberg,

2018). Per questa ragione, gli scenari naturali che si aprono sullo schermo non sono una semplice trasposizione fotografica della realtà, ma ne esaltano programmaticamente alcuni aspetti attraverso un insieme di effetti ottenuti tramite un uso consapevole di tecniche manuali e digitali, che derivano direttamente dai metodi tradizionali di rappresentazione pittorica del paesaggio.

Come ha affermato Rob Nelson, direttore artistico dell'opera, gli sviluppatori si sono spinti oltre i consueti metodi di *rendering* per realizzare un'esperienza immersiva e far sì che il giocatore attraversando i paesaggi dell'ovest americano potesse quasi sentire sulla pelle vento, pioggia, nebbia e neve. L'atmosfera di gioco è progettata come un complesso ecosistema che comprende morfologia del suolo, vegetazione, fauna² ed effetti climatici. Dalle praterie solcate da raffiche di vento, alle nuvole che dal cielo gettano ombre sulle cime delle montagne e sulle pianure sottostanti, nulla è lasciato al caso (Goldberg, 2018).

A causa del livello di dettaglio del paesaggio, è facile perdersi ad osservarne i particolari. Ci sono voluti otto anni di sviluppo per garantire che ogni scenario fosse unico, ogni ramo spezzato e caduto giacesse in posizione esatta, ogni muschio crescesse opportunamente sulla corteccia degli alberi. Gli alberi sono distribuiti secondo l'altitudine: querce, sicomori e salici in pianura; boschi di pioppi, pini, abeti man mano che si sale verso le cime montuose. Una grande varietà di piante erbacee ed arbusti coprono il suolo secondo le dinamiche reali della vegetazione. Non c'è traccia di quella uniformità che rende le chiome arboree solo un semplice sfondo, ma l'effetto di unicità rende ogni pianta diversa dalle altre, anche all'interno delle stesse specie (Lange, 2018). Allo stesso modo, in *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Project, 2015) ad esempio, sono riprodotti ambienti diversi, dai giardini formali, ai paesaggi agrari dei vigneti, a quelli montuosi tipici delle regioni nord europee. La tipica foresta del Nord Europa è rappre-



Fig. 1 – Immagine di gameplay da *Red Dead Redemption 2* (2018) accostata al dipinto *Looking Down Yosemite Valley, California* (1865), Albert Bierstadt, Birmingham Museum of Art.

sentata con un accurato mix di conifere e latifoglie, senza trascurare il sottobosco caratterizzato da felci e arbusti, le piante erbacee lungo i sentieri e nelle radure (Dwiar, 2017). Vi è una vera e propria ecologia che regola il mondo virtuale e quindi, gli dà forma e significato (Carter, 2007). Al di là dell'esattezza maniacale nella ricostruzione della natura, tuttavia, l'influenza dei paesaggisti della Hudson River School in *Red Dead Redemption 2* si rintraccia nel senso di immensità degli spazi tipico della *wilderness* all'epoca dei pionieri. La Scuola dell'Hudson è stata eccezionalmente efficace nel rappresentare i grandi spazi della frontiera. Se molti di questi dipinti si distinguono per le grandi dimensioni delle tele³, pensate proprio per trasmettere all'osservatore un senso di grandezza e maestosità, con tecniche diverse – non misurabili in metri ma in *gigabyte* di dati – gli sviluppatori del gioco hanno cercato di ottenere lo stesso effetto.

Anche la saturazione del colore viene usata per stabilire profondità. Nella pittura di paesaggio il colore è generalmente meno saturo quanto più lontano è un oggetto nello spazio reale. In secondo luogo, più qualcosa è lontano, più tende al colore azzurro/blu. Queste tecniche consuetudinarie nella tradizione della pittura sono riprese nello scenario di gioco. Similmente, si privilegiano i toni intermedi dei colori tipici delle tele di Charles M. Russell,

Frank Johnson o di Newell C. Wyeth; l'immagine ad alta intensità della cultura pop contemporanea basata sul massimo contrasto viene abbandonata in nome di un sistema di riferimenti ben noto ai cultori dei grandi paesaggisti americani. Gli ambienti di gioco sono dotati di una quantità di effetti che evocano persino l'umidità dell'aria in varie condizioni meteorologiche, a simulare gli effetti atmosferici sul paesaggio. Owen Shepherd, il direttore delle luci, ha esplicitamente dichiarato di aver guardato ad artisti come Turner e Rembrandt, ma soprattutto ai paesaggisti americani del XIX secolo, privilegiando una filosofia di illuminazione che ricerca l'effetto romantico di 'dipingere' l'immagine su una tela (Gies, 2018). Il successo di queste scelte sta nel fatto che percorrendo i paesaggi di *Red Dead Redemption 2* si cede facilmente alla tentazione di fermarsi a contemplarne la maestosità, rievocando spesso quello stesso sentimento di ideale fusione con la natura celebrato dalle tele luminose di Albert Bierstadt.

La poetica romantica e i video game

Con il movimento romantico la rappresentazione della natura e del paesaggio diventano temi centrali nell'arte che li rappresenta con un'accuratezza e una sensualità senza precedenti. Sarebbe un errore, tuttavia, descrivere i romantici semplicemente come 'poeti della natura'. Lo spirito del Romanticismo di-

mora, infatti, nell'interiorità, nell'intima aspirazione dell'uomo a ricongiungersi con l'infinito. Wordsworth e Coleridge, Shelley o Keats descrivono aspetti del paesaggio in relazione ad emozioni e sentimenti: non si tratta quindi di descrivere oggettivamente la natura, se pure se ne persegue un'intima conoscenza, ma di percepirla come stimolo principale del pensiero (Abrams, 1993, pp.127-129). Quando il poeta romantico si avvicina al paesaggio, la distinzione tra il sé e il non sé tende a dissolversi (Bloom, 1970, p. 223): nell'ideale romantico il pensiero si fa paesaggio ed il paesaggio, pensiero.

L'artista romantico guarda con sospetto ai modelli classici, ritenendoli incapaci di stimolare l'intima vita dei sentimenti; al contrario, è la natura ad ispirare il pittore e muoverne l'anima attraverso le poetiche del Pittresco e del Sublime. La ricerca di una nuova libertà espressiva contribuisce al cambiamento nella scelta dei soggetti da rappresentare e per questi motivi la pittura di paesaggio assume la stessa importanza che fino ad allora aveva avuto la rappresentazione di fatti storici o religiosi. La pittura diventa così uno dei linguaggi privilegiati per esprimere le ragioni del sentimento e spazio e colore sono l'oggetto principale dell'interesse e delle sperimentazioni. L'arte del paesaggio si colloca quindi tra esperienza percettiva, indagine scientifica ed introspezione (Day, 1996).

Proprio questo atteggiamento di fondo sembra caratterizzare l'approccio di molti video game che, assecondando quello che fu lo spirito del Romanticismo, utilizzano ambientazioni in paesaggi virtuali creati 'ad arte' per costruire narrazioni ambientali che costituiscono una parte consistente e talvolta preponderante dell'esperienza di gioco, sostituendo talvolta quasi del tutto l'esplicitazione di una trama che tradizionalmente si dispiegava attraverso i metodi del linguaggio scritto e orale.

In particolare, si può affermare che l'opera di Caspar David Friedrich si trovi alla base della definizione di molti *trope*⁴ fondamentali dei videogiochi. In parti-

colare, il pittore tedesco ha introdotto nei suoi dipinti la figura ritratta di spalle, partecipando così insieme allo spettatore alla vista di un panorama. Vi è un'analogia accidentale tra queste pitture e la prassi di molti videogiochi di rappresentare il protagonista visto di spalle per motivi funzionali al *gameplay*. I dipinti di Friedrich hanno così finito per ispirare l'immaginario di molti giochi d'azione, avventura e di ruolo in cui ricorrono diversi riferimenti tanto alle inquadrature che agli elementi del paesaggio. Tipicamente, le scene filmate introduttive all'inizio o alla fine dei capitoli di gioco mostrano panorami ampi, facendo intravedere all'orizzonte lo scenario che si dovrà affrontare. L'immagine del protagonista che guarda verso l'orizzonte il paesaggio che si dispiega di fronte a sé, dando le spalle all'osservatore a imitazione il modello del *Viandante sul mare di nebbia* (1817) di Friedrich, è ormai una modalità di rappresentazione consueta, oltre che un'immagine iconica di copertine e pubblicità.

Inoltre, i paesaggi di Friedrich sono spesso caratterizzati da elementi ricorrenti divenuti simbolici: mari in tempesta, alberi monumentali, massicce formazioni geologiche, architetture gotiche talvolta presentate come rovine. Tali strutture significanti vengono trasposte nel mondo di gioco allo scopo di suggerire un passato epico e rappresentano punti di riferimento significativi. La 'costruzione' di una rappresentazione di un passato perduto mette in contatto il giocatore con una storia articolata e complessa che attende di essere scoperta e decifrata. Rovine, macerie e immagini di città in abbandono sono infatti spesso utilizzate per suggerire un passato drammatico e inserire la narrazione in una storia più ampia giustificando, al contempo, un *gameplay* basato su esplorazione e combattimento. In questo modo il paesaggio viene progettato e costruito con lo scopo di aumentare il coinvolgimento emotivo del giocatore che, specialmente nei giochi *open world*, deve essere stimolato ad esplorare uno spazio in cui è libero di orientarsi coerentemente.

te con la trama. Il mostrare strutture emergenti in lontananza, così come faceva Friedrich nelle sue tele, diviene quindi un espediente utile a guidare il giocatore verso una destinazione precisa, in uno scenario altrimenti privo di percorsi vincolanti. Punti di riferimento importanti come monumenti, portali e cancellate possono essere inseriti nell'ambiente di gioco per confermare al giocatore che si trova sulla strada giusta senza dover ricorrere a vincoli o barriere (Anhut, 2016).

Tra i più celebri esempi di *environmental storytelling* troviamo le opere di Hidetaka Miyazaki ed in particolare la serie *Dark Souls* (FromSoftware, 2009-2018). I giochi sono ambientati in paesaggi *dark fantasy* medievali in cui le atmosfere decadenti rappresentate ed evocate sono il mezzo privilegiato di comunicazione dell'artista con il pubblico. La serie è nota per la capacità di comunicare la narrazione principalmente attraverso indizi visuali disseminati, e in parte celati, nel mondo di gioco, senza fare un estensivo ricorso a spiegazioni dirette sotto forma di dialoghi o testi. Molti elementi della trama restano impliciti e spetta al giocatore interpretarli attraverso la lettura di un ambiente significante. In particolare, i 'progetti ambientali' di *Dark Souls III* possono essere paragonati ad alcune opere del movimento romantico nel modo in cui creano viste panoramiche in gran parte 'melodrammatiche' (Haase, 2018) nell'accezione scenografica del termine.

Architetture, colori, effetti di luce sono, infatti, scelti con grandissima cura. L'oscurità diffusa è illuminata solo dal chiaro di luna filtrato da un cielo plumbeo, da un pallido sole, o dai rosoni gotici di 'cattedrali' in rovina. Talvolta la fonte di luce si trova direttamente dietro la figura del nemico, per creare un effetto controllo più inquietante. La combinazione di colori utilizzati rafforza le atmosfere oscure e misteriose che una foschia eterea rende ancora più cupe. L'utilizzo di chiaro-scuri monocromatici può ricordare le acqueforti di Gustave Doré (Haase, 2018). Se Doré ha illustrato magistralmente i cieli notturni

e paesaggi crepuscolari della *Bibbia*, del viaggio di Dante attraverso l'Inferno nella *Divina Commedia* e della caduta dell'uomo nel *Paradiso perduto* di John Milton, Hidetaka Miyazaki e i designer di *Dark Souls III* hanno voluto rappresentare l'antieroe romantico attraverso la messa in scena di scenografie dai forti contrasti, con ombre scure proiettate da una singola fonte di luce, per esaltare le trame di un'ambientazione gotica.

Dark Souls è un'opera tanto rappresentativa da aver ispirato, oltre che un vero e proprio genere, definito *Souls-like*, l'espressione di 'estetica del sublime ludico' (Vella, 2015). Il Sublime, come tra la fine del XVII e il XVIII secolo fu definito il sentimento di piacere misto a terrore che accompagnava la contemplazione dei paesaggi alpini, oggi si mette in relazione alla percezione, da parte di un giocatore, di trovarsi di fronte a uno spazio senza limiti, con una gamma infinita di possibilità che solo attraverso il dispiegarsi del gioco verrà ridotta ad una rete di luoghi, percorsi e possibilità di azione limitati e ordinati (Martin, 2011).

Il senso del Sublime, lo sgomento dell'uomo di fronte alla vastità della natura, è ripreso, ancora una volta, in *Dark Souls III*, da alcune inquadrature in cui il personaggio è inserito in uno scenario dalle dimensioni immense dove vengono proiettate grandi ombre che creano un'atmosfera imponente. I cieli burrascosi, i colori delle montagne e delle nuvole che esprimono la forza epica e distruttiva della natura richiamano i dipinti di John Martin o William Turner. Gli accostamenti tra colori giallo cinereo della luce del sole e grigi dei cieli plumbei ricordano la luminosità che si ritrova in molti dipinti di paesaggi romantici. I designer di *Dark Souls III* fanno uso di questi effetti cromatici per potenziare le emozioni e il *climax* del finale. Il fatto che la fine del gioco si avvicini non viene comunicato attraverso il dialogo, ma attraverso la presentazione di un cielo che prelude alla tempesta.

Miyazaki ha voluto ricreare l'esperienza del Sublime attraverso l'applicazione di tecniche pittoriche: la

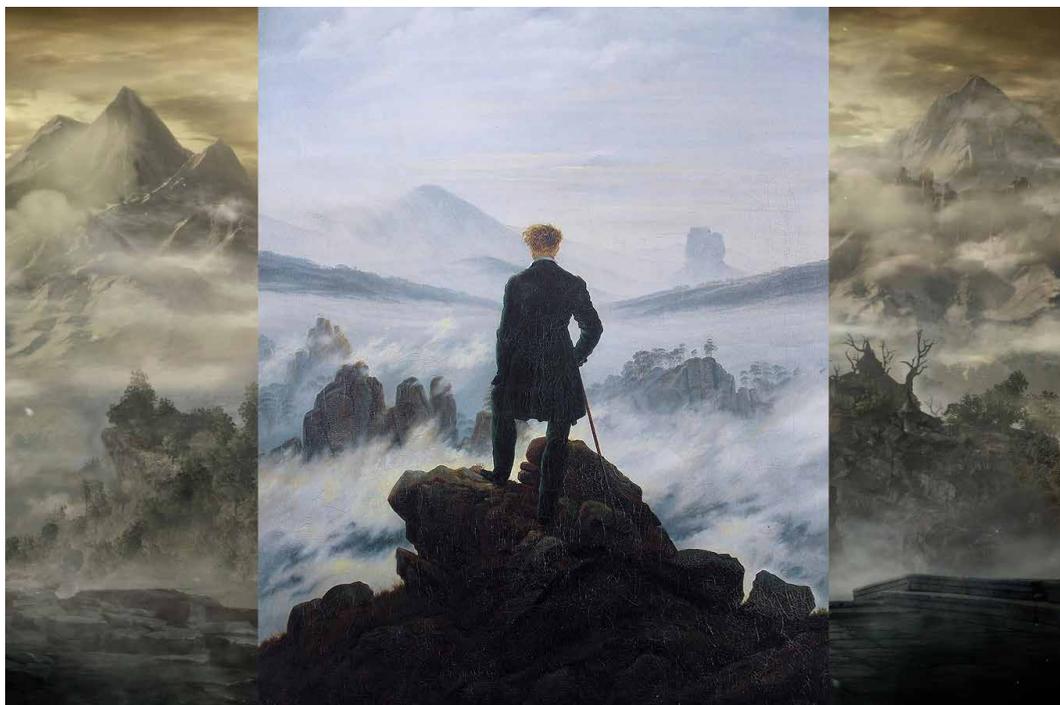


Fig. 2 – *Der Wanderer über dem Nebelmeer*, Caspar David Friedrich (1817) in sovrapposizione alla veduta da Loathric Castle da *Dark Souls III* (2016) (elaborazione grafica dell'autrice).

tavolozza dei colori giallastri in questo caso non crea un'atmosfera calda e accogliente, ma contribuisce invece alla sensazione di desolazione. Lo spettatore può comprendere la vertigine del tempo trascorso da un'unica immagine in cui intere città ormai in rovina sembrano essere state sospinte ai margini del mondo. C'è un contrasto significativo tra i toni chiari e scuri che conferisce un aspetto desertificato al paesaggio, sferzato solo da raffiche di vento e tempeste di polvere, al cui cospetto il giocatore – come il *wanderer* di Friedrich – potrà sperimentare, in modo del tutto soggettivo, le emozioni evocate dall'ambiente (Haase, 2018).

Rovine e ricostruzioni

Diversi studiosi hanno identificato il degrado architettonico e materiale come un tema ricorrente nei videogiochi che include edifici in rovina, macerie e diverse forme di decomposizione organica e inorganica (Fuchs, 2012, p. 1). Il tema delle rovine nei video game non si limita, tuttavia, alla rappresentazione più o meno accurata di epoche passate, dall'età classica al medioevo, ma si rivolge spessissimo al contemporaneo o ad un futuro prossimo. Dunstan Lowe, con il termine 'sempre già antico' [*always already ancient*], indica la qualità storico-temporale che è inerente al modo in cui comprendiamo l'idea stessa di rovina (Lowe, 2013). Le rovine nei giochi non appartengono solo al sublime o al malinconico e la loro ubiqua presenza non è solo funzionale alla narrazione (Fraser, 2016). In particolare, rovine urbane contemporanee costituiscono l'ambientazione di molti video game recenti come *The Last of Us*

(Naughty Dog, 2014), *Fallout 3 e 4* (Bethesda Game Studios, 2008), *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007), *Call of Pripjat* (GSC Game World, 2009), *Hellgate: London* (Flagship Studios, 2007), *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). Si tratta di rovine 'moderne' che evocano la 'fine del nostro mondo' e incoraggiano la partecipazione all'esplorazione (Apel, 2015, p. 65).

La condizione di rovina di una città moderna dà al giocatore un punto di vista inusuale su un paesaggio o una città, consentendo inoltre libertà di movimento e possibilità di vivere spazi a cui altrimenti non si avrebbe accesso. Giocare in una rovina è un'attività che si può svolgere anche accanto al *gameplay* principale definito dallo svolgersi di una trama, legata all'esplorazione spaziale, senza la reale necessità di un ulteriore sistema di ricompense. Le possibilità offerte dai paesaggi in rovina richiedono quindi un approccio ludico meno orientato all'azione, il che può lasciare spazio a concettualizzazioni critiche sulla società o sull'esperienza urbana (Fraser, 2016).

In particolare, l'esperienza di giocare nelle 'ipotetiche rovine' di una città reale permettono spunti critici che possono essere paragonati a quelli delle tattiche iconoclastiche dei 'giochi' situazionisti, che cercavano di sovvertire lo spettacolo urbano con vagabondaggi sperimentali e attività in zone dimenticate della città. Nei videogiochi, tale sentimento viene trasferito al giocatore che vaga in un paesaggio (ragionevolmente) aperto, uno spazio di alternative urbane e 'contro-spettacoli' che incoraggiano i giocatori non solo a osservare attraverso *tropi* e cliché familiari, ma ad esporsi a diversi modi di pensare e di vedere il mondo (Fraser, 2016).

È interessante notare come nei video game spesso convivano aspetti opposti come iconoclasmo e didattica. Ad esempio, la serie *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-2017) invita il giocatore a vivere l'esperienza di muoversi in celebri città in diverse epoche storiche (l'era delle Crociate, la Rivoluzio-

ne Industriale, l'antico Egitto) vestendo i panni di un assassino costretto a far ampio ricorso alle possibilità di spostamento offerte dai tetti. La ricostruzione storica dell'ambiente urbano assume quindi un ruolo centrale per l'appeal del 'prodotto'. Tuttavia, tale approccio può avere anche risvolti didattici: *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), ambientato nell'antico Egitto, ha lanciato di recente la modalità *Discovery Tour* che consente ai giocatori di esplorare l'ambientazione spogliata di elementi di gioco quali i combattimenti, sostituiti da tour guidati predisposti da storici ed egittologi. I titoli di *Assassin's Creed* - insieme ad altri giochi di ambientazione storica - hanno permesso ai giocatori di 'vivere' questi ambienti in modo immersivo, consentendo esperienze non concesse da libri o musei. Avvalersi di un team di egittologi e storici coinvolti nel processo creativo fin dall'inizio, concentrandosi sull'autenticità e sull'importanza dell'esperienza dell'utente ha prodotto una simulazione storica che a vari livelli di fruizione può essere letta come gioco, lezione o struttura di ricerca⁵ (Nielsen, 2017).

Consentire il vagabondare nel mondo di gioco è una prerogativa di molti titoli di ambientazione post-apocalittica. Un esempio paradigmatico di *wanderer* contemporaneo è 'incarnato' dal corriere Sam Porter Bridges (interpretato da Norman Reedus), protagonista di *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). In una versione post-catastrofica degli Stati Uniti d'America, i soli che possano sfidare i pericoli di ciò che resta del mondo sono i corrieri che portano viveri e rifornimenti ai pochi sopravvissuti, aiutandoli a ristabilire collegamenti in una condizione di isolamento globale. Il paesaggio aspro e difficile di *Death Stranding* si discosta esplicitamente da quello americano per assomigliare alle regioni nordiche del vecchio continente (in particolare all'Islanda). Si tratta di un *open world* in cui si può esplorare ogni singola porzione dello scenario, scoprendo cime innevate, valli rocciose e spiagge inospitali, potendo utilizzare all'occorrenza diversi mezzi di trasporto, realisti-



Fig. 3 – Immagine di gameplay da *Death Stranding* (2019) accostata a *Felsenriff am Meeresstrand*, Caspar David Friedrich (ca. 1824), Staatliche Kunsthalle, Karlsruhe.

camente piuttosto inefficaci su un terreno perennemente accidentato, in cui le strade asfaltate costituiscono rare eccezioni. In qualunque momento il giocatore ha però facoltà di fermarsi a contemplare il paesaggio e, sfruttando una sofisticata macchina fotografica virtuale, immortalare ed eventualmente condividere i luoghi che più lo hanno colpito e affascinato. Inoltre, a missione conclusa e in contrasto con le atmosfere malinconiche della trama, è possibile scattarsi persino un *selfie* spensierato a ricordo dell'impresa appena compiuta.

La dialettica con l'arte contemporanea

In conclusione, si può dire che il paesaggio nei videogiochi è messo in scena secondo due polarità: nel primo caso, come avviene nei titoli citati, ma anche in altri, come *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010) o *Dear Ester* (The Chinese Room, 2012), si pone in enfasi un paesaggio scarsamente antropizzato, facendo del rapporto con l'ambiente naturale il protagonista indiscusso della scena.

In altri popolari titoli, basati sulla messa in scena di paesaggi urbani e pertanto più familiari, le dinamiche di gioco sottintendono invece una diversa filosofia di fondo. Le città di Steelport in *Saints Row: The Third*, (Volition, Inc. 2011) o Liberty City in *Grand Theft Auto III* (Rockstar North, 2001) sono il tipo di città che Lewis Mumford avrebbe probabilmente criticato (Schweizer, 2013). Tali giochi sono basati

sulla presenza essenziale di automobili che si muovono in un ambiente prevalentemente urbano: coerentemente, le strade costituiscono il vero scenario di gioco, mentre gli edifici sono solo minimamente esplorabili all'interno. Tuttavia, non si tratta di situazioni che esaltano la contemplazione di un vero e proprio paesaggio urbano⁶. Partendo dall'assunto che per poter cogliere la componente paesaggistica di un video game il giocatore ha bisogno di fondamentali momenti di riflessione, una maggiore valenza paesaggistica è generalmente presente nei giochi in cui l'azione è più lenta. In alcuni casi è la meccanica di gioco a far rallentare il giocatore, cosa che non avviene in altri, pur altrettanto popolari, titoli. Nei momenti finali o di passaggio da un capitolo ad un altro, i romantici riferimenti a Friedrich con i personaggi che osservano la scena in lontananza possono fornire l'occasione e il tempo per una pausa dall'azione, ma affinché l'effetto del 'layout di Friedrich' si sveli, è importante che i designer creino momenti di contemplazione, preferibilmente guidando il giocatore verso luoghi panoramici per ammirare le viste anche durante il *gameplay* (Anhut, 2016).

Non tutti i video game quindi, possono definirsi 'paesaggistici', ma è interessante, in conclusione, notare come questo punto sia all'origine di una stimolante dialettica tra videogiochi e arte contemporanea. Nei video game di genere militare FPS/TPS⁷ gli 'spazi di Friedrich' sono quasi del tutto assenti.

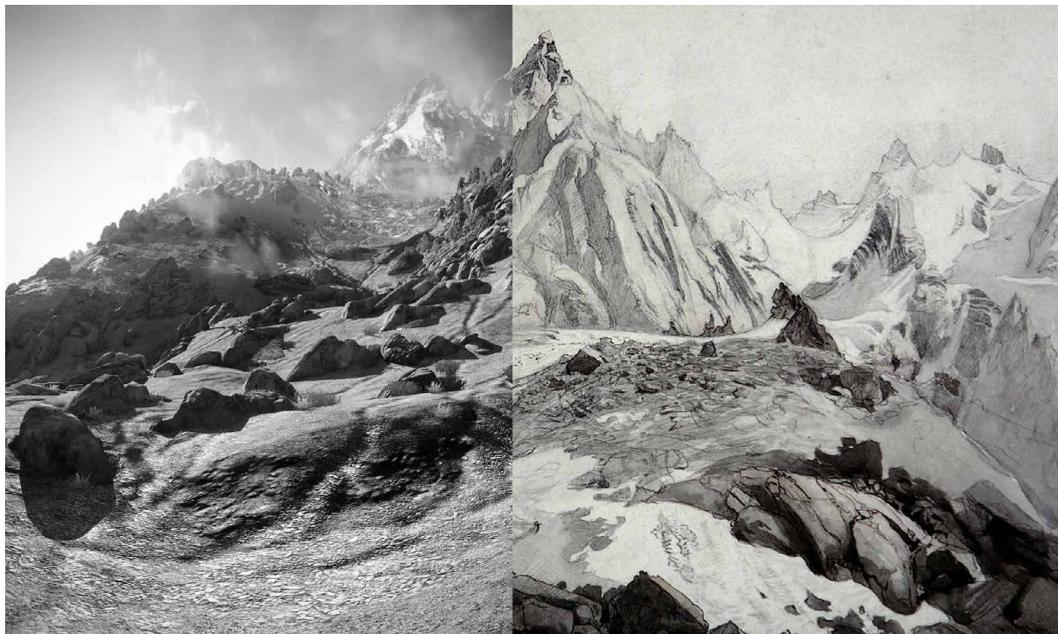


Fig. 4 – *Gnashers*, Justin Berry (2013) accostata a *Aiguille Blaitiere von Norden*, John Ruskin (ca. 1856) (elaborazione grafica dell'autrice).

Forse è proprio per questo che l'arte contemporanea nutre interesse per i microspazi normalmente non visti che fanno da sfondo ai giochi di azione, al fine di rubarne i *frame* più insospettabili. Ad esempio, l'artista Justin Berry ha utilizzato composizioni di schermate da videogiochi incentrati sulla guerra per catturare un momento, un singolo albero, o una roccia (Meier, 2013), con uno sguardo che si ispira alle fotografie di Ansel Adams o agli studi sulle rocce di John Ruskin. Mark Tribe, un altro artista americano contemporaneo, si è ispirato in modo simile a questi paesaggi virtuali per la serie *Rare Earth*⁹, dove si concentra sui 'momenti di trascurata bellezza' in questi luoghi di violenza virtuale (Romero, 2012). La dialettica in atto tra videogioco e arte contemporanea è più che mai fertile e feconda. L'operazione critica da parte degli artisti è tesa a svelare la profonda intenzionalità progettuale che si cela dietro una scena che superficialmente potrebbe apparire un semplice sfondo, il paradosso di una 'natura'

completamente artificiale. L'attenzione agli spazi di contaminazione tra arte e design dei nuovi paesaggi virtuali può forse costituire il substrato da cui potranno emergere singolari prospettive di progetto. Se, come afferma Mark Tribe, i paesaggi dei videogiochi possono aprire una nuova fase significativa nella storia della rappresentazione del paesaggio, è anche vero che essi 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.

Note

¹ Il termine 'atmosfera' si intende nell'ambito della teoria estetica come ciò che comunica una percezione emotiva attraverso l'ambiente. In ambito architettonico il tema è affrontato nella letteratura recente, tra cui: G. Böhme, *Atmospheric Architecture: The Aesthetic Of Felt Space*, Bloomsbury visual arts, 2018; J. Pallasmaa, *Gli occhi sulla pelle: L'architettura e i sensi*, Jaca book, 2007; P. Zumthor, *Pensare architettura*, Mondadori Electa, 2017.

² Nell'*open world* si possono incontrare circa duecento specie animali, ognuna delle quali si muove in modo coerente e riproduce il proprio verso specifico.

³ Si pensi ad esempio che la celebre tela di Bierstadt *Among the Sierra Nevada* misura 180x300 cm.

⁴ Con il termine inglese *trope* in ambito anglosassone si intende definire tutti quegli espedienti letterari e retorici, luoghi comuni o cliché ricorrenti nelle opere creative.

⁵ La società ha, inoltre, recentemente annunciato *Hieroglyphics Initiative*, un progetto di ricerca di *machine learning* per la decifrazione dei geroglifici.

⁶ Il paesaggio urbano può essere concepito come una serie di viste, in 'percezione seriale' (Cullen, 1961), tuttavia in una lettura più Lynchiana del termine, si può dare maggior enfasi ai sistemi di percorsi, concependo la città come un pattern di strade, distinguibili per qualità, continuità, ritmo e omogeneità degli elementi che li caratterizzano, attività e importanza dei flussi di persone (Lynch, 1960 in Thuning, 2018).

⁷ First Person Shooter/Third Person Shooter.

⁸ La mostra *Rare Earth* è stata esposta per la prima volta alla Momenta Art di Brooklyn, NYC, nel 2012.

Bibliografia

Abrams M.H. 1993, *A Glossary of Literary Terms*, Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, Fort Worth.

Anhut A. 2016, *Friedrich Romanticism and Games*, <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2016/02/friedrich-romanticism-and-games/>> (08/20).

Apel D. 2015, *Beautiful Terrible Ruins: Detroit and the Anxiety of Decline*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ and London.

Bloom H. (ed.) 1970, *Romanticism and Consciousness. Essays in Criticism*, WW. Norton and Co., New York.

Haase R. 2018, *Romanticism and the art of Dark Souls III*, <https://www.gamasutra.com/blogs/Rene-Haase/20180711/321757/Romanticism_and_the_art_of_Dark_Souls_III.php> (08/20).

Carter K. 2007, *Living Worlds: The Ecology of Game Design*, Gamasutra, <https://www.gamasutra.com/view/feature/129885/living_worlds_the_ecology_of_game.php> (10/ 20).

Cullen G. 1961, *The Concise Townscape*, Elsevier, Oxford, United Kingdom.

Darken R.P. & Peterson B. 2001, *Spatial Orientation, Way-finding, and Representation*, Handbook of Virtual Environment Technology, Stanney, K. Ed. Boca Raton, Florida.

Day A. 1996, *Romanticism*, Routledge, London/ New York.

Dwiar R. 2017, *We asked a landscape designer to analyse The Witcher 3, Mass Effect and Dishonored*, «Eurogamer», <<https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-07-a-landscape-designers-take-on-the-witcher-3-mass-effect-and-dishonored>> (10/ 20).

Fraser E. 2016, *Awakening in ruins: The virtual spectacle of the end of the city in video games*, «Journal of Gaming & Virtual Worlds», Vol. 8, n. 2, pp. 177-196, doi: 10.1386/jgvw.8.2.177_1.

- Fuchs M. 2012, *Ruinensehnsucht: Longing for decay in computer games*, in *Apocalypse: Imagining The End conference*, 19-21 July 2012, Mansfield College, Oxford.
- Gies A. 2018, *The painted world of Red Dead Redemption 2*, <<https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>> (08/20).
- Goldberg H. 2018, *How the West Was Digitized The making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2*, «New York Magazine», October 15, 2018.
- Lange J. 2018, *I can't stop looking at plants in Red Dead Redemption 2*, <<https://theweek.com/articles/805113/cant-stop-looking-plants-red-dead-redemption-2>> (09/20).
- Lynch K. 1960, *The Image of the City*, Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College, Boston, Massachusetts.
- Lowe D. 2013, *Always already ancient: Ruins in the virtual world*, in *Greek and Roman Games in the Computer Age*, ed. T. S. Thorsten, Akademika Publishing, Trondheim, Norway, pp. 53–90.
- Martin P. 2011, *La pastorale e il sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion*, «Game Studies», vol. 11, n. 3, <<http://gamestudies.org/1103/articles/martin>> (08/20).
- Meier A. 2013, *The Evolving Landscapes of Video Games*, <<https://hyperallergic.com/78850/the-evolving-landscapes-of-video-games/>> (09/20).
- Nielsen H. 2017, *Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt*, <<https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assasins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>> (08/20).
- Romero C. 2012, *Virtual Rarity*, <<https://killscreen.com/previous/articles/virtual-rarity/>> (09/20).
- Schweizer B. 2013, *Understanding Video game Cities*, Proceedings of DiGRA 2013, DeFragging Game Studies.
- Thuning F. 2018, *Landscape Architecture in Video Games. A Design Experiment of a Virtual Landscape*, Degree Project Landscape Architect Programme Alnarp 2018, SLU, <<https://stud.epsilon.slu.se/>>
- Vella D. 2015, *No mastery without mystery: Dark souls and the ludic sublime*, «Game Studies», vol. 15, n. 1, <<http://gamestudies.org/1501/articles/vella>> (08/20).

News

2020 IFLA Sir Geoffrey Jellicoe Award. Kongjian Yu e le scarpe della contadina: ritratto dell'umiltà di un paesaggista

Giacomo Dallatorre

DIDA - Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze, Italia
giacomo.dallatorre@unifi.it

L'8 Ottobre 2020, a centoventi anni esatti dalla nascita del suo fondatore, l'International Federation of Landscape Architects ha conferito il dodicesimo Sir Geoffrey Jellicoe Award a Kongjian Yu, evidenziando come "il suo lavoro di progettazione di alto profilo e delle sue attività di docenza e formazione hanno un grande impatto su professionisti e studenti, nonché su un pubblico più ampio, con la possibilità di cambiare la percezione della professione"¹. Ricordare le motivazioni della giuria che hanno accompagnato l'attribuzione del premio, tuttavia, non significa soltanto celebrare un grande paesaggista. Rappresenta soprattutto l'occasione per tracciare il ritratto di un uomo e confrontarsi, attraverso la visibilità delle sue opere, con la sensibilità di un pensiero che ha saputo cogliere l'insegnamento di Jellicoe offrendo all' 'arte del paesaggio' la possibilità di essere percepita uscendo dai confini di una disciplina ornamentale, per emergere come 'necessità sociale' (Jellicoe, 1975, p. 7).

In order to enter into the spirit of the China we are visiting, the westerner should first try to change his inherited attitude to the world about him. Normally he most enjoys water when it is decorative (...). the Chinaman of our choice (...) regards water as he regards himself, a substance with a serious sense of nature, and the muddier river the more fruitful it is and therefore the more congenial.
(Jellicoe, 1989, p. 86)

Kongjian Yu si forma attraverso una cultura che tende con naturale inclinazione ad associare la bellezza di un paesaggio alla corretta regimazione delle risorse idriche ed alla produttività dei suoli, proprio come si legge nelle parole di Jellicoe.

Uno dei suoi primi ricordi giovanili sono due grandi alberi di canfora di fronte alle case del villaggio natio di Dong Yu, situato all'incrocio dei fiumi White Sand e Wujiang, nella provincia sud-orientale della Cina. Si sposta senza confini, vagabondando per la foresta e fermandosi in uno stagno per fare il bagno. Incontra un bufalo d'acqua rimasto impantanato nel fango e se ne prende cura. Prosegue seguendo le orme del padre al lavoro nelle risaie, per imparare a governare le acque e coltivare la terra (Saunders, 2012, p. 63). Sono questi i primi rudimenti che apprende, e che integra nelle fasi successive della sua formazione con "l'orticoltura e l'arte dei giardini a Pechino, la pianificazione territoriale e il pensiero ecologico a Harvard" (Padoa Schioppa, 2019, p. 225), e con l'arte compositiva dei maestri del paesaggio². Alla radice del suo approccio verso la cultura del progetto rimane tuttavia quell'esperienza sensibile del paesaggio scaturita dal contatto con il suolo attraverso il lavoro nei campi (Weilacher, Yu, Weber, 2017). Uno strumento di conoscenza che successivamente teorizza, come sintesi tra la sua anima orientale e le sue avventure in Occidente, riconducendosi al Feng-shui

come modello cognitivo per progettare con la natura (Yu, 1994) e riscoprendo questa tradizione per individuare la traiettoria di una nuova rivoluzione culturale. Al suo ritorno in Cina dopo gli anni trascorsi in America, Yu trova un paese preso in assalto: le città sono inquinate, i vecchi edifici abbandonati o distrutti, i laghi e le zone umide sono prosciugate, i fiumi cementificati; gli spazi dove trascorrere del tempo all'aperto sono monumentali, monofunzionali, costruiti come auto-rappresentazione di un potere in ascesa su scala globale, ma senza alcuna attenzione al benessere locale degli abitanti. Interpretando le ragioni che hanno portato a questo drammatico scenario, utilizza una potente metafora culturale per mettere a fuoco una possibile strada alternativa da percorrere:

For thousands of years, the urban elite worldwide has maintained the right to define beauty and good taste as part of its assertion of superiority and power. Bound feet and deformed heads are among the thousands of cultural practices that, in trying to elevate city sophisticates above rural bumpkins, have rejected nature's inherent goals of health, survival, and productivity.

(Yu, 2009, p. 48)

La pratica di indossare scarpe piccole per essere accettati dalle classi superiori ha deformato i piedi e le menti di una società, portata sempre più ad accettare un concetto di bellezza ornamentale che dissipa inutilmente l'energia che la natura concede.

I grossi piedi di una contadina, come per Heidegger le sue scarpe (1950, p. 39), evocano invece una sensibilità rurale, che "appartiene alla *terra*", in cui si "rafferma la durezza dei passi tra i solchi", in cui si "respirano l'apprensione (...) per la sicurezza del pane, la gioia, (...) per lo stato di bisogno nuovamente superato (...)", e che suggerisce di ritrovare l'umiltà e le tecniche di un approccio, 'del contadino' appunto (Yu, 2017a). L'opera del paesaggio ha dunque origine come arte povera, e, per contribuire a risolvere i problemi imposti dalle condizioni ambientali di un'epoca globalizzata, continua ad essere necessaria oggi come 'arte della sopravvivenza' (Yu, Padua, 2006b, pp. 11-14). L'esplorazione, la paziente osservazione e il lavoro fisico alla ricerca delle risorse disponibili sono stati il fondamento delle più importanti rappresentazioni e trasformazioni della Cina, sin dall'epoca delle migrazioni della dinastia Zhou (Yu, 2019a): dobbiamo ripercorrere quest'antica rotta, per costruire nuovi immaginari capaci di riconnettere spiritualmente la gente e la terra³.

Kongjian Yu persegue dunque una missione sociale, muovendosi tra due binari: da un lato la diffusione della cultura paesaggistica attraverso la formazione di nuove figure professionali, la promozione di riviste specializzate ed un appassionato dialogo con le autorità nazionali per ispirare la società a rinnovarsi seguendo un approccio ecologico (Yu, 2003); dall'altro, l'attuazione di un programma, che passa

dalla formulazione di modelli di pianificazione (Yu, 1997), fino alla sperimentazione di soluzioni in grado di coniugare salvaguardia e trasformazione. La varietà dei progetti realizzati mette in luce la sensibilità di un pensiero che si muove tra le scale e le categorie del progetto di paesaggio, mantenendo come tratto distintivo la capacità di incentivare, con l'utilizzo di poche risorse, la riappropriazione di spazi aperti, partendo dalla valorizzazione di quelli degradati⁴.

Il Tianjin Qiaoyuan Park, ad esempio, si costruisce attorno alla rigenerazione di ventidue ettari di terreno utilizzati come discarica e riconvertiti per attivare un processo di depurazione naturale delle acque piovane. Ventuno cavità strutturano il movimento in una sequenza di spazi racchiusi ed aperti, attraverso un sistema di percorsi e di stanze in un paesaggio di stagni (figg. 1-2), come dispositivo per attività ludiche ed educazione ambientale, a basso costo di manutenzione. Nel Qinhuangdao Red Ribbon Park convergono invece le riflessioni attorno all'evoluzione del concetto di Greenway in relazione alla gestione delle risorse fluviali (Yu, 2017b e 2006a): la conversione da corridoi monofunzionali grigi - o la manutenzione di queste linee come infrastrutture ecologiche - valorizza il lungo fiume, integrando funzioni ricreative e controllo delle inondazioni in un'unica interfaccia che preserva la qualità degli habitat naturali a beneficio di tutte le specie. L'intervento, come sempre, dialoga con i fattori e le di-

namiche degli ecosistemi: lungo il corso del Tanghe l'autore si diverte a giocare con la tradizione di un linguaggio popolare, adagiando dolcemente sul terreno un nastro rosso di lunghezza variabile, che, ricordando una 'coda di drago'⁵, invita ad attraversare senza fretta il bosco ripariale, per fare una sosta sulla sponda del fiume (figg. 3-4).

L'approccio umile 'del contadino' porta dunque con sé il tema della lentezza, della possibile integrazione alla velocità delle città di un tempo meno serrato, per stimolare l'esperienza di un consumo consapevole delle risorse (Yu, 2019b). Il progetto dello Shenyang Architectural University Campus muove in questa direzione, integrando l'agricoltura all'interno di un'istituzione universitaria, come strategia per riutilizzare il sistema di irrigazione esistente. La trama delle risaie al margine degli edifici è un paesaggio che incoraggia lo svolgimento di attività didattiche all'aperto e che rafforza la comunicazione dell'identità del Campus (figg. 5-6). La costruzione di nuovi immaginari converge anche nella valorizzazione del patrimonio storico-culturale presente in aree dismesse. Lo Zhongshan Shipyard Park s'inserisce in questo processo: si può impedire la demolizione di un cantiere navale e si può recuperare la memoria di manufatti abbandonati, come dispositivi per controllare il funzionamento di un bacino d'acqua ed invitare a percepire diversamente un paesaggio industriale (figg. 7-8).

- 1- New Topography
- 2- Pedestrian Pathway
- 3- Wetland Ponds
- 4- Wooden Platform
- 5- Wooden Bridge
- 6- Performance Square
- 7- Plateau

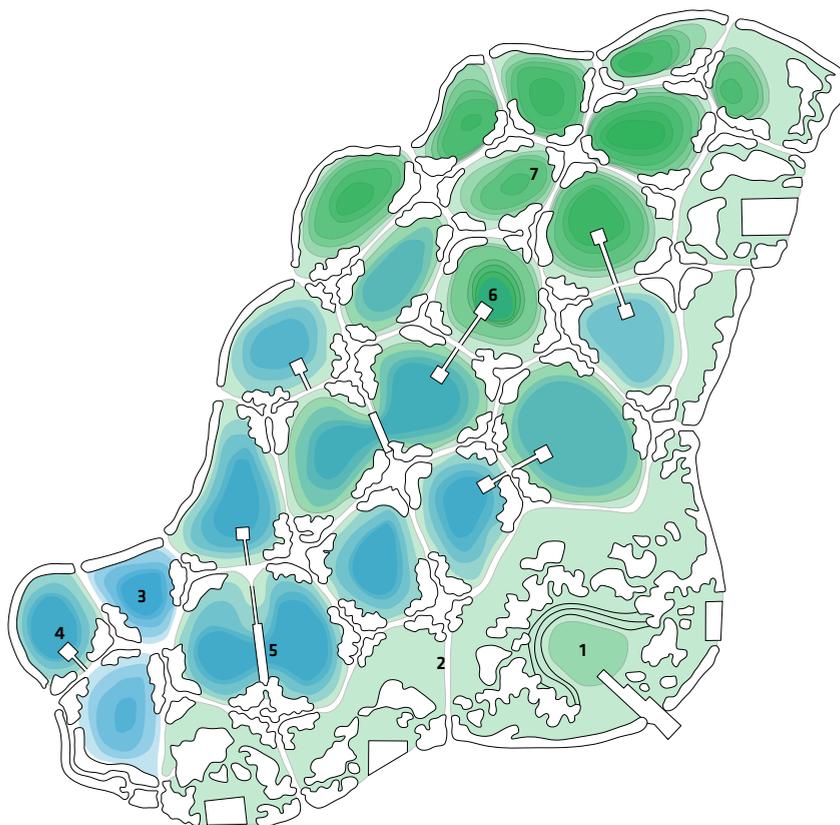


Fig. 1- Tianjin Qiaoyuan Wetland Park. Disegno di Giacomo Dallatorre





Fig. 2 – Tianjin Qiaoyuan Wetland Park. © Kongjian Yu, Turenscape

- 1- North Entrance
- 2- Flower Garden
- 3- Tea House
- 4- Service Building
- 5- Bicycle Path
- 6- Pavillon of Wolf-tail grass
- 7- Aquatic Plants
- 8- Red Ribbon
- 9- Boardwalk
- 10- Pavillon of Mayflower
- 11- Pavillon of Reed
- 12- Long Bench
- 13- Pavillon of Silvergrass



Fig. 3 - Qinhuangdao Red Ribbon Park. Disegno di Giacomo Dallatorre



Fig. 4 –Qinhuangdao Red Ribbon Park. © Kongjian Yu, Turenscape

- 1- Classroom
- 2- Library
- 3- Laboratory
- 4- Dry Crop Area
- 5- Rice Fields



Fig. 5 – Shenyang Architectural University Campus. Disegno di Giacomo Dallatore





Fig. 6 – Shenyang Architectural University Campus. © Kongjian Yu, Turenscape

- 1- Red Box
- 2- Fog Fountain Square
- 3- Hedge
- 4- Column matrix
- 5- Sculpture
- 6- Yatch Club
- 7- Parking Lot
- 8- Boating Serving Facilities
- 9- Terraced Bridges
- 10- Bridge
- 11- Dock
- 12- Light Tower
- 13- Skeleton Tower
- 14- Playground on the ancient boat
- 15- Treehouse
- 16- Swimming pool
- 17- Pavillon (Polymer tent)
- 18- Fountain



Fig. 7 – Zhongshan Shipyard Park. Disegno di Giacomo Dallatorre

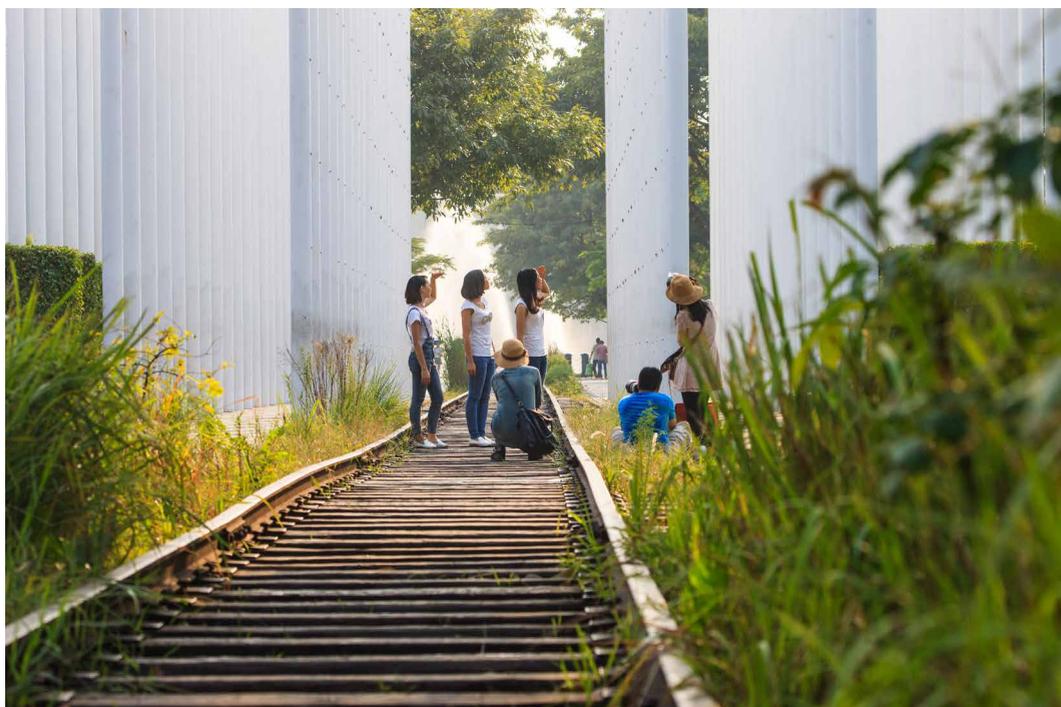


Fig. 8 – Zhongshan Shipyard Park. © Kongjian Yu, Turenscape

Attraverso il ricordo dei campi, le foreste e gli stagni attorno al villaggio di Dong Yu, Kongjian Yu cammina dunque senza troppa nostalgia, per governare le acque e rendere produttivo il suolo che calpesta non soltanto in termini commerciali: la sua esperienza, evocando ancora una volta le parole di Sir Geoffrey Jellicoe (1969, p. 37), con umiltà ci rammenta “che continuiamo a far parte della natura”, predisponendoci “a quel delicato accordo con essa che è quasi svanito dalla nostra esperienza”.

Seguiamo allora le orme lasciate dai suoi passi, per imparare a prenderci cura dei nostri paesaggi.

Note

¹Nostra traduzione di un estratto della motivazione della giuria riportata dal presidente dell'IFLA James Hayter. La cerimonia del Geoffrey Jellicoe Award 2020 è visibile integralmente su https://www.youtube.com/watch?v=j0PV-Q5c1wAw&feature=youtu.be&ab_channel=IFLAWORLD.

²Peter Walker, Laurie Olin, Michael Van Valkenburgh, Richard Haag, Maya Lin, Martha Schwartz, Peter Latz e Bernard Tschumi sono quelli citati nella conferenza. La lezione di questi autori si rivela soprattutto nell'influenza dei loro progetti rispetto alla scelta dei temi che vengono affrontati nella carriera di Yu: il parco Duisburg Nord, ad esempio, è citato come punto di partenza per la riflessione sulla conversione delle aree dismesse (Yu, Padua, 2006b, p. 39).

³La missione si ritrova come sintesi poetica nel nome dello studio: *Turenscape* evoca metaforicamente il fatto che siamo “la gente e la terra” (Baraona, 2012).

⁴Per un approfondimento dei progetti qui presentati, si rimanda alle schede presenti nelle due principali monografie dedicate al paesaggista, a cura di Caterina Padoa Schioppa e William S. Saunders.

⁵Il progetto evoca i Gardens of the Dragon Temple (cfr. Jellicoe, 1989, pp. 92-93).

Bibliografia

- Baraona E. 2012, *Qunli National Urban Wetland, Nature as Infrastructure. An interview with Kongjian Yu*, «Domus», n.948, pp. 60-65.
- Heidegger M. 2000, *Holzwege*, Klostermann, Frankfurt, trad. it. di G. Zaccaria e I. De Gennaro, *L'origine dell'opera d'arte*, Marinotti, Milano (1950).
- Jellicoe G.A. 1989, *The Landscape of Civilisation: Created for the Moody Historical Gardens*, Garden Art Press, Woodbridge.
- Jellicoe G.A., Jellicoe S. 1975, *The Landscape of Man: Shaping the Environment from Prehistory to the Present Day*, Thames & Hudson, London.
- Jellicoe G.A. 1969, *L'architettura del paesaggio*, Edizioni di Comunità, Milano.
- Padoa Schioppa C. 2019, *Kongjian Yu. Turenscape 1998-2018*, Libria, Potenza.
- Saunders W.S. (ed) 2012, *Designed Ecologies: The landscape Architecture of Kongjian Yu*, Birkhäuser, Basilea.
- Yu K. 2019a, *The Wonderland at the foot of Mount Qishan*, «LAF041: Observation and Representation», Higher Education Press, vol. 7, n. 5, pp. 7-9.
- Yu K. 2019b, *Wonderland is a slow place*, «LAF042: Slowing Cities and Lifestyles», Higher Education Press, vol.7, n. 6, pp. 7-9.
- Yu K. 2017a, *Creare forme profonde nella Natura urbana*, in L. Marinaro (a cura di) *Oplà 2016. Ongoing Projects on Landscape Architecture*, DidaPress, Firenze pp. 69-76.
- Yu K. 2017b, *Green Infrastructure through the Revival of Ancient Wisdom*, «American Academy of Arts and Sciences Bulletin», vol. LXX, n. 4, pp. 35-39.
- Yu K. 2009, *Beautiful Big Feet: Toward a New Landscape Aesthetic*, «Harvard Design Magazine» (Fall/Winter), pp. 48-59.
- Yu K., Li D., Li N. 2006a, *The evolution of Greenways in China*, «Landscape and Urban Planning», n. 76, pp. 223-239.
- Yu K., Padua M. (eds.) 2006b, *The Art of Survival*, Images Publishing Group, Victoria.
- Yu K. 2003, *The Road to Urban Landscape: A Dialogue with the Mayors*, in Yu K. et al. (eds.) 2018, *Letters to the leaders of China*, Terreform, New York.
- Yu K. 1997, *Security Patterns: A Defensible Approach Toward Landscape and Environmental Planning*, in T. Sellis and D. Georgoulis (eds.), *Proceedings, Athens International Conference, Urban Regional Environmental Planning and Informatics to Planning in An Era of Transition*, National Technical University of Athens, Faculty of Architecture Dept. of Urban and Regional Planning, pp. 453-463.
- Yu K. 1994, *Landscape into places: Feng-shui model of place making and some cross-cultural comparison*, in J.D. Clark (ed.), *History and Culture*, University Press of Mississippi, Jackson, pp. 320-340.
- Weilacher U., Yu K., Weber S. 2017, *Experiencing landscape is the root of landscape design. Udo Weilacher in interviews landscape architect Kongjian Yu from Beijing*, «nodium. Zeitschrift des Alumni-Clubs Landschaft der TU München», n. 9, pp. 4-9.

Cultivating the Continuity of European Landscapes. Celebrating the 20th Anniversary of the European Landscape Convention and discussing challenges for the future in UNISCAPE 2020 International Conference

Eleonora Giannini

DIDA - Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze, Italia
eleonora.giannini@unifi.it

“European Landscape Convention is so much broader than a law”¹: the international treaty, approved by the Council of Europe and opened in Florence in October 2000, is a document which generated reflections, discussion and impact on different disciplinary fields and scientific communities for its progressive and innovative idea of landscape, common heritage and ground upon which building European governance policies actively linked to the communities.

The anniversary was celebrated in Palazzo Vecchio in Florence², same location where the Convention was signed, in two days of international conference organised by UNISCAPE, network of European universities whose aim is to promote and support the ELC, work accordingly to its principles and provide academic and scientific drive towards innovations and horizons on landscape research³. The work of UNISCAPE puts into practice the idea of exchange between European countries and networking between institutions, in reason of the quality and diversity of European landscapes, a common resource for which we have to co-operate (ELC, 2000). To address this ‘common diversity’ the network is based on a transdisciplinary and collaborative approach open to different expertises and actors of the scientific discourse on landscape, necessary to understand its complexity (Morin, 1993). Moreover, in

a year whose events have put into question several assumptions on the equilibrium of planetary ecosystems, UNISCAPE 2020 Conference was also occasion to reinforce academic collaboration aimed at understanding complex global challenges, emerged with strong evidence in the last twenty years and more frequently outbreaking in ‘surprises’, as keynote speaker Lučka Kajfež Bogataj (climatologist, member of IPCC, University of Ljubljana) would define the current pandemic and other pressure factors which effect the Earth and towards which we have to develop more resilience and adaptation. On the latter note, the programme of the event was adapted to the mutable conditions due to the current health measurements so it could not be held in presence, yet on the other hand this constraint made the conference have instant worldwide coverage with online streaming and a skillful direction which organized the activities in blended mode, in a mix of virtual sessions chaired live from Sala d’Armi of Palazzo Vecchio, parallel thematic virtual sessions and a final live session from Salone dei Cinquecento, broadcasted in online streaming⁴.

Setting the scene

Twenty years is a sufficient time to gain historical perspective on what has been achieved and which directions can be outlined for the implementation

of ELC. The treaty to date has acted as an extraordinarily significant generator and cluster of relations between disciplinary fields - an "interface between landscape and law, between landscape research and landscape policy, between space and people" in the words of Amy Strecker, University College Dublin - to the extent that "landscape has become a powerful model of thinking", states the opening call of the conference, setting the basis for discussion. From the acknowledgement of the increased awareness of the systemic relations rooted in the co-existence of all life forms, future work will be oriented towards deeper understanding of these relations, sharing ideas and investigating all the layers which make up the evolving mosaic of European landscapes.

In the vision of UNISCAPE, cross collaboration between universities and institutions is a fundamental key to changing the model with which we work on landscape, and the title of the event itself is result of joint work of the academic network, declaratory of the networks' transdisciplinary approach. The act of *Cultivating* involves care, dealing with time, preparedness for the unexpected and it requires dynamic knowledge to assist the growing process in cooperation with all elements of the ecosystem, similarly to the actual practice of cultivation of a garden. The object is the *Continuity* of European landscapes, to be found in the space between the disciplines where relations develop, whose growth contributes to define a landscape perspective.

Accordingly, the idea of 'landscape as a common good' becomes essential to address societal, environmental, economic challenges embedded in the evolution of European landscapes with increasing contribution and awareness of communities and institutions, empowering the shared and collective dimension, the "community driven landscape mosaic" (ELC, 2000). Interpreting 'landscape as project' brings out the possibilities to build continuity through experimenting solutions and investigating new project categories and tools in the practice of

landscape making, with the actions of protection, management and planning.

Shifting paradigms

The crossing of disciplinary boundaries was a common thread of the contributions of the first scientific session; the diversity of the highly innovative academic profiles represented in the panel, chaired by Sasa Dobricic (Vice President of UNISCAPE, University of Nova Gorica), was indeed unusual and extremely inspiring for the scenario of possibilities and openings offered by the presentations. The panel discussed shifts of paradigm upon which mutual ground for research might be built, going beyond consolidated hierarchies or putting into question well-established antinomies, like the opposition between human and non-human introduced by the first speaker Emanuele Coccia (philosopher EHESS, Paris). Disrupting the idea of wild entails starting to see landscape as the result of the interaction of multiple design agencies, not just human action: in this light everything is designed and the project can be found everywhere, being all forms of life landscape and landscape architect of the other in a relationship in which they share a mind, as the combination of ecosystemic relations. Questioning the idea of human centrality would imply clearer consciousness of the relations which mutually shape the landscapes of all beings interacting dynamically; to do so maybe we could restart from the awareness of the impact of humans on the planet, not for a sense of moral or cultural superiority towards non-human, but from the evidence that the first are indeed the most impactful specie operating on the Earth, as Lučka Kajfež Bogataj stated in her following contribution. Amy Strecker (expert in International Law and Spatial justice, University College, Dublin) discussed the paradigm of property to stress the importance of clearly defining a third dimension of right, the right of the collective dimension, as "people wish to be active part in the



Fig. 1 – The direction board of the conference, broadcasted live from the control room of Palazzo Vecchio.
Source: UNISCAPE website; photo: T. Zanaica, 2020



Fig. 2 – Layered panorama on Florence from the historical Giardino Bardini on the hills of Oltrarno.
Source: UNISCAPE website; photo: G. Galletti, 2020

development of landscapes” (ELC, 2000); in addition, revising the notion of property would also help to tackle the issue of social justice, essential to actively include the collectivity as recognizable actor in landscape governance.

Collectivity may be not just made of human life forms: the cartography research work presented by Frederique Ait-Touaiti (historian of literature and modern science, theatre director, CNRS Paris) aims to represent those multiple agencies overlapping in the definition of the strata of the Earth: by putting the atmosphere at the centre of a new representation it is possible to acquire new points of view, focus on new landscapes, such as soil stratification, and reflect on the impact, intensity and implications of the co-existence of different beings shaping space in time. So the last keynote speaker provided not just a shift of paradigm but a literal shift of geographical references to understand landscape, aimed also at finding a new aesthetic language able to describe the visible and invisible agents on the Earth.

The design of time

The “production and continuous transformation depending on a project” - as Margherita Vanore (University IUAV of Venice) and Rita Occhiuto (University of Liège), chair of the thematic session *Landscape Design and Time*, defined ‘landscape making’ - is a dynamic process modeled on a set of actions, dealing with interrelated factors and through time, because “what you design as walls might become wings centuries after” (guest speaker Michael Hoëssler, Agence Ter) stated in the following discussion. In the experience of landscape, the stratification of the different historical times of all beings - recorded in the traces and visible features - manifests with synchronicity; on the other hand, time is a fundamental agent in landscape making, a factor imbred in the work of landscape architects and planners, to the extent that a new project catego-

ry of landscape design could maybe be identified in ‘anachronism’, or the ability to manage the different times of the project, as suggested in the final plenary session by Juan Manuel Palerm (President of UNISCAPE).

The landscape project - declined in the actions of protection, management and planning, all of which implying a different relations with time - can be the testing ground to design and manage this factor as a dynamic project component. If time becomes designed, it can activate multiple relationships, an integrated project vision that is open, adaptive and able to cultivate continuity, as illustrated by the projects presented in the session. Guest speaker Marco Navarra (University of Catania) discussed ‘geological architecture’, infrastructural projects and the possibility to simultaneously describe time, space and movement through the dissection of existing and project elements into tomographic sections; the tool was used to catch and investigate the dynamics of relation so the project could be developed taking all the factors into account and leaving space for future alterations, which cannot be imagined completely in the act of design, with a balance between the durable and the flexible components. Michael Hoëssler presented a design of time in Agence Ter’s work on the Vilaine Valley, an ongoing landscape project on a vast area which needed to be activated in its relations before the actual design of its physical features, through the design of a process of community involvement in the making of the project, planning a set of shared and co-consultive activities in order to make the existing landscape emerge and to put its heritage into value.

Where the disciplines meet

The final session of UNISCAPE 2020 Conference was the occasion of presenting forthcoming horizons and work in the direction of actively implementing the principles of ELC through “forward-looking actions” (ELC, 2000). The first action is the launch of a



Fig. 3 – The final event of UNISCAPE 2020 Conference, live from Salone dei Cinquecento in Palazzo Vecchio. In the picture: Tessa Matteini (Director of UNISCAPE and chair of the first session), Franco Zagari (founding member of UNISCAPE) and Conor Newman (NUI University of Galway). Source: UNISCAPE website; photo: T. Zanaica, 2020

year-long collaborative research project coordinated by UNISCAPE Executive Board, to develop a shared document with new strategic approaches and key points for the European landscapes in the next 20 years, the *White Paper on European Landscapes*, whose draft was discussed in the event and will be open for scientific contributions until its presentation in October 2021. Cultivation is not possible without dissemination: we must not forget the central role of education in the agenda of the ELC and in the scope of UNISCAPE, so the transdisciplinary work on the topics of the conference will continue throughout the year, following the tracks of the call with online events such as the presentations of the submitted papers⁵ and online lecture series⁶, to collect and co-produce scientific research around complex issues and drivers of change, including the discourse in the landscape perspective⁷.

Continuity may be cultivated between the disciplines, through the relations which mutually define them and make them co-evolve, adapting and adjusting along the path on the lines of the values of ELC but with new categories, themes, directions and instruments to be achieved through research and project experimentations, because as Conor Newman (NUI University of Galway) would say “landscape itself is the platform where the disciplines meet”.

Endnotes

¹Quote of Amy Strecker (expert in International Law and Spatial justice, University College, Dublin) paraphrased by Sasa Dobricic (Vice President of UNISCAPE, University of Nova Gorica) in the opening speech of the scientific session *Challenges: Landscape as a project/Landscape as a common good* (17 October 2020).

²The European Landscape Convention's 10th anniversary was also celebrated in Florence by UNISCAPE, with the international conference *Living Landscapes* (17-18 October 2010) and other events and publications, such as *People's Landscapes* photo competition or the issue of *Landscape as a project. A survey of views amongs UNISCAPE members in reaction to a position paper of Franco Zagari* (Pedroli B. & Goodman T. Eds., 2010).

³ "UNISCAPE is a European Network of Universities dedicated to landscape studies and education according to the principles of the European Landscape Convention (Florence, 2000). It was created in Florence in January 2008 as a result of the joint initiative of 23 European Universities. Founding members of UNISCAPE are 42 universities from Italy, Spain, the Netherlands, Portugal, Slovenia, Belgium, Slovakia and France. Currently the Network is composed of 56 Universities members from 15 European Countries and 2 private Foundations promoting landscape studies and research." (<<https://www.uniscape.eu/about-us-presentation/>>).

⁴The conference was organized in plenary sessions and parallel thematic sessions on the following topics: A. Landscape Policy and Governance; B. Landscape Design and Time; C. Observing Landscape; Special Session on Agriculture and Forest Heritage (Topic 1. Governance and restoration of forest heritage systems, Topic 2. Governance of agricultural heritage systems). The session chairs were not just responsible of moderating the thematic and plenary discussions in the event, but up-

stream curated also the scientific coordination and the paper selection for the sessions.

⁵ A list of the selected papers for publication divided for each thematic session can be accessed at this URL: <https://uniscapeconference.myquadra.it/wp-content/uploads/2020/10/Slected_Papers_2020Conference.pdf>, (01/21); Video posters of submitted papers can be accessed online at the following URL: <<https://uniscapeconference.myquadra.it/repository-video/#b>>, (01/21).

⁶ Programme available at the following URL: <<https://www.uniscape.eu/online-lecture-series-where-the-disciplines-meet/>> (01/21).

⁷The conference proceedings will be published by Springer and available in the second half of 2021.

References

- Aït-Touaiti F., Arennes A., Grégoire A. 2019, *Terra Forma: Manuel de cartographies potentielles*, Editions B42, Paris.
- Coccia E. 2018, *La vita delle piante. Metafisica della mescolanza*, Il Mulino, Milano.
- Council of Europe 2000, *European Landscape Convention*, ETS No. 176.
- Della Valle M. 2006, *La convenzione europea del paesaggio: interpretazioni ed applicazioni*, «Ri-Vista. Research for Landscape Architecture», vol. 6, n. 2 (2006), pp. 110-120, <https://doi.org/10.13128/RV-17449>
- Hunt J.D., 2012, *Sette lezioni sul paesaggio*, Ed. Libria, Melfi.
- Lambertini A., Matteini T. 2020, *Exploring everyday landscapes of research*, «Ri-Vista. Research for Landscape Architecture», vol. 18, n. 1 (2020), pp. 1-15, <https://oaj.fupress.net/index.php/ri-vista/article/view/9996/8789>
- Morelli E. 2016, *Convenzione Europea e progetto di paesaggio*, editoriale, «Ri-Vista. Research for Landscape Architecture», vol. 14, n. 1(2016), pp. 5-9, <https://oaj.fupress.net/index.php/ri-vista/article/view/2734/2734>
- Morin E. 1993, *Introduzione al pensiero complesso. Gli strumenti per affrontare la sfida della complessità*, Sperling&Kupfer, Milano.
- Pedroli B., Goodman T. (eds.) 2010, *Landscape as a project: a survey of views amongst UNISCAPE members reactions to a position paper of Franco Zagari*, Libria, Melfi.
- Steffen W., Crutzen P.J., McNeill J.R. 2007, *The Anthropocene - Are Humans Now Overwhelming the Great Forces of Nature?*, «Ambio», vol. 36, n. 8, pp. 614-621, www.jstor.org/stable/25547826.

VESPER No.3 “Nella selva/Wildness”

Paolo Mestriner

Libera Accademia di Belle Arti, Brescia
paolomestriner.studiozero@gmail.com

02
2020

SECONDA SERIE

È dalla fotografia di copertina che l'ultimo numero della rivista *Vesper* si presenta. L'immagine di Guido Guidi avvolge le pagine svelandoci come il modo di stare dentro le cose con il proprio corpo sia il fondamento per vivere il selvatico. La corporeità quindi la chiave di lettura che, a mio parere, sviluppa e tiene insieme le duecento pagine. Non solo come atto fisico, ma anche e soprattutto come misura, per scoprire gli elementi naturali che incontriamo. Un essere nel mondo che ci interroga sulle nostre azioni.

Ma l'immagine di Guidi non si limita a questo, è allo stesso tempo la rappresentazione della soglia e del confine, ci parla del dilemma conflittuale tra noi e il mondo, il dentro e il fuori, là dove finisce una cosa e ne ha inizio un'altra, forse l'ignoto, o più probabilmente la nostra mutazione. Non è un caso che la selva, il bosco, la foresta - variazioni analizzate dagli autori - siano i contenitori del dramma, del tragico o del fantastico, dove gli infanti si perdono e gli adulti sopportano.

Dev'essere legato al nostro inconscio collettivo della pre-storia indagato da Gentili/Giardini nel testo *Selva e stato di natura: variazioni cinestesiche per il contemporaneo*, dove la conclusione della puntuale e completa dissertazione è lasciata alle prospettive ecologiche che possono nascere da parole come co-appartenenza, incontro e apprendimento. Mica poco di questi tempi.

E cosa dire allora della tecnica che considera "il mondo come estensione del corpo umano" e "il bosco la sua origine"? Lo scritto di Emanuele Coccia ci spinge ad andare oltre e a considerare la tecnica come "qualcosa da cercare nelle relazioni positive" attraverso la proiezione del "proprio corpo sul corpo dell'altro", paradossoso pare, se non ci fosse il ribaltamento dove "sono le città il vero spazio selvaggio", forse perché conosciamo anche troppo bene le dinamiche da giungla che può contenere. Il corpo è dunque il climax, forse troppo personale, che si respira in queste pagine, e trasmette le stesse sensazioni che ci assalgono quando percorriamo un sentiero di montagna, ci perdiamo in una foresta o avvertiamo spaesamento nel bel mezzo di una mesetas. È il nomadismo - anche interiore - come sopravvivenza, riportato da Lorenza Gasparella. Ecco, così come in una metafora visiva, una specie di immagine ipnagogica, accade mentre si sfoglia *Vesper* No. 3 *Nella Selva*. La rivista - ma è corretto chiamarla così? - ci fa immergere nel tema per gradi e ci accompagna, ad iniziare dagli abstract contenuti nell'indice che descrivono l'intento editoriale. Ma dov'è e cos'è la selva?

È possibile tracciare una linea di demarcazione tra il mondo antropocentrico e il mondo selvatico?

A giudizio di queste pagine pare proprio di no, pensarlo è un'illusione, come illusoria è la ricerca di ogni confine, dentro/fuori, io/altro, Mexico/USA.

Inoltre c'è un po' di magia, sì perché l'immaginario soggettivo della natura incontaminata porta, più che a vedere a percepire con gli altri sensi i luoghi del selvaggio, anche quando ce lo immaginiamo, come in un meccanismo sinestetico il nostro corpo avverte il cambio di paradigma. È ciò che ci comunica il racconto su Caracas, dove il selvatico scorrere dell'Orinoco riporta alle atmosfere selvatiche del film *La morte corre lungo il fiume*, sì perché anche qui la notte, il movimento e l'acqua si fondono. Il selvaggio è ancestrale, lo viviamo con meravigliose paure, è palcoscenico di Hansel e Gretel, è scenario di Hugh Glass in *The Revenant*. È qui che avvengono misteri e magie, tragedie e delitti, è solo qui che può esserci rinascita, o riscatto, perché *la lontananza è l'unica vendetta, è l'unico perdono*, mi è parso di scorgere nelle scelte di H. D. Thoreau, giustamente citato più volte in queste pagine.

Il tema del confine indagato da Fabio Bozzato a Caracas può assumere il ruolo di modello, ogni città ha il suo Guaire, la sua Avila, il suo Orinoco, basta spostarsi pochi passi e immergersi nell'ignoto dietro casa per scoprire microcosmi che non avremmo mai immaginato poter vedere così vicini. Parti di città dove il "ritorno alla natura selvaggia", invocato da Nieves Mestre con il termine *rewilding*, si svincola dalle visioni romantiche e anacronistiche attraverso dinamiche già in atto, come il *rewilding passivo presente* nei luoghi quando l'uomo latita. Dove c'è abbandono là arrivano i coloni vegetali e si stanziano. Ma anche un *rewilding attivo* attraverso una progettualità mirata, in analogia con la quarta natura di Ingo Kowarik citato da Gabbianelli o come l'opera d'arte *Time Landscape* a New York di Alan Sonfist (datato 1965-1978!). L'imprevisto dunque, l'inatteso. Il mondo inizia dalla propria porta di casa, diceva Luigi Ghirri. Allora, forse, l'unica rappresentazione possibile del selvatico è artistica, sommaria e definitiva allo stesso tempo, come l'imprecisione dei disegni di Guido Scarabottolo, le bacche in un roseto di Andrea Pertoldeo, le tracce grafiche di Lorenza Gasparella, i notturni di

Sissi Cesira Rosselli o la fauna di Andrea Buzzichelli. Anche l'ignoto che abbiamo dentro ci appare non misurabile. L'uomo in crisi, ricordato sempre da Gentili/Giardini, di dantesca memoria. Sgomenti nel buio dell'anima - riporto per un attimo a James Turrell ricordato in Camera Oscura da Agostino De Rosa e all'installazione *Night passage* - se non riusciamo a trovare il pudore, quell'*avere pudore di noi stessi*, ovvero *capire che in nostra presenza non siamo soli*, per dirla con Fernando Pessoa.

La soglia, la frontiera, è stata intesa come scoperta di nuovi orizzonti e legata alla rivelazione del sé. Oggi le lande desolate pare siano diventate costellazioni di recinti invalicabili per difendersi da supposti predatori, dove invece, uso parole di Pasolini, siamo allo stesso momento tutti colpevoli e tutte vittime. Un selvatico, si interroga la rivista, che senza soluzione di continuità appartiene al bosco e alla città. Alla natura, sia vegetale che animale - perciò anche umana - con una differenza, gli alberi possono subire le azioni incivili degli uomini, mentre il mondo vegetale continua a regalare agli stessi uomini *la bellezza delle cose mute*. Per questo non siamo più sicuri neanche sul fatto che l'inciviltà, la barbarie, stia dentro il selvatico.

Ma veniamo a noi, potrebbe dire un veteroarchitetto assetato di progetti. Dov'è la nostra disciplina, c'è spazio per l'arte architettonica dentro la selva?

Anche l'architettura trova nella misura, intesa come scala, il suo modo di stare nel selvaggio. Nel caso della Casa 2Y di Sebastián Irrarrazaval di matrice antropomorfa; l'abitare come corpo *nella selva* cilena, segno dell'uomo sulla terra. Ma anche anonima perché indifferente ai canoni della disciplina. Come ci suggeriscono le esperienze portate da Rocca/Leveratto partendo dalla capanna/manifesto di Thoreau nel bosco del Lago Walden; per arrivare alla tragica storia di Unabomber. Tracce che seguono il solco dell'ideologia quando sfocia nel trasgressivo. Equazione severa che, verosimilmente, esclude la bellezza delle cose evidenti mostrate dalla natura, relegando l'ar-



chitettura a corazza più che all'abito osmotico dell'abitante, a quattro muri – Trump docet sigh – piuttosto che a manifestazione di vita. In realtà viene poi sottolineato che l'essenza del rapporto tra le architetture e i territori che le accolgono sta “nell'esperienza della natura che quello spazio costruisce”.

Gli esempi contrapposti del dentro/fuori di Kaczynky/Thoreau sono accomunati dal self-made, lo stesso, indagato a scala sociale, da Lara Garcia Diaz con il resoconto sull'esperienza di Receitas Urbanas alle porte di Madrid, selvatico perché non addomesticato alle prassi amministrative convenzionali. L'auto-costruzione come dispositivo culturale che consente di misurare la nostra adesione al luogo, di coinvolgimento sociale, intenderlo come naturale propagazione del nostro vivere sulla terra.

Ma è anche il suo opposto, sembra dirci Annalisa Metta nella rubrica *Dizionario*, partendo dalle recenti esperienze pan-demiche delle città inselvaticate. Pan è un Giano bifronte, guarda da una parte il pe-

ricolo e dall'altra la bellezza, tra paura e stupore la città di Pan non è altro che lo specchio delle nostre aspirazioni; mentre i desideri espressi nel rapporto tra selva e città hanno prodotto ricerche e visioni avanguardiste che spaziano da Buckminster Fuller ad Ant Farm, come dimostrano queste pagine.

Se dunque, come ipotizzato, una rivista, un testo, ma anche un post o un'immagine sui social hanno lo scopo di fornire buone domande, come ci ricordano le ultime righe di Agostino De Rosa, piuttosto che dare scontate risposte, Vesper, e questo numero nello specifico, lascia aperta la porta dell'ignoto, del non misurabile, come forse deve essere la natura selvaggia, come dovrebbe essere la magia dell'incanto di fronte alle bellezze della natura e, insieme, alla rivelazione della nostra serenità. Fino a quando There's a big, a big hard sun / Beating on the big people / In the big hard world; che Eddie Vedder ha cantato in Into the Wild.

Attraversare i confini tra umano e natura: nel corpo della città selvatica

Sara Basso

Dipartimento di Ingegneria e Architettura, Università degli Studi di Trieste, Italia
sara.basso@dia.units.it

La città selvatica. Paesaggi urbani contemporanei,
Libria, Melfi, 2019

A cura di: Annalisa Metta e Maria Livia Olivetti
Con contributi di: Eleonora Ambrosio, Paolo Camilletti,
Gianni Celestini, Daniela Colafranceschi, Isotta Cortesi,
Fabio Di Carlo, Andrea Filpa, Teresa Gali-Izard, Mathieu Gontier,
Annalisa Metta, Luca Molinari, Lucia Nucci, Maria Livia Olivetti,
Franco Panzini, Gabriele Paolinelli, Laura Zampieri

Città selvatica. Paesaggi urbani contemporanei ci parla della città attraverso la natura. Non più parco o giardino, né terzo paesaggio, né campagna (urbana), la natura di cui ci raccontano Annalisa Metta e Maria Livia Olivetti, insieme agli altri autori del volume, ha una forma diversa e, per questo, da indagare. L'emergere e l'affermarsi della questione ambientale in questi anni si sono accompagnati ad una riformulazione del discorso sul paesaggio. Con una implicita e complice convergenza di interessi è stato accolto, anche da punti di vista disciplinarmente molto diversi, lo scivolamento, non solo semantico, dal concetto di 'paesaggio' a quello di 'natura'. La 'natura' nelle sue forme e declinazioni visibilmente più concrete, è divenuta filtro attraverso cui traguardare percorsi di indagine e riflessioni sul nostro futuro. Ad essere evidente è, in particolare, una spiccata e forse non casuale attenzione verso una dimensione primigenia che attrae e inquieta allo stesso tempo: *selva, foresta, selvatico, wilderness*, per citarne alcune, sono parole ricorrenti, ma anche metafore attraverso cui restituiamo descrizioni del mondo in cui si riversano le nostre ansie e paure. Gli indizi di questa sempre più diffusa attenzione non sono pochi. Ci affascina racconti di città rilette attraverso la lente del 'selvatico', ancor più evidente nell'epoca della pandemia quando lo spazio urbano è divenuto terra di nuova conquista per animali e piante; mentre nel

nostro incidere riconosciamo come nuovi 'maestri' filosofi, botanici, scienziati, il cui invito a riscoprire benefici e virtù del mondo vegetale ammalia e risveglia la nostra coscienza ecologica, se non etica. Accogliamo così senza troppa sorpresa, anzi con speranza, l'idea che 'strategie di forestazione' possano essere alla base di nuove architetture, ma anche del ridisegno delle nostre città. Un nutrito insieme di riflessioni delinea così un campo di ricerca non completamente nuovo, ma con inedite opportunità per riconsiderare criticamente l'antico, e ormai anacronistico, dualismo città-natura.

Città selvatica. Paesaggi urbani contemporanei si inserisce in questo campo di indagine e progetto, consegnando importanti riferimenti a chi si occupa della città contemporanea e delle sue trasformazioni. Le ragioni dell'interesse e dell'utilità di questa riflessione corale non sono poche.

Osservato nella sua forma testuale, questo libro ha il pregio di comporre in modo attento e rigoroso un discorso sulla città selvatica dandogli un ordine senza però irrigidirne troppo i confini. Lo fa, piuttosto, indicandoci alcune coordinate per orientarci nella comprensione dei fenomeni urbani in cui si riflette questa fertile categoria interpretativa, lasciandoci al tempo stesso liberi di scegliere personali traiettorie di esplorazione. *Città selvatica* è un testo aperto: le 4 parti che lo compongono - i cui nomi, *Traiet-*

torie, *Innesti*, *Lessico* e *Spore* non casualmente lasciano presagire l'idea di percorsi generativi e dagli esiti inattesi - evidenziano il rigore della costruzione di un 'palinsesto' interpretativo che offre uno scarto rispetto a precedenti teorie sul paesaggio, senza troppo addossarsi alle stesse. Una libertà d'intenzione denunciata nel *Manifesto* posto a conclusione del saggio di Annalisa Metta. Così, se le prime due parti - (*Traiettorie* e *Innesti*) - contribuiscono a mettere in evidenza i principali 'temi del discorso' e a ricostruirne 'genealogie e radici', le altre - (*Lessico* e *Spore*) - suggeriscono elementi per la messa a punto di un 'lessico' appropriato e coerente. L'intera narrazione è scandita da immagini di progetti e situazioni che evocano la condizione di selvaticità nell'urbano, avvicinandoci alla sua comprensione. Ciascun lettore, da questo ricco insieme, potrà trarre strumenti per leggere la città attraverso questa chiave interpretativa e, volendo, proporre una traduzione in forme progettuali, di cui alcuni esempi sono riportati nella sezione *Spore* curata da Eleonora Ambrosio. Sarebbe troppo riduttivo dire che *Città selvatica* ci parla della città dalla prospettiva paesaggistica, perché Annalisa Metta e Maria Livia Olivetti ci conducono alla comprensione di qualcosa di più profondo, ovvero del nostro modo di stare qui, su questa terra, di rapportarci ai suoi ritmi e alle sue molteplici dimensioni e forme. Selvatica è la città arrendevo-

le, un'arrendevolezza che non è cedimento di fronte alla forza ostile della natura, quanto piuttosto capacità di accogliere l'estraneo, il diverso. Ciò che ci viene suggerito dai diversi autori è che questo potrà accadere solo assecondando l'imprevisto, eludendo le regole, lasciando che il molteplice possa farsi largo tra lisce e spesso omologate superfici depositate al suolo dalle urbanizzazioni degli ultimi decenni, esito di norme tradotte, non di rado, in configurazioni di immutevole staticità. Spogliata della veste minacciosa con cui continua a palesarsi nell'epoca dei cambiamenti climatici, la natura 'selvatica' si dà come occasione per un cammino di rinnovato apprendimento alla città. Apprendimento che si traduce nell'opportunità di sperimentare forme collettive di approssimazione verso la diversità, necessariamente fondate su processi di reciproca comprensione e accettazione, di mutua collaborazione. Ecco, allora, che la città selvatica mette in luce l'urgenza di riappare un'etica dei comportamenti collettivi per tornare a pensare e a vivere la città come 'contesto educante', luogo nel quale costruiamo valori e significati condivisi, maturiamo forme di appartenenza, ci confrontiamo con conflitti e convivenze, oltre che con paure e precarietà.

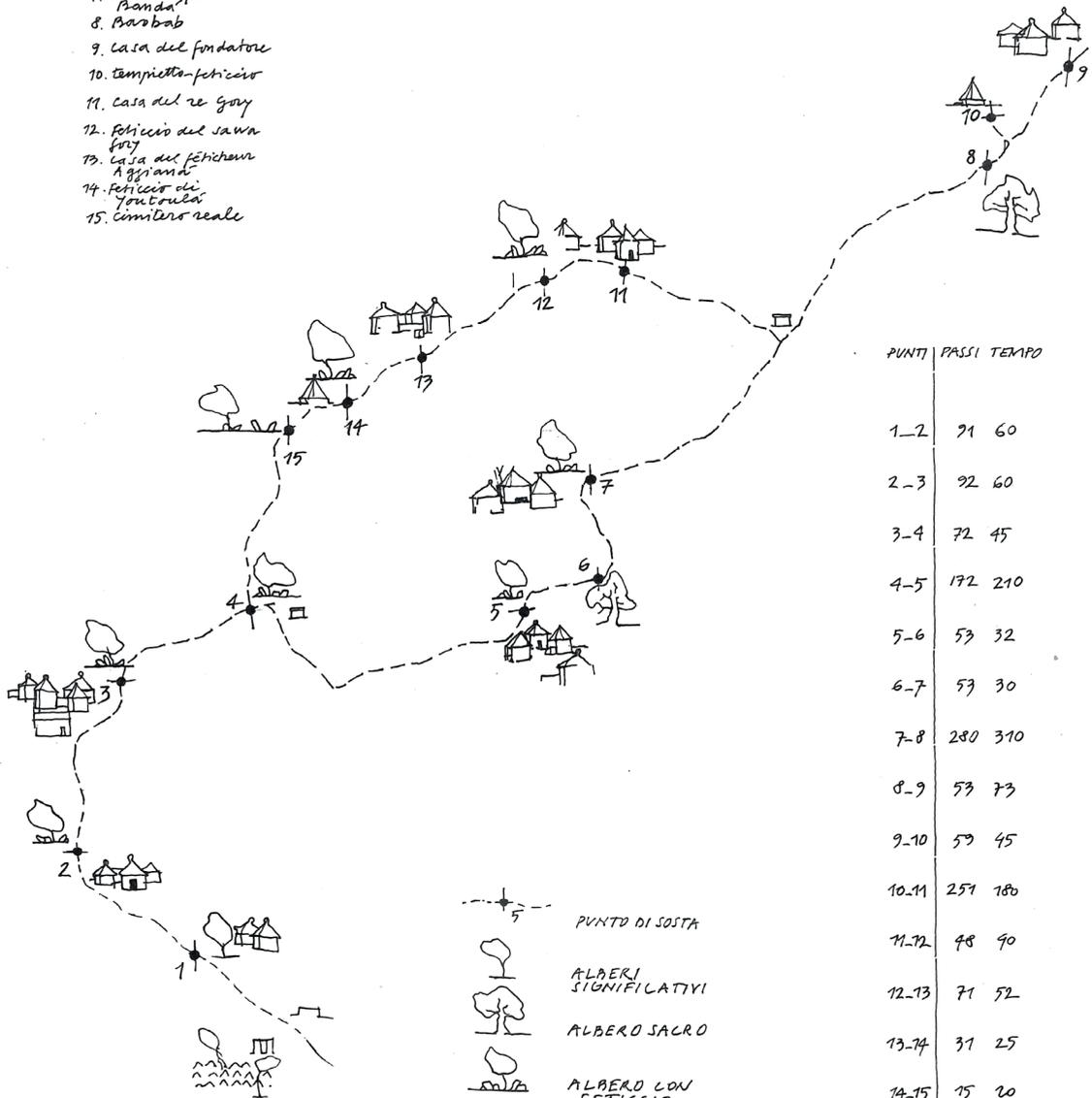
Molti gli spunti che i contributi del testo offrono per rivedere il nostro fare progettuale: la 'città selvatica' sollecita ad abbandonare rassicuranti categorie

che rimandano a un'estetica controllata o a consolidate griglie normative, per muoverci nei terreni incerti della costruzione e ricostruzione di confini, soglie, mediazioni in cui può compiersi l'atto del confronto con l'altro da sé. Riflessioni ed esempi richiamati nel libro invitano a sperimentare nuovi approcci, a inoltrarsi nel campo di strategie di esplorazione e di intervento più circostanziate e definite, financo di arretramento. Strategie che richiamano all'idea di un progetto più che mai 'mite', ma non per questo meno complesso, che rimette in primo piano i temi della cura come atto progettuale creativo. Una cura ampiamente intesa nei termini di una più complessa 'manutenzione del vivente'. Selvatica è la città che rimette in discussione le forme del nostro abitare, senza irrigidirlo dentro pratiche pre-ordinate, per ricondurlo entro dimensioni esperienziali di invenzione e scoperta. Un abitare che, attraverso il paesaggio, viene rieducato alla con-vivenza, alla coesistenza con l'altro in un rapporto di reciprocità che riscrive continuamente le soglie tra le rispettive dimensioni di appartenenza entro spazi di eccezione, 'eterotopie' della possibilità. Selvatica è, dunque, la città che lascia spazio all'intenzionalità, al possibile, predisponendo all'incontro fertile con l'alterità, di qualsiasi 'natura' essa sia.

Diverse prospettive di indagine e ricerca compongono, nell'insieme del libro, l'idea che il progetto della

città selvatica porti con sé l'occasione per ripensare la sfera delle relazioni tra corpo e spazio entro una rinnovata prospettiva paesaggistica. La città selvatica invita ad andare oltre l'idea 'dell'evento', emblema del parco del XX secolo (simbolicamente rappresentato dal progetto per La Villette), dove attraverso pratiche estemporanee, variabili nel tempo, i corpi concorrono all'attivazione degli spazi, senza però incidere sulla loro natura. Ugualmente, si evolve anche rispetto alla nozione di 'movimento', come aspirazione alla costruzione del giardino planetario di Gilles Clement, dove il proprio il movimento del corpo consente al paesaggio di rivelarsi nella sua variabile progressione. Il progetto della città selvatica, piuttosto, si sublima nel suo predisporre ad accogliere pratiche mutevoli in cui umano e natura co-partecipano ad un processo di continua riscrittura delle reciproche forme di co-esistenza. Non più come spettatori, possiamo abitare il corpo della città selvatica plasmandone le forme, riscrivendole, di volta in volta, in un rapporto di simbiosi legato ad una più profonda speranza di sopravvivenza.

1. Mampo
2. Casa del circoncisore
3. Casa del re Tchururu
4. Sala delle assemblee di corte
5. Casa del feticheur Nana chidri
6. Barobab
7. Casa del feticheur Panda
8. Barobab
9. Casa del fondatore
10. Tempietta-feticheur
11. Casa del re Gary
12. Feticheur del sawn fuy
13. Casa del feticheur Aggiamh
14. Feticheur dei You Coulas
15. Cimitero reale



PUNTI	PASSI	TEMPO
1-2	91	60
2-3	92	60
3-4	72	45
4-5	172	210
5-6	53	32
6-7	53	30
7-8	280	310
8-9	53	73
9-10	53	45
10-11	257	180
11-12	48	90
12-13	71	52
13-14	31	25
14-15	75	20
15-4	70	45

-  PUNTO DI SOSTA
-  ALBERI SIGNIFICATIVI
-  ALBERO SACRO
-  ALBERO CON FETICCIO
-  FETICCIO/CUMULO DI PIETRE
-  ALTARE
-  FETICCIO
-  VULLED ABITATIVO