



SGUARDI

SPECIAL EDITION

MOVIMENTO E PERCEZIONE. LA RAPPRESENTAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO COME MOTORE DEL PROGETTO

Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone

«L'“homme de foules” n'a un nom que pour mémoire, il n'est d'abord et avant tout qu'un regard, une distance par laquelle le caractère d'un lieu est identifié et saisi, porté à la vérité rétractée et nue que l'instant fait surgir.

La ville existe en masse et se disperse en grains, en gramen, mais ce qui lève et relève ces grains, les bat, les fait tourner, c'est la palpitation lumineuse des êtres qui la parcourent, ce sont les parcours eux-mêmes. La loi en est simple: plus le mouvement est dans l'écart et le caprice, moins il est soumis aux canons restrictifs qui cherchent à l'enserrer, et plus la ville a des chances d'être identifiée, révélée, relevée». Bailly, J-C., *La phrase urbaine*. (2013: 23-24).

Il convegno internazionale, e i testi qui raccolti, elaborati in risposta alla *call for paper*¹, si incentrano sui modi di trascrizione della percezione visiva degli spazi urbani, sulla sua traduzione cioè in disegni, schemi, mappe, figure, segni, più generalmente in «percepts» (Deleuze, Guattari, 1991), ma anche in immagini fotografiche, elaborati multimediali o testi che contribuiscono a dare il primo impulso al progetto. L'ipotesi di partenza è che la rappresentazione, in quanto primo livello interpretativo, sia un mezzo di comunicazione critica dell'esperienza spaziale intorno e dentro l'architettura, intesa come presenza “in movimento”, cioè mutante sotto lo sguardo dell'osservatore. Tale presenza si offre, infatti, ad essere colta da differenti prospettive: come oggetto disponibile alla visione, quindi come sistema di segni, forme, geometrie, proporzioni, cromie, che interagisce con contesti antropizzati e/o naturali; come generatore di esperienze percettive di spazi e paesaggi, nella dimensione dell'architettura in senso stretto, e dei suoi interni, e in quella più vasta e complessa della città e dei territori; come generatore di movimenti, intorno e dentro, che inducono nuovi punti di vista e dunque nuove percezioni dell'oggetto e delle mutevoli interazioni con il suo contesto.

Ciò che si intende esaminare è il valore della rappresentazione del percepito, non solo come lettura critica di un contesto, ma anche e soprattutto come medium per operare – in termini progettuali – sulla e nella città, alla scala urbana, a quella dell'edificio, fino a quella più intima degli spazi interni. A tal fine saranno presi in considerazione due tipi linguaggi (anche in forma combinata) e il loro potenziale ricreativo: la parola (la descrizione verbale e scritta) come strumento critico ed interpretativo del reale, e l'immagine, nella sua doppia valenza di atlante iconografico, in cui il luogo si manifesta, e di raffigurazione vera e propria di percezioni spaziali, intesa come modello figurale alternativo alla realtà, dunque già progetto.

Due forme di movimento

Il movimento è qui inteso innanzitutto nell'accezione aristotelica di “mutamento” e “divenire” cui le cose sono soggette, per le differenti condizioni climatiche e luministiche in cui si presentano, per la diversità degli usi che ne perturbano la fisionomia, per la molteplicità di strati, filtri e di presenze che si frappongono fra il soggetto percipiente e l'oggetto della visione. Un divenire che può essere negativo, perché rivela i segni del passaggio del tempo o della mancanza di flussi vitali che si manifestano sottoforma di degrado, usura, abbandono, dismissione, trasformando i luoghi in non-luoghi respingenti. O all'inverso un divenire positivo quando l'immobilità è rimossa e cede il passo alla ripresa del movimento che trasmuta tali “non-luoghi” in centralità accoglienti e attraenti.

La percezione visiva induce, a sua volta, un secondo movimento interno al soggetto, a colui che avverte il respingimento o l'attrazione, e che è legato alla sfera delle emozioni, alle sensazioni e ai sentimenti che le forme visibili suscitano, ancor prima di essere processate dal cervello per diventare “forme significanti”. Le qualità sensibili dei paesaggi percepiti interpellano l'interiorità dell'osservatore generando rappresentazioni molteplici, visioni interne, dove gli elementi del paesaggio reale assumono un ordine, una gerarchia, un peso soggettivi, si ridistribuiscono in nuove unità percettive e fisiche, in entità che prefigurano una trasformazione. Questo primo approccio “emotivo”, «en deça des signes», assume spesso l'effetto di déclancheur dell'atto progettuale (Steinmann, 2020) per il suo potenziale di produzione di visioni suggestive che a loro volta influenzano l'apprendimento cosciente delle forme, la loro comprensione e traduzione in segni.

In questa prospettiva, se per il progettista la percezione visiva dei contesti in cui è chiamato a realizzare un'opera è ispirante, e graficizzata in una serie di schizzi e annotazioni diventa motore della futura forma e di nuovi rapporti con il preesistente, per l'interpretante (il critico) un'analisi di tipo genetico, che fissi il punto di partenza in queste prime traduzioni d'una preconsoscenza sensibile e emotiva, dove operano ricordi, modelli reali e ideali, nonché tutto il vissuto e il mondo interiore dell'artefice del progetto, può aprire piste interpretative originali.

Tre tipi di paesaggio

Per "paesaggio" intendiamo in questa sede la rappresentazione visiva di una realtà urbana o antropizzata attraverso una griglia interpretativa concettuale e teorica, che faccia da premessa fondamentale al progetto dello spazio della città e alla costruzione di un nuovo discorso critico, interpretativo e quindi progettuale.

In tale contesto, fare paesaggio è riorganizzare le sue componenti in una o più immagini mentali, al limite in una sequenza di visioni, e trascriverle sotto forma grafica o verbale, per comprendere e interpretare. Fare paesaggio significa produrre raffigurazioni alternative e sintetiche del mondo reale, a partire dalla propria percezione, che ne interpretino profondamente l'essenza e la struttura nell'obiettivo di esplicitare quei fattori utili al recupero di spazi urbani degradati o in forte mutazione, in attesa di una nuova identità.

Ciò che abbiamo inteso osservare è proprio questo momento di transizione dal paesaggio sensibile, frutto di un'operazione di astrazione compiuta nella e dalla percezione visiva, alla raffigurazione di un "paesaggio razionale" e obiettivo quale può essere l'insieme degli elaborati di progetto più o meno definitivi o di un discorso critico in sé compiuto.

Nello specifico, ci si è focalizzati sui:

- Paesaggi urbani considerati come un insieme di vuoti, nodi e flussi che si agglutinano intorno alle architetture e le inglobano. Si tratta di scorci più o meno ampi, quasi sempre eterogenei, di convivenza fra elementi artificiali e naturali, fra degrado fisico e/o visivo, segni di rinascita, e centralità forti e vitali, da cui emergono aree di transizione. Spesso le grandi città contemporanee si presentano sotto forma di *Hyperville*, neologismo che mette insieme l'idea di *ville* e quella di ipertesto (Corboz, 2009) per sottolineare l'assenza di un ordine gerarchico e la presenza di un'accumulazione di spazi indifferenziata e apparentemente casuale. È dunque la percezione visiva a riorganizzare informazioni e elementi, intessere relazioni gerarchiche, ristabilire centralità, emergenze e sfondi. La forma urbana così percepita e interpretata passa dallo statuto di patchwork dove le parti sono sullo stesso livello e gli spazi mutano l'uno nell'altro come in un *morfinfing digitale*, ad un sistema complesso, interrelato, riprogettato, ricreato.

- Paesaggi interni. L'architettura porta in sé la dicotomia tra spazio interno come luogo che accoglie una funzione e involucro come interfaccia con il contesto. L'immissione all'interno passa mediante il superamento di soglie, di luoghi di transizione e di soggiorno, di spazi di circolazione orizzontale e verticale, in un percorso di attraversamento lungo cui il corpo in movimento compie un'esperienza multisensoriale che sollecita il «sentimento della spazialità» (Moretti, 1952-1953: 9-20). L'apprendimento spaziale è quindi influenzato dagli "oggetti" che popolano lo spazio, che siano arredi fissi e mobili, traguardi visivi, dispositivi che distraggono o incanalano o concentrano lo sguardo su scorci interni o sull'esterno, generando una sensazione di distanza o di prossimità rispetto all'intorno, a dipendenza della posizione e dimensione delle aperture, della presenza o meno di delimitazioni spaziali nette, dove le diverse gradazioni luministiche contribuiscono a corrodere o a rinforzare i limiti spaziali. Quanto queste prime sensazioni spaziali orientano il discorso critico sull'interno esperito? Come vengono fissate, comunicate? Sotto quale forma? E qual è il loro potenziale di ricreazione, o semplicemente di miglioramento di uno spazio dato che viene sentito come respingente? Per il progettista che è chiamato ad intervenire negli interni, quanto questo primo impatto visivo (ma anche olfattivo, tattile, uditivo) e la sua trascrizione grafica e verbale orienta le scelte future?

- Paesaggi di paesaggio. Sotto questa dizione si intendono quegli spazi progettati come “paesaggio”, o che si sono modificati nel tempo in modo da assumere connotazioni ambientali, culturali e potremmo dire geografiche più o meno omogenee, annodati da tessuti connettivi che ridanno forma d’insieme allo spazio del territorio. Questi paesaggi progettati da specialisti, sembrano oggi assumere il ruolo di sistemi urbanistici che integrano aree naturali, o con un basso grado di antropizzazione, o “vuoti” (non intesi come spazio di risulta ma come “assenze” pensate e progettate, come pause fisiche e percettive) insieme agli eterogenei tessuti edificati della città contemporanea.

La dimensione paesaggistica e la sua percezione visiva, si inscrivono sempre più nelle viste satellitari del tipo *Google maps*, che assicurano una visione territoriale sintetica e diffusa. La lettura quindi delle “figure del vuoto” attraverso l’immagine satellitare diviene un modo corrente dell’esperienza percettiva del paesaggio urbano e viene integrata alla progettazione a grande scala.

Territorializzazione della città, urbanizzazione del territorio, ambiente

Rappresentare il paesaggio urbano, significa ridefinire in immagine lo stato di esistenza delle nostre città. Luogo emblematico dell’abitare, le città si profilano anche per essere investite da due problematiche fondamentali che il sistema politico attuale è chiamato a gestire: la questione sociale (ossia le regole che la comunità si assegna per evitare quanto più possibile conflitti e sperequazioni, e la qualità del regime di relazioni che si instaurano fra i gruppi) e la crisi ambientale, indotta dall’azione umana, che caratterizza questa fase della storia del pianeta.

Queste due tematiche, dunque “la disparità sociale” e la “questione ambientale” nell’epoca dell’*Antropocene*, sono alla base dell’immagine dei paesaggi urbani contemporanei. Rappresentare la città significa dunque far emergere queste tematiche come elementi “visivi” e “visibili” intorno ai quali costruire un’alternativa. Dare visibilità, dunque far uscire dall’ombra, mettere in luce questi temi per posizionarli al centro del dibattito sul cambiamento epocale, di cui lo spazio urbano deve essere motore fondamentale. Si tratta in sostanza di un ritorno alla città come *polis* politica e centro di trasformazione del mondo, o riprendendo le parole di Marc Augé, come «città-mondo», mentre il mondo riduce la sua scala a quella del «mondo-città» (Augé, 2007), dove la commistione tra città e pianeta rende l’una l’immagine del macrocosmo e l’altro lo specchio del microcosmo.

In questo senso è importante osservare, nella città contemporanea, le nuove forme di integrazione/confronto tra condizioni diverse del “vivente”.

Possiamo immaginare la città contemporanea come costituita da due movimenti inversi e intersecantesi, in cui il territorio viene antropizzato dallo sconfinamento dello spazio urbano, che viene a sua volta “territorializzato” o naturalizzato dal territorio. La città che si sta sviluppando è quindi una forma ibrida di spazio in cui convivono l’artificiale ed il naturale, in una commistione di paesaggi molto differenti, che sembrano risultare da un processo di *morfixing* piuttosto che da un *collage*. La differenza fondamentale tra le due forme di ibridazione fra presenze disomogenee consiste nel fatto che nel *morfixing* le identità formali originarie, i frammenti ricomposti, hanno in qualche modo perso traccia della loro essenza precedente al montaggio; i frammenti, non rimandano più alla loro origine (contrariamente al *collage* in cui riconosciamo bene gli universi di provenienza dei segni ricomposti) ma sono completamente fusi nella “nuova” identità ibrida. Possiamo quindi dire che la città sperimenta, oggi, l’apparizione di un mondo diverso in cui le logiche binarie che hanno guidato la costruzione della modernità, si vedono superate in una risonanza più complessa tra “natura” (in cui facciamo rientrare l’ampia categoria del “vivente” uomo compreso) e “artificio”.

Quest’interpretazione della città come luogo del mutamento, tra speranza ed utopia, comporta una mutazione del progetto contemporaneo cui è richiesto di assumere lo stesso gradiente di complessità che permea la nuova era, abolendo i confini disciplinari dell’architettura e dell’urbanistica, integrando le diverse discipline del paesaggio. Da qui, la necessità della rappresentazione del paesaggio urbano come premessa alla

nuova città, intendendo la rappresentazione come primo atto volto a delineare le future trasformazioni, come “progetto implicito” di un’altra città.

L’interrogativo principale a cui abbiamo chiesto di rispondere, anche mediante la presentazione di casi studio, è il seguente: «In che modo le diverse forme di rappresentazione di un paesaggio urbano, siano esse analitiche (testi, immagini, schemi) o artistiche, traducono la percezione visiva di sistemi in divenire (spazio esplorato in movimento, o mutante sotto uno sguardo fisso, e che trasmette in entrambi i casi un movimento interiore al soggetto percipiente), e la utilizzano come “materia prima” per il progetto?»

I contributi di seguito presentati, che riflettono la vastità e varietà delle risposte, nonché il lato sperimentale e innovativo delle ricerche attuali, sono stati raggruppati in quattro categorie critiche: “Metodo”, “Lettura”, “Interpretazione” e “Progetto”.

Metodo

Come cogliere, analizzare e volgere in rappresentazione la complessità dei “paesaggi” intesi nella loro estensione multiscalare? Quali metodi adoperare affinché la lettura sia già un inizio di progettazione?

I testi raccolti in questa sezione rendono conto innanzitutto della pluralità di definizioni di paesaggio, dove emerge ancora attuale l’immagine di “palinsesto” che André Corboz aveva forgiato nel 1983 per indicare una stratificazione spaziale che si forma nel tempo, e che, soggetta alla mobilità degli sguardi e ai loro filtri culturali, si configura in modo sempre diverso. Questo deposito di tracce umane, biologiche, vegetali, geologiche e artificiali ci coinvolge, stimolando i sensi, sollecitando la sfera degli affetti. Da una parte i metodi più tradizionali, ma sperimentati e di acclarata efficacia come la fotografia (lo «sguardo lungo» di Gabriele Basilico, l’*Atlante* di Luigi Ghirri che rimanda alle esplorazioni iconografiche di Warburg) e il montaggio cinematografico, affinano sempre più il ruolo di sensori atti a captarne la variabilità, l’eterogeneità delle sue componenti, la qualità dei sistemi relazionali, ma anche l’esperienza soggettiva dell’attraversamento in senso lato (percettivo o fisico, in una condizione di distanza o immersiva). D’altro canto, i tentativi di ibridazione fra strumenti presi in prestito da altre discipline, in un percorso sperimentale, spesso condotto in ambito pedagogico, lasciano affiorare la ricchezza e la varietà delle riflessioni teorico-operative degli autori dei saggi qui raccolti. Le operazioni di *mapping* diventano sempre più complesse e sofisticate, si approssimano allo statuto di mappe-palinsesto intese come archivi di dati multiscalarari e multisensoriali, che restituiscono l’esperienza percettiva e cognitiva cui si aggiunge lo sguardo del *flâneur* che ormai partecipa a pieno titolo, come strumento analitico potremmo dire, all’indagine pre-progettuale sul paesaggio.

Mappe psicogeografiche, radicate sulle più aggiornate teorie neuroscientifiche e sulla psicogeografia situazionista, registrano e comunicano l’esplorazione di sequenze spaziali a differenti cariche energetiche, così come il foto-collage, fecondato dai sistemi di notazione grafica della danza e dalle tecniche del montaggio, ambisce a cogliere e trascrivere la gestualità del corpo in movimento e le sue reazioni agli stimoli spazio-temporali. La costruzione “a posteriori”, in laboratorio, di “paesaggi interattivi” e di elaborazioni video si prefigge la comunicazione, a un osservatore decontestualizzato, in presa non diretta, del disegno mentale del “regista” e delle sue proprie visioni dinamiche dei luoghi, che inglobano gli apporti sperimentali dell’arte contemporanea (immersione psicosensoriale, sollecitazione acustica, tattile, olfattiva, propriocettiva, ecc.), che accompagnano la proiezione di sequenze spaziali aleatorie dove ciascuno riconoscerà quei *landmarks* che andranno a tramare il proprio disegno mentale.

I testi qui riuniti, manifestano anche un marcato interesse per la trasformazione dei metodi di decodifica dei luoghi in metodologie progettuali, come nelle esperienze di *wayfinding* condotte soprattutto negli spazi interni pubblici, occasioni per far affiorare quei caratteri originali, insiti nell’architettura originaria e meritevoli di essere messi in rilievo in quanto garanti di identità, ma appannati dalla molteplicità delle presenze e dalla loro, spesso disordinata, disposizione.

Il ciclo della *Cattedrale di Rouen*, realizzata da Claude Monet tra il 1892 e il 1894, è paradigmatico della connotazione del paesaggio in movimento/mutamento che ci appare sotto la duplice veste di cantiere e di rovina, soprattutto quando siamo immersi nel «Terzo paesaggio», un po' sfrangiato, un poco abbandonato, con qualche segno di compiutezza e stabilità che sembra trovarsi per caso su di una trama che si fa e si disfa, in mutamento, in movimento. Se l'osservazione dal cielo rende bene la pervasività e la coesistenza di cantieri e rovine nella sua precisione di rappresentazione planimetrica e satellitare del paesaggio, è solo l'immersione e l'esperienza fisica e percettiva a darci il cielo, la linea d'orizzonte, il sogno della *vue dégagée*, assecondando il nostro bisogno di paesaggio che accompagna l'uomo da tempi ancestrali, ma anche il nostro bisogno di comprenderlo, di decifrarlo.

Letture

La lettura critica dello spazio urbano è fortemente legata all'interpretazione progettuale e si pone come atto preliminare al progetto, in quanto luogo di sintesi di eventi urbani, fisici e visibili, ma anche di conoscenza teorica, che sono la base della riscrittura progettuale di un luogo.

Il titolo di questa sezione è interpretabile in due modi, ossia come lettura critica d'insieme del fenomeno urbano, sia essa più storica o più urbanistico-progettuale, o piuttosto dell'esperienza che la città ci offre, cioè della reazione produttiva agli stimoli urbani. Entrambe implicano un approccio differente rispetto al visibile, che riguarda la distanza di osservazione del fenomeno urbano, il luogo dove lo sguardo si sofferma e i tempi di fruizione che impongono un dualismo spaziale/temporale: il presente in cui siamo e il passato, ovvero la stratificazione storico-geografica della città, cioè la «lunga durata» dello sviluppo del territorio urbanizzato (dal dato geologico al suo paesaggio originario), sono sempre compresenti anche se la nostra percezione visiva è libera di escludere l'uno o l'altro. La città e la sua rappresentazione, ammettono sempre almeno due sguardi o distanze di visione fondamentali: quella prospettica, nel cuore delle strade con l'orizzonte ad altezza d'uomo che induce a cogliere i dettagli e quella zenitale, in pianta o sezione, dove il punto di vista si situa ad una distanza infinita, tale da poter cogliere l'insieme della struttura urbana. Leggere la città implica innanzitutto la scelta del proprio punto di vista, così che il paesaggio urbano, nella sua grande complessità, sia tematizzato e «adattato» alle possibilità del nostro sguardo fisico e concettuale.

In questa sezione ci è offerto un viaggio tra le differenti distanze spazio-temporali di visione della città, partendo dal rapporto complesso tra città e territorio, quest'ultimo inteso come paesaggio fisico ma anche sistema di relazioni, luogo di reti e di connessioni. Per similitudine, il progetto, sia urbano che architettonico, dovrebbe essere un «oggetto relazionale», in cui si fondono (secondo il principio del *morfin*) architettura, infrastruttura, città e paesaggio naturale: «città come *natura* e *urbs* insieme».

A volte la lettura del fatto urbano implica il racconto della genesi storica legata ad un «tema» e alle sue varianti, come per il Palazzo Reale di Madrid, un punto dello spazio che organizza il paesaggio di una città. In altri casi il «progetto del suolo» assume il ruolo di sistema di risarcimento-completamento dello spazio architettonico, e crea una magistrale sinergia tra lo spazio paesaggistico e l'espressione artistica, il progetto a grande scala e la scultura praticata *on site*, come nell'opera di Jacques Simon.

I punti di addensamento del fatto urbano, siano essi «monumenti» o episodi spaziali particolarmente significativi del tessuto costruito della città, hanno la doppia valenza di immagine (in quanto produttori di una serie di relazioni «analogico-visive» con altri episodi spaziali urbani) e di concetto, per la resa visibile e tangibile di riflessioni filosofiche che interpretano lo spazio. È questo il caso dei *bunker* di guerra, macchine celibi e simboliche della rottura epistemologica della filosofia tardo moderna e dell'ermetismo dell'icona monumentale urbana definita dall'architettura degli ultimi decenni.

Per dare ragione dei tempi lunghi della storia urbana, e allo stesso tempo, delle variazioni creative di un momento specifico della sua costruzione, la città può essere letta a partire dallo «studio tipologico» dei suoi sistemi costruiti, il ridisegno dei quali

farebbe emergere un sistema segnico, un tessuto che diviene sfondo e quadro critico di altre interpretazioni più effimere e momentanee legate all'universo del design quali proiezioni di immagini sugli edifici della città, graffiti, campagne di comunicazione, dispositivi pubblicitari. In tal senso il progetto-lettura può coincidere con l'invenzione di una serie di opzioni digitali che si sostituiscono come meta-discorso virtuale allo spazio della città, siano esse nuvole di punti riprese da un drone o reti di punti illuminanti i territori mediterranei o macchine di vendita automatiche che avvicinano culture distanti. Ma la virtualità può essere anche quella del disegno, delle vedute e del rilievo che rende visibili, ricostruendole, forme architettonico-paesaggistiche ormai scomparse come il paesaggio, tra natura e architettura, della costiera amalfitana o le fasi di crescita di un monastero in Romania.

Interpretazione

La pluralità delle interpretazioni dei paesaggi, che questa sezione intende indagare, riflette il loro dinamismo ma anche la pluralità di sguardi esploratori e euristici che li osservano. Così, se le infrastrutture incompiute che si disegnano come ferite su territori di grande valore paesaggistico sono oggetto di denuncia da parte dell'opinione pubblica, c'è chi vi scorge una qualità estetica e li include in un progetto artistico come fossero *menhir* contemporanei, monumentali e astratti, che portano in esergo la loro condizione di oggetti transitori e ambigui, esitanti fra tracce archeologiche e elementi d'un sistema non (ancora) finito. Quel gran cantiere di studio e rilievo che fu l'acropoli di Atene alla fine del XIX secolo quando Auguste Choisy lo visitò, costellato di presenze obliquamente disposte, aveva ispirato allo storico una lettura inedita, radicata nella categoria estetica del pittoresco che ne interpretava compiutamente l'esperienza percettiva d'un osservatore deambulante, in ascesa graduale verso l'Acropoli, in un percorso di avvicinamento che genera, ancora oggi, una varietà quasi infinita di prospettive da sequenza cinematografica. Choisy aveva una sensibilità da regista che seppe esprimere nei quadri prospettici in cui aveva "cartografato" la sua inedita quanto straniante interpretazione che inciderà sul rinnovamento della cultura architettonica e cinematografica come Le Corbusier e Sergej Ejzenštejn testimonieranno.

Il paesaggio è materia prima, oltre che per architetti e urbanisti, anche per i registi che si profilano come inventori di *Ichnografie*, meno vitruviane ma altrettanto efficaci e tese a includere l'esperienza sensibile con vari mezzi: propendendo per la trascrizione sonore delle immagini che trasformano il film in toccante narrazione acustica (*Lisbon Story*, 1994) o affidando al cartografo-narratore l'illustrazione delle caratteristiche geomorfologiche del territorio che i protagonisti di *Moonrise Kingdom* (2012) attraversano e che interpretano mediante gli strumenti d'un geografo. Ai registi potremmo affiancare i progettisti di videogiochi, le cui immagini, come nel caso di *Promesa* sono interpretazioni di luoghi vissuti e ricordati in un dialogo fra l'inventore-artista e suo nonno, che si prestano alle quasi infinite interpretazioni dei giocatori che guarderanno a quei paesaggi come oscillanti fra la realtà e la fantasia. La combinazione soggettiva di testi e immagini e il carattere frammentario ma anche aleatorio delle scene che si susseguono, in cui si è proiettati, tentano di ravvivare il «flot de souvenirs», di dare forma a quel racconto interiore, che è dato a vedere e a vivere in uno stato di immersione e assorbimento. Come Semir Zeki sostiene, gli artisti spesso rendono tangibile il modo in cui il nostro cervello visivo funziona, riproducendone i meccanismi di selezione, estrapolazione, montaggio delle immagini, completamento delle lacune che la percezione sensibile (imperfetta) lascia aperte, rappresentando dunque il cervello mentre interpreta i dati sensibili che gli trasmettiamo. E l'interpretazione artistica dei paesaggi urbani si presta bene a questo esercizio.

Alcuni contributi si focalizzano sull'attivazione del movimento/mutamento di elementi statici, quali le superfici architettoniche che, se investite dai fasci luminosi di un video mapping, si trasformano in nuovi paesaggi urbani, grazie all'animazione anche tridimensionale che confonde lo statuto di superficie della parete, creando l'illusione della profondità. La facciata può quindi tradursi in spazio scenico e contenere il primato alla città che lo è sempre stata. Una scenografia animata, eterogenea, che scrittori e pittori ci hanno restituito anche ci hanno restituito anche in una versione opposta, serena e immobile, come l'autore de *La città ideale di Urbino*, dipinto che splende per la perfezione delle proporzioni degli elementi simmetricamente disposti, per la centralità dell'organizzazione dell'impianto in perfetto equilibrio, la

sospensione del tempo che induce alla contemplazione. Eppure la fissità dello sguardo monoculare e l'immobilità dello spettatore possono essere messi in movimento dall'interprete, che nel perseguire una lettura iconologica della narrazione pittorica, ci trasporta in un appassionante viaggio spazio-temporale alla ricerca di possibili fonti d'ispirazione che la "umanizzano", trasmutandola in una città possibile, reale.

Progetto

Il primo atto del progetto è la "lettura" urbana, la decifrazione cioè di un luogo che è al contempo realtà fisica ma anche struttura culturale e di comunicazione, che possiamo intendere come pratica concettuale e operativa che passa attraverso il disegno. Il progetto, a sua volta, per trasformare un luogo descritto attraverso una serie di immagini, in figure, ossia in una sintesi formale diversa e alternativa al reale, passa attraverso la raffigurazione che contiene la sua immagine futura, una sorta di sistema mutante tra quello che resta della città presente e quello che essa potrebbe divenire sulla base di una visione alternativa. I progetti di città restano spesso allo stato di visioni, soprattutto quelli delle grandi città mondiali, a partire da Roma, cristallizzate in rappresentazioni reali e immaginate. Queste immagini paesaggistiche, che aleggiano come fantasmi iconografici affianco alla città reale, impregnano la cultura visiva e filtrano il modo di vederla.

Questa sezione tematica riassume alcuni contributi che si interrogano sulla relazione tra pratica progettuale e immagine paesaggistica, ossia di come questa contribuisca alla definizione di uno spazio urbano alternativo, o di come la coscienza della città divenga il vero orizzonte teorico di ogni forma di progetto sia esso di architettura, di design o di paesaggio.

Alcuni importanti temi di fondo sono investigati: il paesaggio come entità condivisa e tutelata; il progetto del paesaggio e della città come pratica dinamica di costruzione di un'alternativa all'esistente; la conciliazione della tutela con il progetto, ma anche lo statuto del disegno della città in quanto pratica in mutazione. Essa ormai assorbe processi non esclusivamente legati alla forma urbana progettata, ma anche al flusso dinamico e spesso formalmente determinante del trattamento dei dati e degli automatismi dell'intelligenza artificiale a cui il progettista è oggi sempre più confrontato.

La forma urbana può essere affetta, e fortemente modificata, da eventi catastrofici e tornare ad essere il luogo proiettivo di una molteplicità di scenari urbani. La recente tragedia che ha colpito il porto di Beirut e i quartieri circostanti è stata analizzata dallo studio *Forensic Architecture*, che propone un'analisi spaziale delle situazioni di crisi, coniugando le risposte sociali agli effetti mediatici della catastrofe per addivenire alla configurazione di un nuovo scenario/paesaggio urbano. Questi «paysages d'évènements», che riflettono il mondo contemporaneo ipermediatizzato, dove la spazialità reale è ibridata con la sua dematerializzazione, sono restituiti in modelli "operativi" che hanno lo scopo di evidenziare i meccanismi di controllo sociale. In qualche modo in questo approccio il paesaggio urbano è rivelato dalla vita stessa della città: l'incidente o l'accadimento drammatico rivela lo stato delle cose, lo stato della realtà secondo Paul Virilio. L'investigazione dei prodotti mediatici, il guardare gli elementi visivi del mondo e le rappresentazioni "tematizzate" dal potere, si pongono come obiettivo, un modo di costruire i nuovi e più autentici paesaggi, così come nel lavoro di Harun Farocki.

Queste esperienze di restituzione sperimentale confermano che agli «architetti compete il disegno» perché permette l'oscillazione tra lettura del reale e sua invenzione progettuale. Tra rappresentazione-osservazione e rappresentazione-invenzione intercorre un rapporto di omologia che è stato definito giustamente come un'"attività duale". La descrizione deve essere interpretata come una "pratica etnografica" che permetta una "Thick Descriptions", decisiva per avere una "descrizione specifica", «appartenente ad un tempo, ad un luogo a una cultura», della realtà in funzione dell'intervento progettuale inteso come "trasfigurazione" della descrizione specifica.

Una rappresentazione paesaggistica intrattiene sempre una relazione con la realtà che anticipa una situazione futura o documenta una condizione passata. È il caso della mappa che rappresenta bene una «forma manipolata di conoscenza» e nella

condizione attuale di mutazione dei nostri paesaggi sociali, culturali e politici in funzione delle condizioni ambientali dell'Antropocene, la cartografia non rappresenta più lo stato delle cose. In particolare queste rappresentazioni debbono essere aggiornate su quello che sembra un nuovo paradigma politico dell'Europa: la *Bioregione*. Ossia una cartografia stabilita sulla base delle relazioni, piuttosto che dei confini, tra sistemi ecologici complessi di interazione del vivente. In questo caso, il limite evidente della cartografia, e quindi dei poteri istituzionali che promuovono una certa rappresentazione di un territorio, diviene occasione di riflessione progettuale necessaria a far emergere condizioni che di fatto sono già in essere, che esprimono il territorio come un sistema ben più complesso e vitale oltrepassando i limiti geografici dello stato nazione.

La narrazione verbale di un progetto urbano può orientare lo sguardo sull'esistente che viene "graficizzato" nel disegno dove sono fabbricate altre immagini di città come per il quartiere di *Clichy Batignolles* a Parigi, interpretato alla luce delle teorie dell'architettura di Philippe Boudon.

In altri casi la rappresentazione non è altro che l'esito documentario della vita sociale e politica della città come nel caso del cinema Molassana a Genova dove ciò che viene messo in luce è un movimento di appropriazione dello spazio urbano. O ancora la virtualità dell'atto associativo nel caso di un lockdown, può produrre nuove pratiche estetiche dalla scala degli interni a quella della città, luoghi investiti da installazioni virtuali che tuttavia attivano la riflessione sui luoghi tramite l'oggetto di design. Fino al caso limite dei giochi di ruolo definiti come interazioni a distanza in spazi virtuali allestiti in funzione dell'apprendimento.

Note

1
Si presentano di seguito i contributi che sono stati giudicati meritevoli di attenzione, fra i quali i 21 selezionati per il Convegno "Movimento e percezione. La rappresentazione del paesaggio urbano come motore del progetto" / "Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet" / "Movement and perception. The representation of the urban landscape as project driver", organizzato dal LéaV, Laboratorio di ricerca dell'École nationale supérieure d'architecture de Versailles e il Dipartimento Architettura e Design (DAD) - Università degli studi di Genova, che si è svolto il 18 e 19 giugno 2021 on line.
Here follows the publication of the most pertinent contributions, including the 21 selected to participate in the international conference "Movimento e percezione. La rappresentazione del paesaggio urbano come motore del progetto" / "Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet" / "Movement and perception. The representation of the urban landscape as project driver", organised by the LéaV, research laboratory at the École nationale supérieure d'architecture de Versailles and the Dipartimento Architettura e Design (DAD) - Università degli studi di Genova, that took place online on 18-19 June 2021.

Riferimenti bibliografici

- Augé, M. (2007). *Tra i confini. Città, luoghi, integrazioni*. Milano: Mondadori, 12.
- Bailly, J-C. (2013). *La phrase urbaine*. Paris: Seuil, 23-24.
- Corboz, A. (2009). *Sortons enfin du labyrinthe*. Ginevra: Infolio.
- Corboz, A. (1998). *Ordine sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città, il territorio*. Viganò, P., (ed). Milano: Franco Angeli.
- Corboz, A. (1983). *Le territoire comme palimpseste*. Paris: Verlag nicht ermittelbar.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1991). *Qu'est-ce la philosophie?* Paris: Les Editions de Minuit.
- Moretti, L. (1952-1953). «Struttura e sequenze di spazi». *Spazio*, 7, 9-20 e 107-108.
- Steinmann, M. (2020). «Stimmung». *Matière*, 16, 59-73.

MOVEMENT AND PERCEPTION. THE REPRESENTATION OF THE URBAN LANDSCAPE AS PROJECT DRIVER

Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone

«L’“homme de foules” n’a un nom que pour mémoire, il n’est d’abord et avant tout qu’un regard, une distance par laquelle le caractère d’un lieu est identifié et saisi, porté à la vérité rétractée en nus que l’instant fait surgir.

La ville existe en masse et se disperse en grains, en gramen, mais ce qui lève et relève ces grains, les bat, les fait tourner, c’est la palpitation lumineuse des êtres qui la parcourent, ce sont le parcours eux-mêmes. La lois en est simple : plus le mouvement est dans l’écart et le caprice, moins il est soumis aux canons restrictifs qui cherchent à l’enserrer, et plus la ville a des chances d’être identifiée, relevée» Bailly, J-C. *La phrase urbaine*. (2013: 23-24).

This international conference and the essays that follow, received in response to the call for papers¹, focus upon the multiple means of transcribing the visual perception of urban space in drawings, diagrams, maps, figures, signs, or more generally in “percepts” (Deleuze, Guattari, 1991), but also in photography, in multimedia works, or in texts that contribute in sparking the first impulse of a project. The initial hypothesis is that representation, as a first level of interpretation, is a critical means of communication of the spatial experience around and within architecture, understood here as a “moving” presence, namely, an observed transformation.

This presence allows itself to be apprehended from different perspectives: as an object to observe, determined by a system of signs, forms, geometrical relationships, proportions, colours, that interact with anthropized and/or natural contexts; as a generator of perceptive experiences of space and landscape, moving in scale from the interior spaces of architecture in its purest sense, to the more vast and complex spaces of the city and the territory; as a generator of movements, around and within, that lead to new viewpoints and thus to new perceptions of the object and its ever-changing interactions with its surroundings.

We intend to examine the potential that the representation of the “perceived” offers, both as a means of critically reading a context, and, above all, as a means of operating – in project terms – in the city, at the urban scale, the building scale and the more intimate interior scale. The contemporary city, with its extreme diversity of landscapes that generate a broad range of visual perceptions – from bustling teeming centres to abandoned lifeless spaces, and all that is in-between – provides the most promising context. Two types of language (that can be combined) and their reconstructive potential, will be considered: the written and/or spoken word as a critical and interpretative instrument of reality; and the image, in its double sense as both iconographical atlas in which place manifests itself, and as representation of spatial perception, even as a figurative alternative of reality (thus already a project of sorts).

Two forms of movement

Movement, or motion, is understood here in the Aristotelian sense of “change” and “becoming” that things are subject to, depending upon the different climatic and light conditions under which they appear, of the diversity of uses that disrupt their physiognomy, of the multiplication of layers, filters and presences that build up between the perceiving subject and the object in question. A “becoming” that can be seen as negative, if it implies marks of the passing of time or the absence of vital life that animates and regenerates spaces. Often these marks manifest themselves in the form of degradation, wear, abandon, disaffection, and transform places into unappealing non-places.

On the contrary, change can be perceived as positive when immobility makes way for the resumption of movement that transforms these “non-places” into attractive and inviting centralities. Visual perception, for its part, leads to a second (internal) movement as the subject is gripped by a sensation of repulsion or attraction, that develops at a sensory and emotional level before the visible forms are processed by the intellect into “meaningful forms”. The sensory qualities of perceived landscapes invoke the interiority of the observer by generating multiple representations, internal visions, in which the elements of the real landscape organise and hierarchise themselves, gain a subjective mass, and are redistributed into new physical and perceptual units that prefigure a transformation. This initial “emotive” approach, operating “*en deçà des signes*”, (referring to a level before, below, or separate from symbolic meaning) often takes on the role of project catalyst (Steinmann, 2020) for its potential to produce suggestive images that influence the intellectual comprehension of forms and their translation into signs. In this perspective, the visual perception of the context is inspiring for the designer and translated into sketches and notes it can become the driver of future form and new relationships with the existing. Similarly, for the interpreter (historian or critic), a genetic analysis carried out from these initial transcriptions of a sensory and emotive pre-appreciation, the site of memories, source ideas, and the lived and intimate experience of the creator, can lead to original interpretative perspectives.

Three types of landscapes

By “landscape” we mean the visual representation of an urban or anthropized reality, via a conceptual and theoretical interpretative grid, that comes before the urban project and before the construction of a critical and interpretative discourse.

In this context, making landscape means reorganising its components into a mental image, or several mental images, possibly into a sequence of images, and transcribing them, graphically or verbally, in order to examine and interpret them. Developing this landscape would lead to producing alternative and synthetic representations of reality, on the basis of one’s own personal perception, that interpret the essence and the structure in order to clarify which elements might be useful in the rehabilitation of degraded urban spaces, or those undergoing transformation or awaiting a new identity. What we were intending to observe is precisely this moment of transformation from a perceptible landscape (the result of an operation of abstraction carried out within and by visual perception), to the representation of a “rational and objective landscape”, as defined in the plans of a finished project or fixed in a critical discourse.

More precisely, we focused upon:

- Urban landscapes considered as an entity of hubs, voids and flows that condense around, and incorporate, architecture. We are referring to a heterogeneous family of sites, of varying breadth, incorporating natural and artificial elements, physical and/or visual degradation, signs of renaissance, established centralities, from which transitional zones emerge. Contemporary cities often adopt the form of a hyper-city, a neologism that associates the ideas of city and hypertext (Corboz, 2009) drawing attention to the absence of hierarchical order in favour of an apparently random accumulation of undifferentiated spaces. It is thus the role of visual perception to reorganise the information and the different elements, weaving new hierarchical relationships, re-establishing centralities, background, and foreground. Perceived and interpreted in this way, urban form moves from the status of “patchwork”, in which all parts are positioned at the same level, mixing together like in a digital morphing, to a complex system, redrawn and recreated.

- Interior landscapes. Architecture is the site of a dichotomy, between an interior space that provides a function, and an envelope situated at the interface with the context. Accessing the interior presupposes crossing thresholds, passing through transitional spaces, horizontal and vertical circulation spaces, following a route along which the moving body undergoes a sensory experience stimulating the “feeling of spatiality” (Moretti, 1952-1953: 9-20). This experience is influenced by the “objects” that occupy the space – both fixed and mobile furniture, the views to the exterior, the devices that distract, canalise or concentrate the attention towards the

interior or exterior views – and that generate a feeling of distance or of proximity, according to the position and size of the openings, the presence or absence of clear spatial limits (aspects that are in turn reinforced or diminished by different light qualities). To what extent do these initial spatial sensations guide the critical discourse of the lived interior? How are they fixed, communicated? In what form? And what is their potential to renew or to improve a space that is felt to be unappealing? For the designer working on interior spaces, to what extent does this initial visual (though also olfactive, tactile and auditive) impact, and its graphic and verbal transcription, guide future decisions?

- Landscape landscapes. By this, we mean situations conceived of as “landscape” within the context of a project, or that have evolved over time to become impregnated with more or less homogeneous environmental, cultural and geographical connotations. These landscapes, conceived by specialists, seem today to take on the role of urban systems that, integrating natural or under-anthropized spaces, or voids perceived as “absences” that take on the role of physical and perceptive pauses, constitute the heterogeneous built tissue of the contemporary city. Today, the landscape dimension, and its visual perception, is ever more entwined with satellite imagery, such as *Google Maps*, allowing a view of the territory that is both synthetic and expansive. Reading “empty figures” via satellite imagery has become a normal perceptive experience of the urban landscape, integrated in large scale projects.

Territorialisation of the city, urbanisation of the territory, environment

Representing the urban landscape means re-defining, in images, the state of existence of our cities.

An emblematic place of habitation, the city also emerges as being affected by two fundamental problems which the current political system is called upon to manage: the social question (namely, the rules that the community assigns itself to avoid, as far as possible, conflicts and inequalities, as well as to regulate the relationships among the different social groups); and the environmental crisis, created by human action, which characterises this phase of the planet’s history.

These two themes, “social disparity” and the “environmental question” in the Anthropocene era, form the basis of imagery of contemporary urban landscapes. Representing the city therefore means making these themes emerge as visual and visible elements around which an alternative can be constructed. This entails giving them visibility, bringing them out of the shadows, placing them at the centre of the debate about this historic shift, of which the urban space should be a fundamental driver. It relates, in essence, to a return of the city as political *polis* and centre of transformation of the world, or, to borrow the words of Marc Augé, as a ‘city-world’, whilst the world reduces its scale to that of the ‘world-city’ (Augé, 2007), where the mix between city and planet makes one the image of the macrocosm and the other the mirror of the microcosm.

In this sense it is important to observe the new forms of integration/confrontation amongst the diverse forms and conditions of life within the contemporary city,

We can imagine the contemporary city as embodying two opposing and intersecting movements, in which the territory becomes anthropised by the encroachment of the urban space, which is, in turn ‘territorialised’ or naturalised by the territory. The city in development is therefore a kind of hybrid space in which the artificial and the natural co-habit, in a mixture of very different landscapes, which seems to lead to a process of ‘morphing’ rather than one of collage. The fundamental difference between these two forms of hybridisation is that in ‘morphing’, the original formal identities, the recomposed fragments, have somehow lost track of their essence prior to assembly; the fragments no longer refer to their origin, but are completely fused into the new hybrid identity. This is in contrast to ‘collage’, in which we can easily recognise the origins of creation of the recomposed fragments. We could therefore say that the contemporary city is undergoing transformation as a different world emerges, in which the binary logic that has guided the construction of modernity sees itself overcome by a more complex resonance between ‘nature’ (in

which we can add the broad category of the living, man included) and the ‘artificial’. This interpretation of the city as a place of change, between hope and utopia, entails a mutation of the contemporary project which is asked to assume the same degree of complexity as that which permeates the new era, abolishing the disciplinary confines of architecture and city planning, integrating the different disciplines of the landscape. Hence the need to represent the urban landscape as a premise to the new city, understanding it as a preliminary step aimed at outlining future transformations, as an “implied project” for a new, alternative, city.

The principal question that we asked, that could be answered through the presentation of case studies, was the following: “How do the different forms of representation of an urban landscape, whether analytical (texts, images, diagrams) or artistic, translate the visual perception of systems in movement (space explored by moving through it, or space mutating under a fixed regard, both of which transmit an interior movement to the perceiving subject) and use it as a “primary resource” for the project?”.

The contributions presented below, that reflect the amplitude and diversity of responses as well as the experimental and innovative character of current research, have been grouped into four critical categories: “Method”, “Reading”, “Interpretation” and “Project”.

Method

How do we grasp, analyse, and begin to represent the complexity of “landscapes”, understood in their multi-scalar expanse? Which methods should we adopt to allow “reading” to become a starting point of the project?

The texts collected in this section demonstrate first the plurality of definitions of landscape. The image of the “palimpsest”, as defined by André Corboz in 1983, signifying a spatial stratification that forms over time, and which, subject to the mobility of the collective gaze and its cultural filters, continually configures itself in different ways, remains perfectly valid. These layers of human, biological, vegetal, geological, and artificial traces intermingle, stimulating our senses and awakening our emotions. On one hand, more traditional, but tried and tested methods such as photography (the ‘long gaze’ of Gabriele Basilico, or *L’Atlante* by Luigi Ghirri which recalls the iconographic explorations of Warburg), and film editing, further hone the role of the senses in capturing the variability and diversity of the component parts, the quality of relational systems, but also the subjective experience of moving through the landscape in the broad sense (perceptive or physical, from afar or in immersion). On the other hand, attempts at hybridisation by borrowing tools from other disciplines, often experimenting within a pedagogic setting, reveal the richness and the variety of the theoretical-operational reflections of the authors of the texts collected here. Mapping work is becoming ever more complex and sophisticated, with documents approaching the status of map-palimpsests, understood as archives of multi-scalar and multi-sensorial data, re-establishing the perceptive and cognitive experience, in addition to the gaze of the *flâneur*, who now fully participates, as an analytical tool we could say, in the pre-design investigation of the landscape.

Psychogeographical maps, rooted in the most up to date neuroscience theory and situational psychogeography, record and communicate the exploration of spatial sequences with different energetic charges. For example, photo-collage, nourished by graphic notation systems of dance and editing techniques, aims to capture and transcribe the gestures of the body in movement, and its reactions to spatial and temporal stimuli. The *a posteriori* lab-based construction of “interactive landscapes”, and video creations, aims to communicate to a de-contextualised, distanced observer the “filmmaker’s” mental image and dynamic visions of the sites. These incorporate experimental contributions from contemporary art (psycho-sensorial immersion, soliciting acoustic, tactile, olfactory, and spatial awareness senses) accompanying the projection of random spatial sequences in which each person recognises these landmarks and then goes on to map their own mental images.

The papers collected here also show a marked interest in the transformation of the methods of decoding place in project methodology, as in the experience of wayfinding, conducted primarily within interior public spaces. This creates opportunities to reveal and celebrate original features, intrinsic within the original architecture and worthy of being highlighted as markers of identity, though often clouded by the multiplicity of presence and their often-disordered disposition.

Claude Monet's *Rouen Cathedral* series, painted between 1892 and 1894, is an exemplary study of the nuance of movement/change, the cathedral emerging in the dual guise of building site and ruin, especially when we are immersed in the slightly frayed and abandoned 'Third landscape', containing a few chance indicators of wholeness and stability, like a plot being made and then unmade, changing, moving. While the precise, planimetric, observation from the sky can accurately capture the pervasiveness and co-existence of building sites and ruins, it is only immersion and the physical and perceptive experience that gives us the sky, the horizon, the dream of a *vue dégagée*, which indulges our need for landscape, present since ancestral times, as well as our need to understand and to decipher it.

Reading

The critical reading of urban space is closely linked to project interpretation and forms the preliminary act of the project, a place to synthesise physical and visible urban events and theoretical understanding, which form the basis of the projectual re-writing of a place.

The title of this section can be interpreted in two ways: as a critical reading of the urban phenomenon as a whole, in both historical or urban-project terms; or as a reading of the experience the city offers us and the way in which we react to urban stimuli. Both imply a different approach towards the visible, which concerns the distance at which we observe the urban phenomenon, the space where the gaze lingers and the resulting pause imposes a dualism of space and time: the present we find ourselves in, and the past - the historical-geographical stratification of the city, the long timespan of the development of the urbanised territory (from geological datum to its original landscape). This duality has always coexisted, even if our visual perception is free to exclude one or the other. The city and its representation always include at least two views or fundamental distances of vision: one at street level which encourages us to notice details; and the other zenithal, as a plan or a section where the viewpoint is located at an infinite distance, in such a way as to absorb the totality of the urban structure. Reading the city implies first choosing one's own point of view, in such a way that the urban landscape, in its great complexity, is thematised and "adapted" to the scope of our physical and conceptual gaze.

In this section, we are offered a journey through the different spatial-temporal viewing distances of the city, taking the complex relationship between city and territory as a starting point. By territory we mean a physical landscape, but also a place of networks and connections, a system of relationships. Similarly, the project, both urban and architectural, should be a "relational object", in which, according to the principle of "morphing", architecture, infrastructure, city, and the natural landscape blend: "the city as nature and *urbs* together".

Sometimes reading urban reality involves origin storytelling, linked to a theme and its variants, as with the Palazzo Reale in Madrid, a point in space which organises the landscape of the city. In other cases, the "project of the ground" takes on the role of a system of compensation-culmination of architectonic space creating a masterful synergy between the landscape and artistic expression, or the large-scale project and *in situ* sculpture, as in the work of Jacques Simon.

Concentrated urban hubs, whether monuments or particular spatial events within the fabric of the city, have a dual value both as symbols (producing a series of analogical-visual relationships with other urban spatial events) and as concept (rendering visible and tangible the philosophical ideas which help interpret the space). This is the case of war bunkers, machines which stand alone as symbols of the epistemological rupture of late-modern philosophy and the hermeticism of the monumental urban icon which has defined architecture of recent decades.

To make sense of the timespan of urban history, and of creative variations within a specific moment of its construction, the city can be read from a “typology study” of its built systems. The re-design of these could reveal a system of signs, a fabric which becomes background and critical framework of other, more ephemeral, and fleeting interpretations linked to the world of design, such as the projection of images onto the city’s buildings, graffiti, communication and advertising campaigns. In this sense, the project-reading could coincide with the invention of a series of digital options that substitute the city space as a virtual meta-discourse, whether clouds of dots taken from a drone, or a network of points illuminating the Mediterranean territory, or vending machines bringing distant cultures closer together. The virtuality can also be that of drawings, views and surveys that reconstruct and make visible architectonic-landscape forms which seemed to have disappeared, such as landscapes combining nature and architecture; that of the Amalfi coast, or the phases of development of a Romanian monastery.

Interpretation

The plurality of interpretations of landscapes, which this section aims to investigate, reflects both their dynamism and the plurality of exploratory and heuristic gazes which observe them. Thus, while unfinished infrastructures drawn like wounds on valued and cherished landscapes might be denounced by public opinion, there are those who appreciate their aesthetic quality and see them as part of an artistic project, as contemporary, monumental, and abstract *menhirs*, proclaiming their condition as transitory and ambiguous objects, hovering somewhere between archaeological traces and elements of an (as yet) unfinished system. When Auguste Choisy visited the great site of study and survey of the Athenian Acropolis, scattered with obliquely disposed presences, he was inspired towards a novel reading, rooted in the aesthetic category of the picturesque, fully interpreting the perceptive experience of discovering the site on foot, gradually ascending towards the Acropolis, on a route which still generates an almost infinite variety of perspectives of cinematographic sequences. Choisy had a filmmaker’s sensibility enabling him to express, via the perspective frameworks that he “mapped”, an original yet alienating interpretation, which would influence the renewal of architectural and cinematographic culture, as attested by Le Corbusier and Sergej Ejzenstejn.

The landscape is raw material, as much for architects and urban planners as for filmmakers, who emerge as inventors of ichnography, less Vitruvian but just as effective and designed to capture the perceptive experience via various means: by opting for the sound transcript of images which transform a film into a touching piece of acoustic storytelling (Lisbon Story, 1994), or by entrusting the cartographer-narrator with the illustration of the geomorphologic characteristics of the territory that the protagonists of *Moonrise Kingdom* (2012) cross and interpret with the tools of a geographer. Alongside filmmakers, we could include video game designers, whose images, as in the case of *Promesa*, are interpretations of lived places, remembered in a dialogue between the inventor-artist and his grandfather, which lend themselves to the almost infinite interpretations of the players who see the landscapes as oscillating between reality and fantasy. The subjective combination of text and images and the fragmentary yet random nature of the scenes which follow, into which one is projected, attempt to revive the “flot de souvenirs”, giving form to the interior dialogue which is given to seeing and living in a state of immersion and absorption. As Semir Zeki argues, artists often make tangible the way in which our visual brain works, reproducing the mechanisms of selection, extrapolation, editing of images, and filling in the gaps that (imperfect) sensory perception leaves open, thus representing the brain whilst interpreting the sensitive data that we transmit to it. Artistic interpretation of urban landscapes lends itself well to this exercise.

Some contributors have focused on the activation of movement/change of static elements, such as the transformation of architectural surfaces into new urban landscapes via video mapping projections as 3D animation which merges with the nature of the wall surface, creating an illusion of depth. The facade thus becomes a scenic space vying for prominence with the city that has always been there. An animated and heterogeneous scenography, which writers and painters have also restored to us in an opposing version, serene and still, such as *La Città ideale di Urbino*, a

radiant depiction of perfectly proportioned symmetrically disposed elements, laid out in a harmoniously balanced centrality, in which suspended time is inducive to contemplation. And yet, the fixity of the monocular gaze and the immobility of the spectator can be set into motion by the interpreter, who, in pursuing an iconological reading of the pictorial narration, takes us on a thrilling journey through space and time, in search of possible sources of inspiration that 'humanise' it, turning it into a possible, real city.

Project

The first act of the project is urban "reading", the deciphering of a place that is both a physical reality, and a cultural and communication structure, which we can understand as a conceptual and operational practice that takes place through drawing. The project, in turn, in order to transform a place described through a series of images, into figures, or rather in a formal synthesis that is different and alternative to the reality, takes place through the representation which contains its imagined future, a kind of mutant system between what remains of the present city, and what it could become, based on an alternative vision. City projects often remain in vision status, especially those of large global cities – starting with Rome, crystallised in real and imagined representations. These images of the landscapes, hovering like iconographic ghosts alongside the real city, permeate the visual culture and filter the way it is seen.

This thematic section compiles a series of contributions which question the relationship between project practice and landscape imagery, or rather, how this contributes to the definition of an alternative urban space, or how the city's consciousness becomes the true theoretical horizon of any form of project, whether architecture, design, or landscape. Some important basic themes are investigated: the landscape as a shared and protected entity; the project of the landscape and the city as a dynamic construction practice offering an alternative to existing methods; the reconciliation of conservation with the project, but also the status of the design of the city as an ever-shifting practice. This practice now absorbs processes which are not exclusively linked to the planned urban form, but also to the dynamic and often formally determinant flow of data processing and automated artificial intelligence which today's designers are increasingly confronted with.

The urban form can be impacted, and strongly altered, by catastrophic events, and become again the projective space of a multiplicity of urban scenarios. The recent tragedy that struck the port of Beirut and the surrounding neighbourhoods has been analysed in the *Forensic Architecture* study, who carry out spatial analysis of crisis situations, combining social responses with the effects of media coverage of catastrophes to piece together a new configuration of the urban landscape. These *pay-sages d'évènements*, which reflect the hyper-mediatised contemporary world, where real spatiality is hybridised with its dematerialisation, are rendered as "operational" models, that aim to highlight the mechanisms of social control. Somehow, via this approach, the urban landscape is revealed by the very life of the city: the accident or dramatic event reveals the state of things, the state of reality, according to Paul Virilio. The investigation of media outputs, of the collective gaze upon the visual aspects of the world and thematised representations of power, is set as a goal; a way of constructing new and more authentic landscapes, as in the work of Harun Farocki.

These experiences of experimental restitutions confirm that "drawing is the competence of architects", it allows for oscillation between reading reality and inventing it. Between representation/observation and representation/invention runs a counterpart connection which has rightly been defined as a "dual activity". This description should be understood as an "ethnographic practice", which enables *Thick Descriptions*, decisive in establishing a "specific description", "belonging to a time, a place, a culture" of reality in accordance with the project intervention intended as a "transfiguration" of the specific description.

A landscape representation always maintains a relationship with reality that anticipates a future situation or documents a past condition. This is the case of the map which represents a "manipulated form of knowledge". As our social, cultural,

and political landscapes evolve according to the environmental conditions of the Anthropocene, cartography no longer represents the state of things. In particular, these representations need to be updated to take into account what seems to be a new European political paradigm: the *Bioregion*. That is, a cartography based upon relationships rather than boundaries, between complex ecological systems of living interaction. In this case, the obvious limits of cartography, and therefore of the institutional powers that promote a certain representation of a territory, becomes an opportunity for project reflection, necessary to help emerge conditions that are in fact already in existence, and that express the territory as a far more complex and vital system beyond the geographical limits of the nation state.

The verbal narration of an urban project can direct the gaze towards the existing, which is “graphicised” in

the design where other images of the city are built, as for example in the *Clichy Batignolles* area in Paris, interpreted in light of Phillippe Bourdon’s theories of “architecturology”.

In other cases, representation is nothing more than the documentary outcome of the social and political life of the city, as is the case of the Molassana cinema in Genoa, where what is brought to light is a movement of appropriation of urban space. Another example is the virtuality of an associative act such as lockdown, which can produce new aesthetic practices at differing scales – from the interior to the city – as places are invested with virtual installations, which nevertheless activates new ways of thinking about place, through the design object. Up to the extreme case of role-playing games defined as remote interactions in virtual spaces set up for learning.

Notes

1.
Here follows the publication of the most pertinent contributions, including the 21 selected to participate in the international conference “Movimento e percezione. La rappresentazione del paesaggio urbano come motore del progetto” / “Mouvement et perception. La représentation du paysage urbain comme moteur du projet” / “Movement and perception. The representation of the urban landscape as project driver”, organised by the LéaV, research laboratory at the École nationale supérieure d’architecture de Versailles and the Dipartimento Architettura e Design (DAD) – Università degli studi di Genova, that took place online on 18-19 June 2021.

Bibliographical references

- Augé, M. (2007). *Tra i confini. Città, luoghi, integrazioni*. Milano: Mondadori, 12.
- Bailly, J.-C. (2013). *La phrase urbaine*. Paris: Seuil, 23-24.
- Corboz, A. (2009). *Sortons enfin du labyrinthe*. Ginevra: Infolio.
- Corboz, A. (1998). *Ordine sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città, il territorio*.
- Viganò, P., (ed). Milano: Franco Angeli.
- Corboz, A. (1983). *Le territoire comme palimpseste*. Paris: Verlag nicht ermittelbar.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1991). *Qu'est-ce la philosophie?* Paris: Les Editions de Minuit.
- Moretti, L. (1952-1953). «Struttura e sequenze di spazi». *Spazio*, 7, 9-20 e 107-108.
- Steinmann, M. (2020). «Stimmung». *Matière*, 16, 59-73.



LA CITTÀ IDEALE DI URBINO. APPUNTI PER UNA LETTURA ICONOLOGICA

Vittorio Pizzigoni

La città ideale di Urbino è un dipinto molto noto, studiato sotto molteplici profili, ma difficile da spiegare e perfino “anomalo”¹, talmente singolare «da aver fatto sospettare che si tratti di un falso di epoca neoclassica».²

Sospendendo in questa sede la discussione relativa all'autore, per il quale sono stati avanzati moltissimi nomi, è interessante ricordare che la prima volta in cui il dipinto viene citato – ossia nel 1775 come presente all'interno del convento di Santa Chiara di Urbino – esso viene descritto come opera tradizionalmente ascrivita a Donato Bramante. Dopo molti anni da quella prima citazione, nel 2009 il famoso studioso di pittura medioevale e rinascimentale Luciano Bellosi ha ripreso quella originaria attribuzione.³ Anche la datazione della tavola resta dubbia seppure probabilmente successiva al 1475 a causa delle architetture rappresentate⁴. In questa sede si vuole proporre un nuovo riferimento iconologico per il

dipinto, utile a chiarirne il significato. Si metteranno poi in evidenza alcune particolarità dell'architettura che sono state trascurate dalla critica.

Il nome di “Città ideale” attribuito nell'Ottocento alla tavola ha spesso sviato il riconoscimento dell'iconologia del dipinto appiattendola su quella di una anacronistica utopia urbana. Se infatti è vero che questa immagine urbana, senza precedenti nel Rinascimento, oggi rappresenta per noi l'illustrazione paradigmatica di quell'idea di spazio pubblico così tipico delle piazze rinascimentali, è anche pur vero che essa precede la costruzione di quelle stese piazze che così mirabilmente sintetizza. Spesso per rendere ragione della profeticità di questo dipinto lo si è interpretato come una scenografia teatrale, sottolineandone l'atmosfera programmatica indubbiamente presente. D'altra parte, così facendo, si è sottostimato il carattere realistico della rappresentazione e i molti aspetti legati



alla vita quotidiana che vi sono ritratti. Si potrebbe allora provare a interpretare il dipinto di Urbino non come una città ideale, bensì come la rappresentazione di una città reale, anche solo per misurare le analogie e le differenze con gli spazi urbani del tempo. Infatti è difficile trovare spazi simili nelle città italiane o europee di fine Quattrocento. Si può pensare a Pienza, la cui piazza però, oltre ad avere una dimensione più ridotta, non ha al centro un elemento isolato. Oppure si possono considerare emergenze quali il battistero di Pisa o alcune rovine romane (come ad esempio il Colosseo), ma in questi casi si tratta di edifici isolati nel paesaggio e attorno ai quali non c'è una piazza cittadina. Provando a guardare la tavola di Urbino con gli occhi di un uomo di fine Quattrocento sembra invece apparire il riferimento a uno spazio noto e centrale per la cristianità anche se quasi mai messo in relazione con questo dipinto: ci riferiamo alla Cupola della Roccia di

Gerusalemme (che al tempo era ritenuta essere il Tempio di Salomone) e alla spianata delle moschee in cui sorge. Il grandissimo spiazzo aperto all'interno del quale il tempio si trova isolato sembra analogo. Questa struttura spaziale piana e molto ampia, con un edificio al centro, chiaramente urbana nonostante la sua apertura sul paesaggio, è anomala nel tessuto medioevale, e può trovare dei paralleli solo coi grandi complessi sacri antichi, come ad esempio il Tempio di Ercole a Tivoli. Si tratta di uno spazio assoluto – vuoto ma urbano – estremamente nuovo anche all'interno della città del Quattrocento e non sorprende veder riproposta questa spazialità in alcuni dipinti che sembrano riprendere la pala di Urbino, come ad esempio la *Consegna delle Chiavi* di Pietro Perugino, l'*Arrivo degli ambasciatori inglesi alla corte del re di Bretagna* o il *Trionfo di San Giorgio* di Vittore Carpaccio, o come nei due dipinti di Perugino e Raffaello

intitolati *Sposalizio della Vergine*, tutti verosimilmente successivi alla pala urbinata. Certo la Cupola della Roccia è ottagonale, come quasi tutti gli edifici rappresentati nei dipinti appena citati (quello di Raffaello ha sedici lati), ma a ben guardare anche il tempio rotondo della tavola di Urbino potrebbe nascondere una struttura ottagonale. Le colonne infatti non sono tutte equidistanti fra loro: l'intercolumnio centrale è più largo, come supponiamo essere quelli sui lati e sul retro, tutti non visibili nel dipinto. Tuttavia anche gli intercolumni posti lungo gli assi che secano il cerchio a 45 potrebbero essere maggiori degli altri. La pianta di questo tempio circolare presenterebbe allora otto intercolumni più larghi ai vertici di un ottagono e tra ciascuno di essi altri due più piccoli.

Figura 1
Città ideale, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino (dimensioni: 239,4 x 67,7 cm).



Infine un terzo elemento analogo alla Cupola della Rocca è quello delle piccole aperture voltate che segnalano gli accessi al tempio. Esse sono state spesso messe in relazione al baldacchino di San Miniato al Monte a Firenze, ma trovano un riscontro puntuale anche nel tempio di Gerusalemme.

In Occidente a fine Quattrocento sicuramente circolavano molte più immagini e descrizioni della spianata e del Tempio di Salomone rispetto a quelle giunte fino a noi, ma per farci un'idea possiamo ricordare due xilografie all'epoca molto popolari. La prima è quella pubblicata a Magonza nel 1486 all'interno della *Peregrinatio in terram sanctam*, l'accurato resoconto del viaggio in Terra Santa di Bernhard von Breydenbach illustrato da Erhard Reuwich che vi aveva partecipato proprio a tale scopo⁵: si tratta della prima

descrizione fedele dei luoghi santi giunta fino a noi e del primo esempio di libro di viaggio illustrato, che fra l'altro ebbe un'ampissima fortuna editoriale. In questa rappresentazione il Tempio è accuratamente disegnato come ottagonno e posto al centro di un ampio spazio aperto. Ovviamente a fianco di rappresentazioni fedeli erano presenti anche illustrazioni idealizzate, come quella pubblicata nel 1493 all'interno della *Cronaca di Norimberga* dove l'intera Città Santa è rotonda e dove al centro

Figura 2
Città ideale, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino, particolare
Nella pagina a fronte. Figura 3
 Bernhard von Breydenbach,
Peregrinatio in terram sanctam, Mainz 1486,
 illustrazioni di Erhard Reuwich,
Civitas Iherusalem, particolare.

di tre giri di mura turrette concentriche c'è un tempio circolare.⁶

Passando ora ai dettagli delle architetture rappresentate nel dipinto bisogna osservare che, nonostante l'assenza di figure umane e la generale sospensione della scena che ne deriva, s'intravede un interesse per gli elementi legati all'uso quotidiano degli spazi: questo non è visibile solo nella presenza delle sporadiche piante sui balconi, come già notato, ma soprattutto nell'attenzione per quegli elementi secondari e accessori dell'architettura come le persiane, i diversi modi di aprire le ante delle finestre, i dettagli della fattura dei vetri, i ganci a cui fissare le briglie dei cavalli al piano terra dei palazzi o i ganci più in alto a cui fissare tende e stendardi. Il tempio al centro del dipinto è già stato analizzato con attenzione.⁷ È stato notato l'uso dell'*opus reticulatum* nel basamento in modo analogo a quanto accade in Palazzo Rucellai, così come l'uso di colonne tortili nella finestra a edicola al centro del fronte. Ci preme però sottolineare che l'intero edificio è sopraelevato classicamente su cinque gradini. Tra questi gradini e le sovrastanti colonne compare uno strano basamento circolare e continuo che rappresenta un elemento assai poco tipico nell'architettura del tardo Quattrocento e che ritroviamo in forme molto simili nel Tempietto di San Pietro in Montorio di Bramante. La propensione a riporre l'architettura su un piedistallo si vede anche nei palazzi ai lati della scena dove un piccolo giardino, che reinterpreta quella seduta così tipica nei palazzi fiorentini, solleva i palazzi da terra.

Riguardo ai palazzi all'antica in primo piano notiamo che nella loro

contrapposizione si evidenzia una diversa e opposta concezione architettonica: come già osservato da Tafuri i primi due palazzi sulla destra presentano sistemi voltati, mentre i primi due sulla sinistra hanno sistemi trabeati⁸, quasi a sottolineare una equivalenza delle diverse possibilità disponibili all'architetto. A questa differenza macroscopica si aggiunge un diverso modo di trattare il telaio architettonico: a destra il telaio è appiccicato alla parete come un ornamento ed è il muro a sostenere idealmente l'edificio, mentre a sinistra il telaio architettonico è concepito come elemento strutturale, occupa interamente l'angolo e visivamente sottrae funzione portante alla parete. Questa differenza è evidente negli angoli: nel primo caso sull'angolo compare una porzione di muro e l'ordine è arretrato, nel secondo caso troviamo nell'angolo una vera "colonna quadra" albertiana, ossia un pilastro che occupa l'angolo e questo accade non solo quando tra i pilastri vi è un porticato o una loggia, ma anche quando vi è interposta una parete muraria.

In secondo piano compare una bella edilizia medievale ritmata da fasce orizzontali con aggetti, botteghe, logge e cornicioni, sul fondo le parti s'invertono: a sinistra un edificio civile, seppur trattato con un telaio architettonico trabeato, mostra nell'angolo di privilegiare la logica muraria; a destra un edificio sacro adotta una concezione puntiforme dei sostegni. In quest'ultimo caso è particolarmente evidente l'influsso di Giuliano da Sangallo: analogo sembra il trattamento dell'edicola superiore fluttuante al centro della campata come accade nella Sacrestia di Santo Spirito a Firenze e sono evidenti i riferimenti

a San Miniato al Monte e a Santa Maria delle Carceri a Prato.

La griglia della pavimentazione è coerente solo col tempio al centro, mentre né i palazzi né i pozzi in primo piano si allineano ad essa. Nel pavimento sono disegnati ottagoni e rombi, mentre le fasce ortogonali presentano una inversione cromatica ogni volta che s'intersecano. In particolare le due vere da pozzo ottagonali sorprendono per il disegno astratto e anonimo che mal si addice a un elemento le cui forme a fine Quattrocento erano solitamente riccamente decorate. Ogni faccia delle vere da pozzo è decorata da una semplice specchiatura capace di far emergere sugli spigoli degli astratti pilastri, una soluzione rara ma presente a fine Quattrocento ad esempio nel bello e poco studiato pozzo di Udine chiamato la *Lanterna di Diogene* per analogia col famoso monumento di Atene al tempo noto con tale epiteto. L'astrazione nel disegno dei due pozzi è poi amplificata dalla presenza di identiche modanature al di sopra e al di sotto delle vere, rendendo tali due elementi ancora più simili ai solidi geometrici di un esercizio prospettico analogo a quelli così ben delineati da Piero della Francesca.

Negli edifici in primo piano compare un'innovazione su cui non si è spesa sufficiente attenzione: una pluralità di timpani alternati a dadi corona ciascun palazzo. Si tratta di un'invenzione architettonica che non sembra avere né un precedente né un seguito nel Quattrocento. L'uso di più timpani su un singolo edificio è assente nell'antichità classica e forse deriva da una reinterpretazione di sistemi medioevali, come quello presente nella facciata della Cattedrale di San Giorgio a Ferrara,



o a Pisa nel Battistero e nella chiesa di Santa Maria della Spina.

Prima di concludere è interessante notare che nella tavola di Baltimora osserviamo il medesimo interesse per i sistemi di apertura delle vetrate e la medesima contrapposizione tra un sistema di ordini concepito come elemento strutturale, a destra, e uno concepito come ornamento a sinistra. In questo caso entrambi i sistemi sono ritmici, anche se nel palazzo di sinistra tra il binato di colonne compare una poco usuale specchiatura, ed entrambi terminano nell'angolo con un gruppo di colonne simile a quello disegnato da Leonardo e usato da Bramante in Palazzo Caprini. La scena di Baltimora mette simbolicamente in relazione Roma (il Colosseo) e Firenze (il Battistero) con Milano di cui nel fornice di un arco simile a quello di Costantino s'intravede la guglia filaretiana del Castello Sforzesco. La stessa struttura urbana sembra infatti riprendere, esaltandone le qualità spaziali, l'idea leonardesca di una città su più livelli. Infine le quattro colonne in primo piano sono appoggiate su dei

strani piedistalli, apparentemente d'invenzione, ma simili a quello ritratto da Carpaccio ne *Il martirio e le esequie di Sant'Orsola*.

Infine il riferimento a Gerusalemme della tavola di Urbino può far interpretare quella di Berlino come una vista dalla spianata delle moschee verso il mediterraneo: in primo piano sarebbe rappresentata in modo idealizzato la transenna posta di fronte al Tempio di Salomone e il mare sullo sfondo rappresenterebbe la via di ritorno in Occidente.

In questo dipinto il linguaggio è meno all'antica, come mostra il palazzo a destra in primo piano, o il fatto che i pilastri della loggia abbiano solo cinque scanalature per lato. Sullo sfondo a sinistra, nascosto da una colonna, compare una struttura in cui sul di un blocco parallelepipedo si sovrappone un cilindro più piccolo e infine una torre a base quadrata: una struttura simile appare nel *Incontro dei pellegrini con papa Ciriaco* di Carpaccio, anche se in questo caso il riferimento più ovvio è quello al Mausoleo di Adriano a Roma.

Vittorio Pizzigoni

Professore associato

*dAD Dipartimento Architettura e Design,
Scuola Politecnica, Università di Genova*

vittorio.pizzigoni@unige.it

Note e Riferimenti Bibliografici

1.

Ferretti M. (1986). "Casamenti seu prospective". *Le città degli intarsiatori*. in Aa. Vv. *Imago Urbis. Dalla città reale alla città ideale*. Milano: Franco Maria Ricci, p. 97 (con bibliografia), pp. 96-97, n. 57-58.

2.

Bellosi L. (2009). *Bramante e la Città ideale di Urbino*. In Agosti G., Dardanella G., Galante Garrone G., Quazza A., (eds), *Per Giovanni Romano. Scritti di amici, Savigliano: L'artistica*, pp. 173-174, 27. Per la bibliografia vedi: Conti A. (1976). *Bibliografia ragionata*. in Conti A. *Le prospettive urbinati: tentativo di un bilancio e abbozzo di una bibliografia*, in *Annali della Scuola Normale di Pisa, classe Lettere e Filosofia*, VI, pp. 121-134. Tra i testi successivi vedi: Krautheimer R. (1994). *Le tavole di Urbino, Berlino e Baltimora*. In Millon H., Magnago Lampugnani V., (eds), *Rinascimento da Brunelleschi a Michelangelo*. Milano: Bompiani, pp. 233-257; Marchi A., Valazzi M. R., (eds), (2012). *La città ideale. L'utopia del Rinascimento a Urbino tra Piero della Francesca e Raffaello*. Milano: Electa, con bibliografia.

3.

Dolci M. (1933). *Notizie delle pitture che si trovano nelle chiese e nei palazzi d'Urbino (1775)*. Rassegna Marchigiana, XI, gennaio-dicembre, pp. 281-367, p. 317, (edizione integrale del testo originale curata da Luigi Serra); Bellosi L. (2009). *Bramante e la Città ideale di Urbino*. cit., p. 27. Sulla persistente tradizionale attribuzione della tavola a Bramante vedi: Gherardi P. (1867). *L'istituto di Belle Arti delle Marche in Urbino. Guida per i visitatori*. Urbino; Gherardi P. (1875). *Guida di Urbino*. Urbino. La passione per analisi squisitamente positiviste ha portato a trascurare questo dato aprendo una moltitudine di strade interpretative pur senza giungere a una soluzione. Per l'attribuzione della Flagellazione cfr. Bellosi L. (1977). *Una 'Flagellazione' del Bramante a Perugia. Prospettiva*, aprile, 9, pp. 61-68; Bellosi L. (2007). *Considerazioni sulla mostra del Perugino*. In *Prospettiva*, 125, pp. 67-87.

4.

Nelle scritte nel timpano è stata riconosciuta la sigla di Mastro Giorgio Andreoli da Gubbio, Passavant J. D. (1939). *Rafael von Urbino und sein Vater Giovanni Santi*. Leipzig; e più tardi quella di Luciano Laurana e la data 147? (l'ultima cifra non è chiara), Budinich C. (1904). *Il Palazzo Ducale di Urbino*. Trieste. Questi riconoscimenti non sono stati confermati dalle successive indagini e dai restuati.

5.

Si tratta del primo resoconto di viaggio pubblicato a stampa e conoscerà un'immensa fortuna. La vista di Venezia redatta da Erhard Reuwich e pubblicata in quest'opera avrà una chiara influenza sull'importante opera cartografica stampata da Jacopo de' Barbari nel 1500.

6.

Si noti che il Tempio di Salomone in questo caso ha al suo centro tre cupole intersecate, una struttura architettonica illogica dal punto di vista spaziale o costruttivo, ma un chiaro riferimento alla trinità.

7.

L'architettura del dipinto è analizzata in: Tafuri M. (1992). *Ricerca del Rinascimento*. Torino: Einaudi, pp. 214, n. 142; Tafuri M. (1993). *Le chiese di Francesco di Giorgio Martini*. In Fiore F. P., Tafuri M., (eds), *Francesco di Giorgio architetto, catalogo della mostra di Siena*. Milano: Electa, pp. 67, n. 11; Frommel C. L. (2006). *Le tavole di Berlino, Urbino e Baltimora*. In Frommel C. L., *Architettura e committenza da Alberti a Bramante*. Firenze: Leo Olschki, pp. 337-366; Fiore F. P. (2006). *Leon Battista Alberti, palazzi e città*. In Bulgarelli M., Calzona A., Ceriana M., Fiore F.P., (eds), *Leon Battista Alberti e l'architettura, catalogo della mostra di Mantova*. Milano: Silvana, pp. 110-119, n. 59-78; Bruschi A. (2006). *Alberti e non Alberti. La cultura "albertiana" nelle architetture rappresentate in pitture e rilievi nel Quattrocento*, in *Leon Battista Alberti e l'architettura*, cit., pp. 37, 59-60, nota 17; Morolli G. (2006). *La vittoria postuma: una città niente affatto 'ideale'*. In Acidini C., Morolli G., (eds), *L'uomo del rinascimento. Leon Battista Alberti e le arti a Firenze tra ragione e bellezza*. Firenze, pp. 393-399; Bruschi A. (2008). *Luciano Laurana chi era costui? Laurana, fra Carnevale, Alberti a Urbino: un tentativo di revisione*. In *Annali di Architettura*, XX, pp. 41, 74, n. 14-15. Vedi anche Bentivoglio E. (1975). *Disegni nel "Libro" di Giuliano da Sangallo, collegabili a progetti per il S. Giovanni dei Fiorentini a Roma*, *Mitteilungen des Kunsthistorischen Institutes in Florenz*, XIX, pp. 255.

8.

Tafuri mette questo aspetto in relazione col passo albertiano in cui i portici architravati sono adatti ai cittadini più influenti e quelli voltati a quelli più mediocri (De Re Aedificatoria, IX, 4). Cfr. Tafuri M. (1992). *Ricerca del Rinascimento*. Torino: Einaudi, pp. 214, n. 142

Comitato Scientifico / Scientific Advisory Board

Atxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II
Pepe Ballestreros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid
Guya Bertelli - Politecnico di Milano
Pilar Chias Navarro - Universidad de Alcalá
Christian Cristofari - Institut Universitaire de Technologie, Università di Corsica
Antonella di Luggo - Università degli Studi di Napoli Federico II
Agostino De Rosa, Università IUAV di Venezia
Alberto Diaspro - Istituto Italiano di Tecnologia - Università degli Studi di Genova
Newton D'souza - Florida International University
Francesca Fatta - Università Mediterranea di Reggio Calabria
Massimo Ferrari - Politecnico di Milano
Roberto Gargiani - École polytechnique fédérale de Lausanne
Paolo Giardiello - Università degli Studi di Napoli Federico II
Andrea Giordano - Università degli Studi di Padova
Andrea Grimaldi - Università degli studi di Roma La Sapienza
Hervé Grolier - École de Design Industriel, Animation et Jeu Vidéo RUBIKA
Michael Jakob - Haute École du Paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève
Carles Llop - Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés-Universitat Politècnica de Catalunya
Areti Markopoulou - Institute for Advanced Architecture of Catalonia
Luca Molinari - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli
Philippe Morel - École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais
Carles Muro - Politecnico di Milano
Élodie Nourrigat - École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier
Gabriele Pierluisi - École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles
Jörg Schroeder - Leibniz Universität Hannover
Federico Soriano - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
José Antonio Sosa - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad de Las Palmas
Marco Trisciungoglio - Politecnico di Torino
Guillermo Vázquez Consuegra - architect, Sevilla

Direttore scientifico / Scientific Editor in chief

Niccolò Casiddu - Università degli Studi di Genova

Direttore responsabile / Editor in chief

Stefano Termanini

Vicedirettore / Associate Editor

Valter Scelsi - Università degli Studi di Genova

Comitato di indirizzo / Steering Board

Maria Linda Falciديو
Manuel Causa
Andrea Giachetta
Enrico Molteni
Maria Benedetta Spadolini
Alessandro Valenti

Comitato editoriale / Editorial Board

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)
Davide Servente
Beatrice Moretti
Luigi Mandraccio

Editore / Publisher

Stefano Termanini Editore,
Via Domenico Fiasella, 3, 16121 Genova
Autorizzazione del tribunale di Firenze n. 5513 in data 31.08.2006

The following issue gathers the international conference results

“MOVEMENT AND PERCEPTION. THE REPRESENTATION OF THE URBAN LANDSCAPE AS PROJECT DRIVER”

Scientific committee

Enrica Bistagnino, architect, professor of drawing, member of the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Pilar Chias, architect, professor of urban drawing, member of the School of Architecture, University of Alcalá, Spain

Maria Linda Falcidieno, architect, professor of drawing, member of the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Agostino De Rosa, architect, professor of drawing, member of the Department for Project Culture, IUAV University of Venice, Italy

Francesca Fratta, architect, professor of drawing, member of the Department of Architecture and Territories, Mediterranea University of Reggio Calabria, Italy

Manuel Gausa Navarro, architect, professor of urban planning, member of the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Andrea Giordano, architect, professor of drawing, member of the Department of Civil, Environmental and Architectural Engineering, University of Padua, Italy

Alexis Markovics, art historian, teacher and research director at the Ecole Camondo, researcher at the LéaV (ENSA Versailles), France

Gabriele Pierluisi, architect, lecturer accredited to direct research in Representational Arts and Techniques at Ensa Versailles, researcher at the LéaV (ENSA Versailles), France

Livio Sacchi, architect, professor of drawing, member of the Architecture Department, D'Annunzio University of Chieti-Pescara, Italy

Annalisa Viati Navone, architect, professor of Architectural History and Culture at ENSA Versailles, researcher at the LéaV (ENSA Versailles), France, and at the Archivio del Moderno, Switzerland

Scientific supervisors

Gabriele Pierluisi, architect, lecturer accredited to direct research in Representational Arts and Techniques at Ensa Versailles, researcher at the LéaV (ENSA Versailles), France

Maria Linda Falcidieno, architect, professor of drawing, member of the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy. Technical committee (scientific committee back-up)

Alessandro Castellano, doctor DAMS & design, Polytechnic School Library, University of Genoa

Cinzia Mazzone, architect, PhD candidate at the LéaV-Paris Saclay University

Organisation committee

Luciano Aletta, architect, PhD candidate at the LéaV-Cergy Pontoise University

Ruth Oldham, architect and researcher

Armando Presta, designer, Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Editing and layout

Armando Presta

The conference is organised by the LéaV (ENSA Versailles) in collaboration with the Architecture and Design Department (DAD), Polytechnic School, University of Genoa.

**GUD - SGUARDI
numero speciale**

Stefano Termanini Editore, maggio 2021

www.stefanotermaninieditore.it



Immagine di copertina

C. Pierluisi, *Tritici da tavolo, Paris sequences.*

Immagine digitale e pittura acrilica

su supporto d'alluminio. Parigi, 2011

indice / SGUARDI - MOVIMENTO E PERCEZIONE. LA RAPPRESENTAZIONE DEL PAESAGGIO URBANO
COME MOTORE DEL PROGETTO / 02 INTRODUZIONE SU CONVEGNO Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone
/ 20 LE RAGIONI DI UNA RICERCA Maria Linda Falcidieno, Enrica Bistagnino /

METODO / 30 «PAESAGGIO È CIÒ ENTRO CUI SIAMO» Carmen Andriani / 36 IMMAGINI SATELLITARI: IL
CIELO ALLE SPALLE E LA PROGETTAZIONE PAESAGGISTICA POST PANDEMIA Pietro Bova / 40 PERCORSI
ACCESSIBILI E ORIENTAMENTO NEGLI EDIFICI STORICI Cristina Candito / 46 AGENCEMENT DE L'ESPACE
URBAIN Irena Latek / 54 MAPPE COGNITIVE DEL PAESAGGIO URBANO. RAPPRESENTAZIONI DI "MUTUE
RELAZIONI IN COSTANTE MUTAMENTO" Fabio Quici / 60 MAPPING THE CITY: ESPERIENZE FIGURATIVE
DELLO SPAZIO URBANO Paola Raffa / 66 UN OBSERVATOIRE PHOTOGRAPHIQUE DU CANAL DE MARSEILLE
POUR INITIER À UNE LECTURE ÉCOLOGIQUE DES ESPACES URBAINS DES FRANGES Severine Steenhuyse /
72 LA DIREZIONE GIUSTA. NOTE METODOLOGICHE PER IL WAYFINDING IN STRUTTURE COMPLESSE.
IL CASO DELL'OSPEDALE POLICLINICO SAN MARTINO Annapaola Vacanti, Armando Presta, Francesca Traverso,
/ 80 CAGES. IL DINAMISMO PERFORMANTE DELL'IMMOBILITÀ Angela Zinno / 86 MOVIMENTI DI IMMAGINI
DEL PAESAGGIO URBANO IN TRE ATTI: OGGETTO, SCENA, SIMBOLO Enrica Bistagnino / LETTURA /
94 LAND-LINKS / LANDS-IN-LAND/LANDS / XENO-LANDS. LE PAYSAGE COMME INFRA- / INTRA- /
TRANS- / ÉCO-, SOCIO- (ET INFO) STRUCTURE TERRITORIALE Manuel Gausa / 104 DIGITAL VISIONS OF DY-
NAMIC CITIES. L'ESPERIENZA DEL WORKSHOP DVD COME CASO STUDIO PER LA RAPPRESENTAZIONE
URBANA Francesco Burlando, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay / 110 THE ROYAL PALACE IN MADRID: SIX CENTU-
RIE OF A CHANGING URBAN LANDSCAPE Pilar Chias, Tomás Abad / 120 MODELLI VIRTUALI PER LA RAPPRE-
SENTAZIONE E LA PERCEZIONE DELL'ARCHITETTURA E DEL PAESAGGIO Luigi Corniello, Cennaro Pio Lento /
128 L'ETEROTOPIA DEL FARO. PAESAGGI E RETI Sonia Mollica / 134 LA VIA DELLA PERCEZIONE Isabella
Nevo / 140 FROM SAND SCULPTURES TO EARTHWORKS, CREATING NEW IMAGINATIVE LANDMARKS
IN POST-WAR TABULA RASA URBANISM Ruth Oldham / 146 ROMAN BUNKER ARCHEOLOGY. PAESAGGI
URBANI PRIMORDIALI Carlo Prati / 152 LA PERCEZIONE DEL PAESAGGIO COSTRUITO DELLA COSTIERA
AMALFITANA NEI RACCONTI E DISEGNI DEI VIAGGIATORI DI ARCHITETTURA Federica Ribera, Pasquale Cuo-
co / 158 EVOLUZIONE E PERCEZIONE DELLE STRUTTURE RELIGIOSE DELL'ALBANIA CENTRALE Adriana Tre-
materra / 164 L'IMMAGINE DEL PAESAGGIO ANTROPICO TRA LETTURA E CREATIVITÀ Maria Linda Falcidieno /
INTERPRETAZIONE / 172 LA «PROMENADE ARCHITECTURALE» ENTRE EXPÉRIENCE PITTORESQUE
ET ESTHÉTIQUE VITALISTE Paolo Amaldi / 180 LE VIDE COMME STRUCTURE URBAINE ET CULTURELLE,
VERS UNE NOUVELLE DYNAMIQUE SPATIALE Mariem Bennour 186 / ACHEVER L'INACHEVÉ. LE CAS DE
L'INCOMPIUTO SICILIANO Pamela Bianchi / 192 PAYSAGES JOUÉS: LES POTENTIALITÉS DE L'IMAGE VI-
DÉOLUDIQUE SOULEVÉES PAR PROMESA Rosane Lebreton / 198 LA CITTÀ IDEALE DI URBINO. APPUNTI
PER UNA LETTURA ICONOLOGICA Vittorio Pizzigoni / 204 MOTO APPARENTE Ruggero Torti / 210 ICHNO-
GRAPHIE CINEMATOGRAFICHE PER LA RAPPRESENTAZIONE DEI PAESAGGI URBANI Michele Valentino,
Marta Pileri, Enrico Cicalò / 216 EX VERITATE SOMNIA. RACCONTI E SVILUPPI IMMAGINARI DELLA CIT-
TÀ IN FINIBUS TERRAE Giuliana Cristina Vasquez / 222 LISBOA ET PARIS. MONOLOGUES INTÉRIEURS
SUR LA TRANSFIGURATION DE LIEUX URBAINS Annalisa Viati Navone / PROGETTO / 230 PAESAGGIO,
MOVIMENTO, PROGETTO Livio Sacchi / 234 LA CARTOGRAFIA COME PRASSI COLLETTIVA. UNA PRO-
SPETTIVA BIO-REGIONALISTA ALLA RICONCETTUALIZZAZIONE DEI LUOGHI DI VITA Luciano Aletta /
242 VISUALLY PERCEIVED URBAN LANDSCAPES: REPRESENTING ARCHITECTURAL FORMS AS A SYSTEM
IN MOTION Malvina Apostolou, François Guéna / 248 ATTIVITÀ DUALE, OVVERO SUL RAPPORTO TRA DISE-
GNO E PRATICHE ETNOGRAFICHE Federico Bilò / 254 FUORI, LA CITTÀ DENTRO Luisa Chimenz, Leo Lecci /
260 TOGETHERHOME. UN PROGETTO PER CREARE UNA CASA CONDIVISA ONLINE DURAN-
TE IL LOCKDOWN (ATTRAVERSO IL COLLAGE) Federica Delprino, Rachele Tonioni / 266 DIGITAL AND IM-
MERSIVE ENVIRONMENT FOR HERITAGE EDUCATION: A VR SERIOUS GAME ON AWARENESS OF
NATURAL AND CULTURAL LANDSCAPES Alessandro Luigini, Monica Parricchi, Bruno Fanini, Demis Basso /
272 LA RAPPRESENTAZIONE COME AZIONE: IL CASO DEL CINEMA NAZIONALE DI MOLASSANA A
GENOVA Valeria Piras / 278 LES IMAGES OPÉRATIONNELLES DE FORENSIC ARCHITECTURE Jean Richer /
284 LA REPRÉSENTATION DU PAYSAGE URBAIN ET LE PROJET DE LA VILLE. UN ALGORITHMME DU RE-
GARD Gabriele Pierluisi /

ISSN 1720-075X



9 771720 075605

€ 25,00