



Gabriele Pierluisi
Architetto e Pittore. PHD in Rilievo e Rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente. Ricercatore alla Scuola del Design del Politecnico di Milano, Dipartimento di Design. Svolge attività di ricerca sul tema dell'immagine e il disegno della città contemporanea. Vive e lavora tra Roma, Milano e Parigi.
www.gabriele.pierluisi.it
<http://disegnoeprogetto.progettistiinrete.it/>

Spazi dell'ipercittà o le figure della complessità *Spaces of Hypercity or the figure of complexity*

Il lavoro proposto riflette sulla possibilità di rappresentare l'ipercittà contemporanea a partire dall'interpretazione di questa per figure. La rappresentazione della città si pone come un atto sintetico che sostituisce la città reale con un suo modello utilizzabile, vero contesto dell'invenzione progettuale, e si basa sull'utilizzo della planimetria come icona di riferimento, in particolare oggi sulla mappatura fotografica satellitare (*Google maps*), che diviene la base di una serie di operazioni grafiche che spostano l'esistente sulla sua tesi interpretativa, divenendo, così, il vero contesto del progetto. Concretamente lavoriamo qui su alcune zone di Parigi, attraverso un'operazione di densificazione del costruito e di disegno degli spazi vuoti. La tecnica di rappresentazione usata è mista tra analogico e digitale (Digitale Caldo); tecnica altamente inclusiva e corrispondente alla complessità dello spazio urbano.

This paper attempts to define an approach to the topic of urban design from the representation of the city.

The representation of the urban landscape is made from zenithal views of the city. In particular, using as a basis the database of Google maps, we can define the "figures" which have the role of introduction to the project. These representations that tend to define a new aesthetic context and signs giving priority to urban complexity and hierarchies. Concretely, we work here on some areas of Paris, by executing a densification of the built and re-design of the empty urban spaces. The work is done with a technique that hybrid traditional and digital drawing which we have called "hot-digital." Graphic technique highly inclusive and corresponding to the complexity of urban space.

Parole chiave: Figure urbane, progetto dell'ipercittà, Digitale caldo,
Key Words: Urban figures, Hypercity design, Hot digital.

TEMA O TESI GENERALE

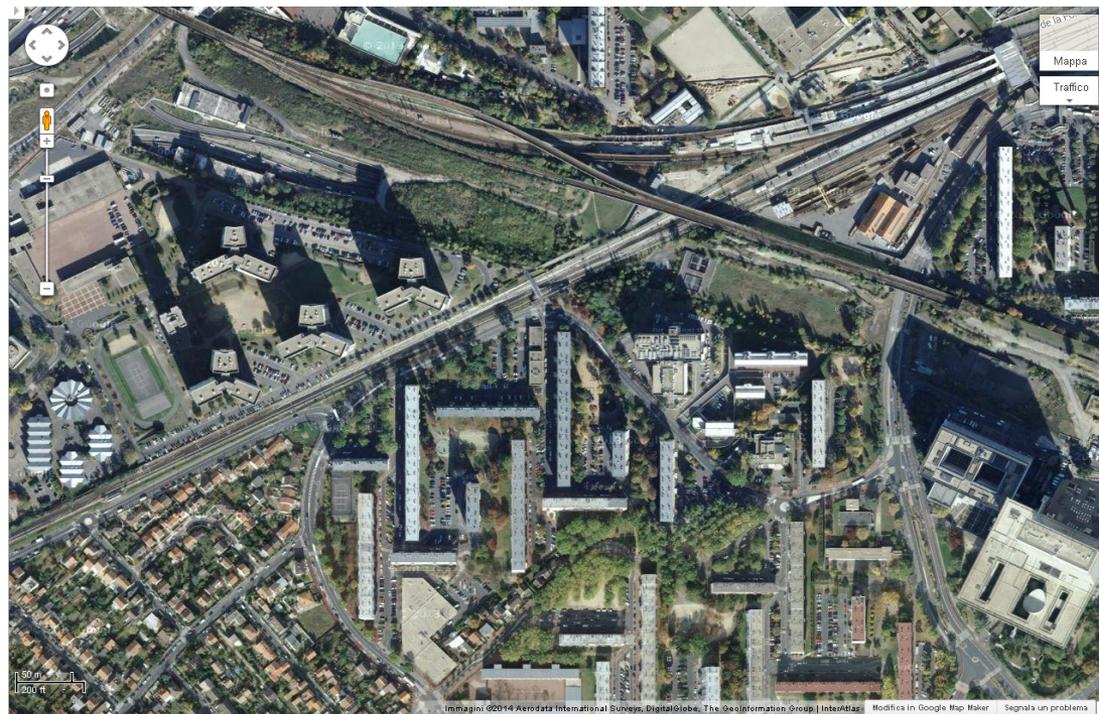
Lo studio proposto si basa sul tentativo di trovare una rappresentazione adatta al grande spazio aperto dell'ipercittà [1] contemporanea, luogo in cui la perdita di gerarchie e la similitudine delle nostre metropoli con la complessità dell'ipertesto, rendono il disegno del paesaggio una operazione di ridefinizione ontologica del nostro mondo. Si tratta di definire delle nuove griglie interpretative che permettano l'individuazione di nuove "figure" dello spazio urbano contemporaneo [2].

La città contemporanea infatti, non può essere più ricondotta alle rappresentazioni che abbiamo usato fino ad ora, essa è un sistema compresente e metamorfico di tutte le idee di città che l'hanno preceduta, le sue parti non sono più distinguibili, non hanno tra loro le relazioni che conosciamo. Tutto ciò che era noto, anche le sue zone più antiche hanno assunto una condizione diversa e tale da trasformare totalmente gli schemi di lettura fino ad ora usati. La mutazione dei nostri paradigmi culturali sembra specchiarsi nella forma delle nostre città.

Premessa fondamentale alla lettura della città è la convinzione che non si possa parlare di paesaggio urbano se non in relazione alla produzione della sua immagine. In tal senso il "disegno" del paesaggio è sempre la sua costruzione [3]. Solo una volta arrivata alla coscienza della rappresentazione la "scena" urbana si presta a divenire paesaggio reale, o in alternativa la rappresentazione "serve" a vedere l'esistente. Una rappresentazione esatta di un paesaggio implica la comprensione della sua realtà fisica complessiva, composta cioè di struttura spaziale e funzione. Ma il paesaggio è anche una interpretazione di una serie di dati reali in relazione alla loro storia:

Figura 1. Paris/Nanterre.

Immagine base print-screen da Google maps. Le viste zeniali si pongono come la prima rappresentazione su cui innescare il processo di costruzione delle "figure urbane". Le strategie di base per definire le figure sono: la densificazione del costruito e la salvaguardia ed il disegno degli spazi vuoti.



cioè la somma delle tracce iconografiche di un luogo. La lettura della città avviene ed è sempre avvenuta attraverso la definizione di “figure urbane” [4] che organizzano il rapporto tra spazio vuoto e sistema costruito, ma anche la dialettica tra le funzioni pubbliche, private e comuni.

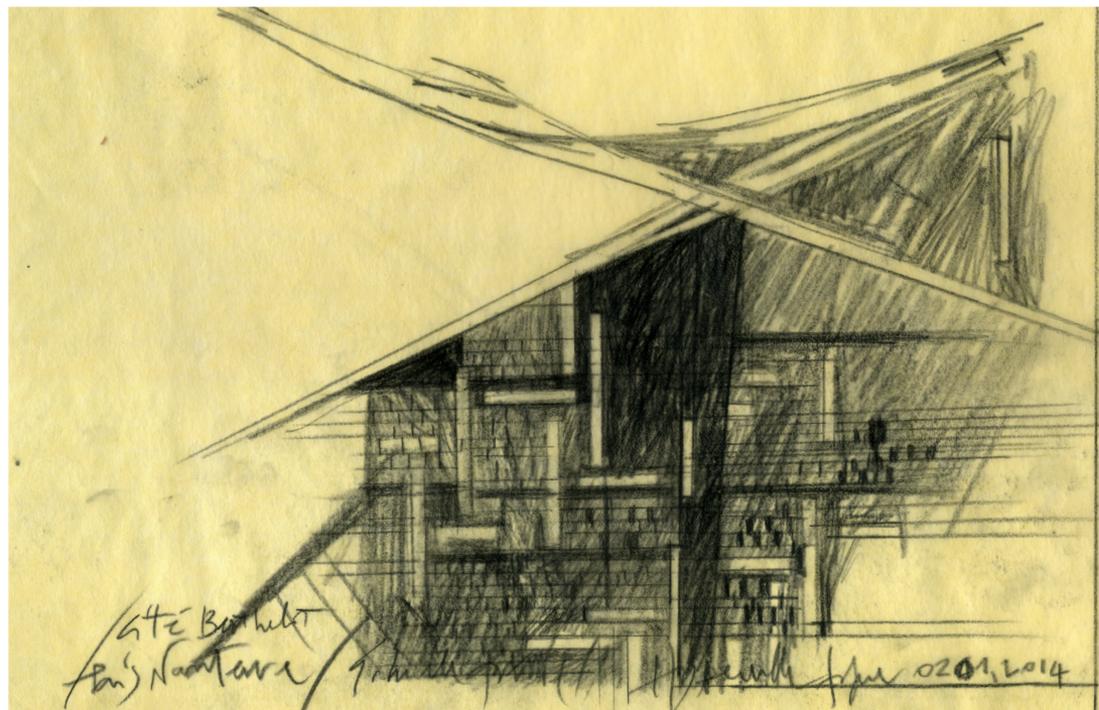
La rappresentazione necessaria a delimitare le “figure urbane” si pone come il vero contesto dell'atto progettuale, essa infatti si sostituisce al dato reale dei luoghi come spazio estetico dell'operazione progettuale. Le figure del progetto urbano sono un tramite tra la complessità [5] della realtà osservata e la sintesi risolutiva dell'idea progettuale, oggetti mutanti tra descrizione ed invenzione di un luogo [6], il progetto è prima materia estetica astratta: disegno e rappresentazione (derivata dallo spazio urbano) e poi forma dell'architettura della città.

Il disegno della città inteso come costruzione, in nuce, della maniera di formare, comporre delle materie, dei colori dei segni. In questo senso la materia e i modi della rappresentazione sono determinanti all'invenzione spaziale specifica. Per arrivare alle figure della ipercittà contemporanea bisogna basarsi su un modo di rappresentazione che abbiamo chiamato “digitale caldo”, definito sinteticamente da una tecnica mista che ibrida tecnologie digitali e disegno tradizionale, complesso e sofisticato come la città contemporanea, duttile come i suoi temi. Che usa come base figurale le cartografie di *Google*, e le interpreta con una serie di immagini fotografiche dal basso e sovrascritture disegnate, le cui uscite virano verso il bassorilievo con l'utilizzo di stampanti 3D. Il lavoro proposto sarà bipartito in una parte di testo ed in una serie di tavole e modelli 3D che mettendo in evidenza la tecnica di produzione

Figura 2. Paris/Nanterre.

Matita carboniosa su carta da schizzi gialla a partire dal ricalco della stampa del file precedente.

Il ridisegno per ricalco permette la selezione dei dati e la sintesi necessaria a passare al passaggio successivo. Simultaneamente ri-disegnando l'esistente si inizia un processo di spostamento della forma: sia nella direzione di una maggiore astrazione, che come trasformazione dei segni: anche dovuta alla presenza del gesto, della mano e delle possibilità espressive della tecnica esecutiva.



mista tra mano e digitale, tra bidimensionale e tridimensionale, tendono a delineare i temi in oggetto. La città rappresentata sarà in questo caso Parigi, in quanto ipercittà contemporanea globale che tiene in se anche tutte le memorie della storia urbanistica europea.

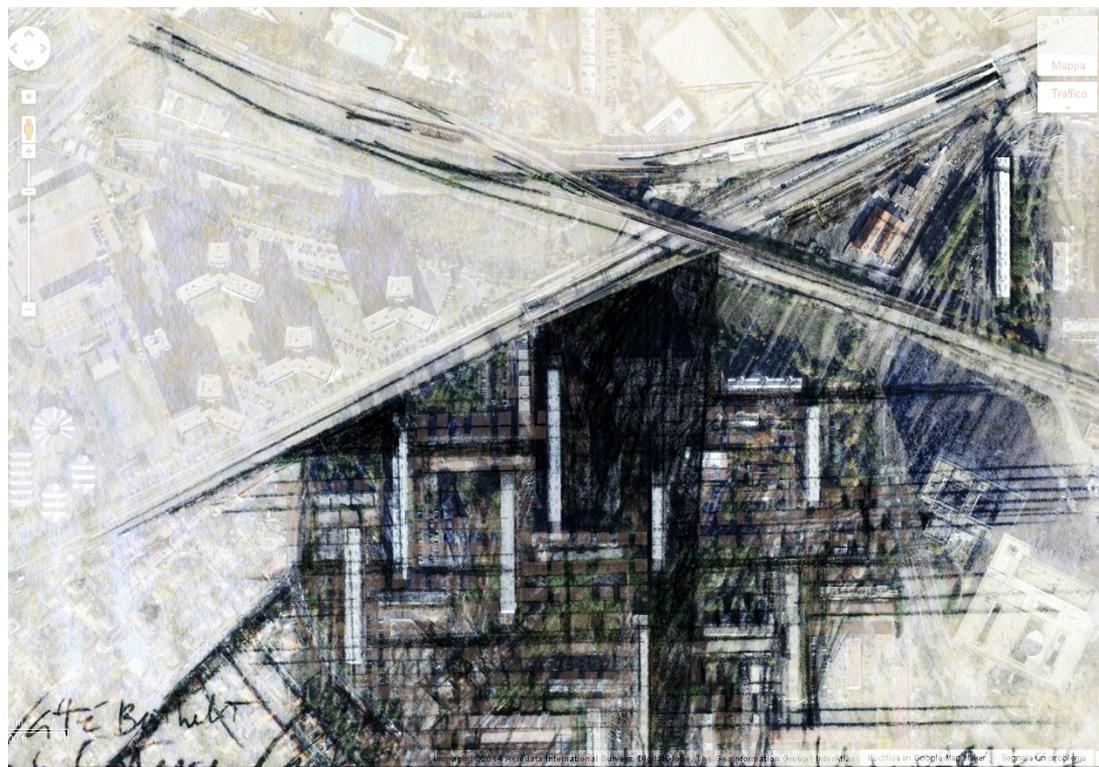
VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI E SVILUPPI

Fino a qui nel “tema” abbiamo riproposto (senza aggiunte o correzioni) il testo redatto come *paper* per essere inseriti nel presente numero di DISEGNARECON, scritto che riteniamo una sufficiente introduzione alle tematiche di ricerca. Proponiamo nel seguito una serie di aggiunte, approfondimenti e variazioni tese a specificare, anche in via operativa nelle immagini, alcuni nuclei concettuali importanti già enunciati nella prima parte. Iniziamo dalla Ipercittà, e dalla sua differenza con la città che fino alla post modernità classica abbiamo conosciuto: la differenza essenziale sta nella perdita dell’idea di un disegno generale, sia della figura urbana che della sua urbanistica (intesa come programmazione politico economica del suo sviluppo), e una ineluttabile deriva dello spazio urbano contemporaneo verso un sistema per parti, frammenti che interagiscono, spesso anche in termini conflittuali, come accostamento, sovrapposizione dell’uno sull’altro. Quindi la differenza con la città precedente è simile a quella che intercorre tra un testo ed un ipertesto: nel primo modello organizzativo troviamo un sistema unitario e riconoscibile in cui sono evidenti delle premesse, degli sviluppi ed una conclusione di una tesi interpretativa, definite in ordine gerarchico verticale. Mentre nel secondo, l’ipertesto e la città contemporanea, lo schema funzionale e la fruizione sono aperti e ogni parte equivale

Figura 3. Paris/Nanterre.

Foto aerea, disegno ed elaborazione digitale.

Le variazioni di trasparenza e di combinazione dei vari livelli del documento, permettono di cambiare il rapporto figura-fondo, visualizzando delle alternative possibili allo stato del progetto, che suggeriscono nuove possibili derive e trasformazioni.



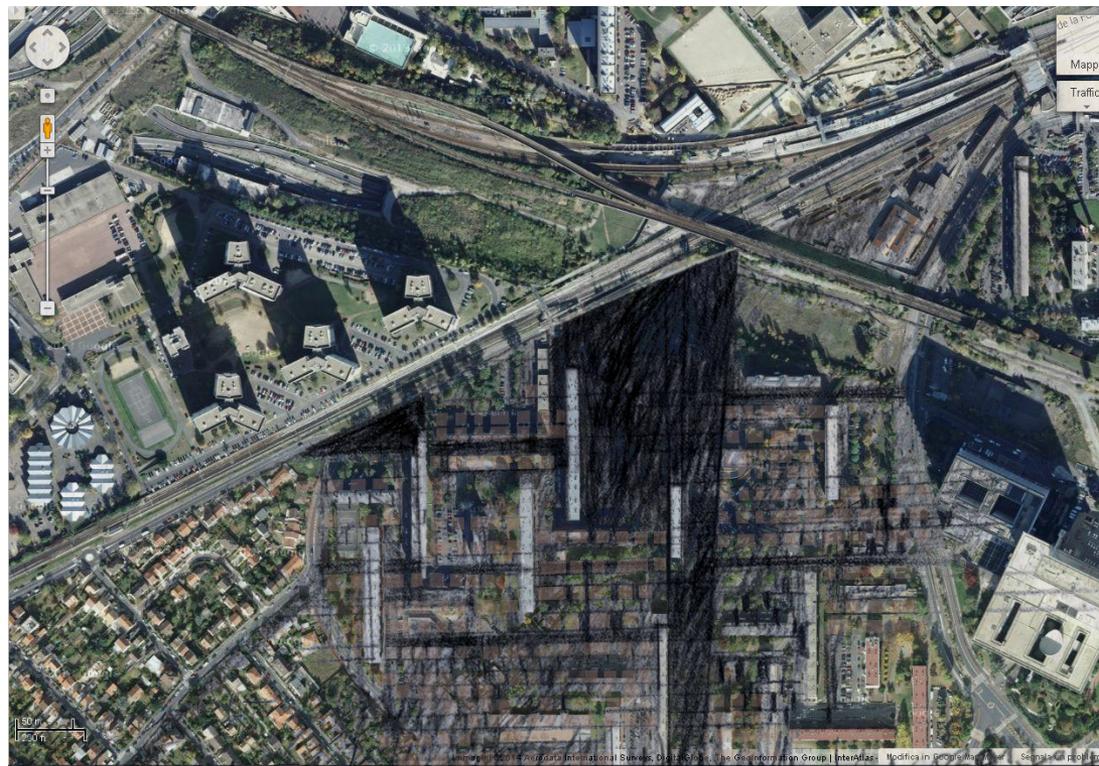
concettualmente alle altre. Posso in un sistema ipertestuale “entrare” dove voglio e percorrere la sua struttura in modo più libero che nel sistema testuale classico. La sua fruizione è per così dire orizzontale anziché verticale. In tal senso la città contemporanea è un luogo di parti equivalenti e autonome legate da logiche complesse non sempre evidenti. Anche la programmazione urbanistica oggi si muove attraverso la definizione di piccole parti di città [7]. I progetti urbani hanno sempre più una logica parziale e per settori, addirittura in certi casi gli eventi urbanistici si definiscono nella costruzione di singoli edifici: auditorium, centri d'arte, torri per la finanza e per uffici. Paradossalmente è l'edificio che genera sistemi urbani. Musei, auditorium, spazi commerciali divengono, infatti, i nodi di una rete di relazioni e flussi informativi, fisici e virtuali, che sembrano essere oggi la meta-struttura dell'ipercittà. Uno spazio dunque, quello contemporaneo, definito da reti informative e viarie, “tubi di flusso” [8] in cui si muovono persone ed informazioni. Questo sistema circolatorio dell'ipercittà irrori i vari frammenti urbani: le varie zone della nebulosa abitativa della città per parti.

L'architettura recente, in particolare quella legata ai mercati finanziari e culturali internazionali, gestita da pochi architetti nel mondo, si è fatta carico di questo ruolo ponte tra urbanismo e architettura. Cioè di essere un ibrido tra evento urbano ed edificio. Accentrando in sé in maniera totemica, delle caratteristiche urbane: dimensioni e figuratività simbolica ma anche complessità funzionale e di programma e concentrazione economica, tali da far svolgere all'edificio il ruolo di un pezzo di città. Lo sviluppo urbano recente è dato sostanzialmente dall'impianto di una serie di edifici che

Figura 4. Paris/Nanterre.

Foto aerea, disegno ed elaborazione digitale.

Risolta la figura (in un delle sue possibili variazioni nel processo delle sue mutazioni) essa funziona se ritorna in equilibrio con la foto satellitare senza sembrare un evento estraneo alla città esistente.



assumono il ruolo di macchine urbane e gestiscono di fatto la forma di pezzi di città.

Le figure urbane attuali sono questi iperedifici da cui deriva l'intorno urbano. L'alternativa a questa condizione sarebbe data dall'interpretazione, in termini di figura, di intere parti di città. Le condizioni oggi assolte dai grandi edifici-spettacolo, dovrebbero in questo secondo caso ridivenire proprie dello spazio urbano; e da questo ritornare in un secondo momento ad informare gli edifici. L'ipotesi che si viene qui delineando è quella di reimmettere la capacità simbolico narrativa che ha l'architettura in un sistema più esteso come quello urbano. Necessariamente in questo caso lo spazio urbano che si produrrebbe avrebbe logiche più generali legate all'uso pubblico e di impronta più democratica e quindi con priorità diverse della città, che quanto attualmente vediamo nei "nuovi mostri metropolitani" [9].

Quanto detto necessita di una specifica a proposito del termine "figura", infatti con esso intendiamo la possibilità di raccogliere in un'immagine sintetica una serie di complessità reali, sia logiche che formali e questa immagine (meglio figura) è poi in grado di prestarsi ad una sorta di sostituzione rispetto alla realtà che rappresenta. Per cui in luogo di quello spazio reale possiamo operare su questa sintesi grafico figurale. In sostanza la "figura urbana" si può definire come un modello operativo della città o più propriamente di parti di essa. Questa interpretazione ci porta a riflettere per similitudine all'idea di paesaggio urbano. Infatti possiamo parlare di paesaggio quando una rappresentazione di un evento reale (sia grafica che filmica che letteraria o anche parlata) diviene patrimonio comune, ossia quando essa è condivisa da una comunità [10]. Ma nel termine "figu-

Figura 5. Paris 15 Ar/Issy-Les-Moulineaux.
Immagine zenitale da Google maps.



ra" è più esplicito e preciso il rimando allo spazio urbano da cui essa deriva. La figura non può che essere in una relazione duale con ciò che rappresenta [11]. Ed è più forte l'idea di una relazione funzionale tra la realtà urbana e la sua rappresentazione figurale, che la rende più operativa ai fini progettuali, rispetto al termine di paesaggio. Infine possiamo immaginare il paesaggio urbano contemporaneo nel suo complesso come un insieme di queste figure parziali. Ossia queste figure urbane dovrebbero porsi come le premesse sintetiche per arrivare a definire le forme che assumono i vari nodi della rete della metropoli contemporanea. Essere cioè gli sfondi figurali dei nuovi contesti urbani che dovrebbero informare poi anche l'architettura delle varie parti di città. In definitiva, l'idea di figura urbana sancisce il ruolo della rappresentazione come definizione del contesto operativo per il progetto. La rappresentazione è un modello sostitutivo del reale nelle operazioni progettuali, ossia definisce il vero contesto operativo su cui agisce il progettista [12].

Le figure del progetto urbano possono esplicitarsi in due forme di rappresentazioni fondamentali, che sono anche quelle necessarie ad ogni rappresentazione progettuale: la rappresentazione in pianta ed in alzato e la rappresentazione prospettica. In particolare per le icone figurali riferite alla città la vista planimetrica e la vista prospettica dal basso. Oggi questi due spazi iconografici sono emblematicamente definiti nella mappatura digitale del nostro mondo offerta da *Google maps*. Ed è anche normale parlando di rappresentazione usare le tecnologie digitali come sistema corrente ma "corrette" ed ibridate (per tenere la stessa complessità del reale) dal disegno tra-

Figura 6. Paris 15 Ar/Issy-Les-Moulineaux.

Disegno a pastello su carta da schizzi e elaborazione digitale: clonazione di alcuni segni importanti che definiscono un primo approccio progettuale basato sulla priorità del progetto dei "vuoti" urbani. In questa immagine l'idea di clonazione dell'esistente serve ad evidenziare l'importanza di selezionare dei dati reali principali, ai quali in via gerarchica, sottomettre il lavoro sulla restante parte di città.

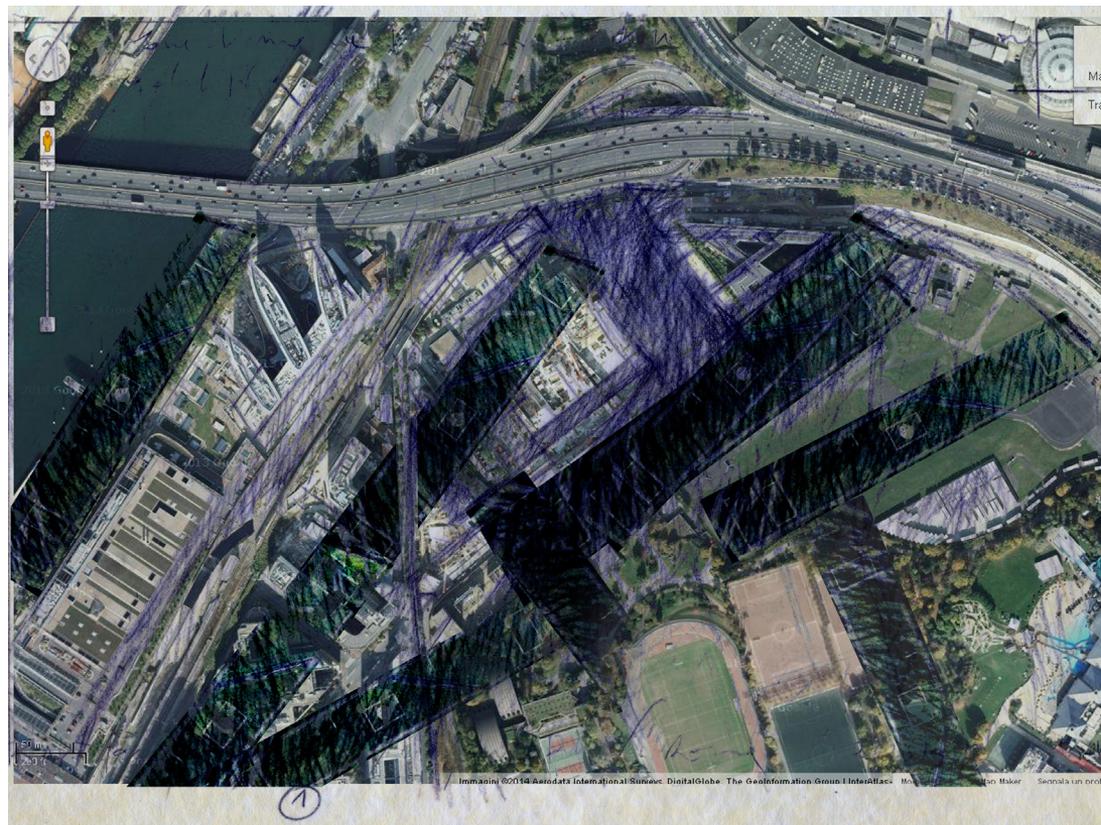


dizionale, anzi dalle forme più ancestrali e primarie dell'atto grafico. Quindi il digitale corretto da tecniche grafiche in cui si senta la materia del disegno e la presenza del corpo e della spazializzazione complessiva che l'atto del disegno implica. Dunque tecniche antiche ed intramontabili come il caron-cino, il pastello, l'acquarello il *lavis* etc. Queste tecniche fuse con il fotomontaggio e delle operazioni di computer grafica ci permettono di avere uno strumento efficiente per rappresentare la città contemporanea in quanto allo stesso tempo astratto e figurativo, preciso ed indeterminato. Cioè tale da porsi come un "luogo" grafico a partire dal quale sviluppare la catena di immagini che porta alla definizione di un progetto [13]. Questa forma di rappresentazione ibrida e mutante che abbiamo nominato come "digitale caldo" ci permette di definire delle figure urbane surrogato della complessità del reale ed allo stesso tempo immagini concettuali che rappresentano le priorità logiche di una condizione urbana. In particolare le relazioni tra pieni e vuoti, tra infrastrutture viarie e tessuto edilizio tra territorio e costruito.

A questo punto del nostro ragionamento bisogna specificare che l'operazione che qui si propone non è che di natura estetica e anche specialistica e quindi da sola non sufficiente ad una progettazione urbanistica adatta alla ipercittà contemporanea. Queste figure possono immaginarsi, in un processo reale, come dei dati da affiancare alle complesse procedure che una nuova urbanistica implica. In particolare ci riferiamo qui alla esigenza di uno spazio nuovo di contrattazione comune e condiviso che si ponga come intermedio tra il dualismo pubblico-privato. Ma è proprio all'interno dell'esigenza di uno sviluppo urbano

Figura 7. Paris 15 Ar/Issy-Les-Moulineaux.

Disegno ed elaborazione digitale: disegno e città dal satellite.
L'accentuazione della presenza della base fotografica evidenzia le carenze della forma, in particolare rispetto alla definizione dei sistemi costruiti ancora da reinventare (in relazione a quanto esiste). Il metodo operativo che emerge è quello di pensare prima la forma dei vuoti e poi definire su questa il costruito.



condiviso che l'idea di figura trova la sua più ampia generalità. Infatti il ruolo del progettista nell'idea di una nuova democrazia partecipativa, non è più quella di "imporre" un progetto in quanto delegato di un potere decisionale, ma piuttosto quella di fornire delle immagini ad un processo condiviso di interpretazione del fenomeno urbano, inteso come spazio comune. E più queste immagini sono generali, più esse si prestano a interpretazioni larghe e feconde di sviluppi differenti. Il lavoro iconografico, specifica fondamentale del nostro mestiere di architetti, sembra essere in questa ipotesi di sviluppo quello che più largamente può permettere il passaggio dalle parole alla forma dello spazio urbano. In sostanza definire delle icone urbane significa arricchire il processo di crescita condiviso della città con degli atti conoscitivi definiti da un linguaggio non parlato ma per immagini che è il più vicino alle possibilità di progetto dello spazio [14].

PRECISAZIONI

In rapporto a quanto detto sentiamo la necessità di precisare alcune tematiche generali di riferimento per la tesi proposta:

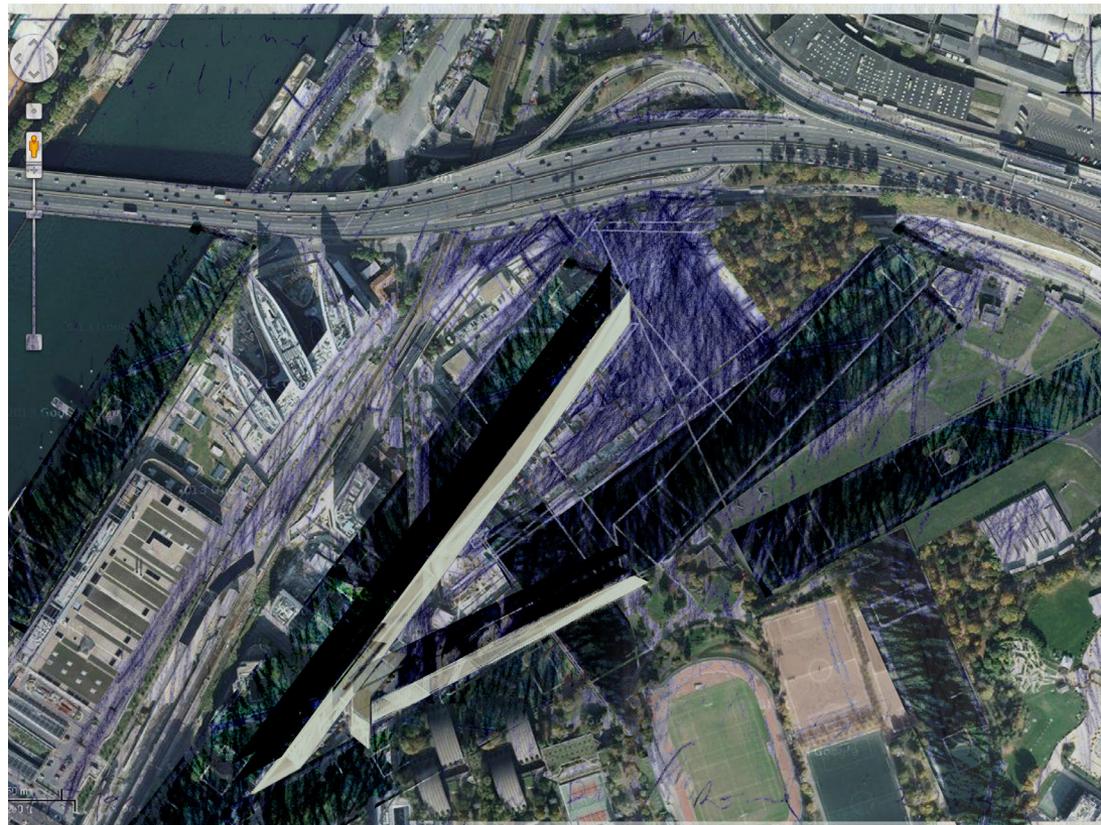
si tratta di approfondire in via preliminare, il rapporto di quanto suggerito sulle figure urbane con l'ambito operativo concettuale in cui si colloca questo modo di procedere -il retroterra della ricerca- e poi quali sono le relazioni di questo discorso con l'area scientifico disciplinare del disegno.

Dobbiamo riferirci al complesso ambito del disegno della città, tematica enucleata chiaramente dal noto testo di Camillo Sitte [15], in cui il fenomeno urbano della nuova città moderna è affrontato e risolto con il ridisegno degli spazi vuoti

Figura 8. Paris 15 Ar/Issy-Les-Moulineaux.

Elaborazione digitale: il progetto dello spazio vuoto e le parti edificate a questo legate.

Il nuovo costruito (evidentemente qui ancora se-gno schematico) ricostruisce le priorità all'interno del sistema urbano, definendosi come oggetto derivato dal paesaggio. Alcune parti di sistemi boschivi sono state clonate. Si sono modificati, inoltre, alcuni edifici e "copiati" dei capannoni industriali.



della città in particolare il rapporto tra strade e piazze, la cui forma rende necessarie delle operazioni di modifica del sistema edilizio. Metodo progettuale che facendo riferimento alle figure urbanistiche della tradizione europea, in particolare dell'Europa del XII e XIV secolo, tende a modificare lo stanco procedimento per simmetrie, assi e monumenti della città della fine dell'Ottocento. Su questa linea si innesta, ricucendo gli strappi atopici del movimento moderno, una tradizione italiana del disegno urbano a partire dall'osservazione del territorio, che vede allineati gli studi di Muratori sulle tipologie edilizie e sulle figure urbane e rurali delle strade in relazione al tessuto edilizio: negli studi urbani di Venezia e Roma [16], ed anche le "strutture dello spazio antropico" di Gianfranco Caniggia (1984). Discorso che trova un punto fondamentale nel lavoro di Aldo Rossi sull'architettura della città (1966). Ed ancora la tradizione romana del disegno urbano (che ha come archetipo le invenzioni Piranesiane sulla città: dai carceri al Campo Marzio) con gli studi di Franco Purini sulla grande scala urbana e sul paesaggio, in cui questo viene letto come fenomeno complesso tra rappresentazione e dati reali, ma sempre riconducibile a delle figure che collocano l'atto progettuale tra la scala della riflessione teorica e utopica e quella dell'intervento possibile. Di Purini vanno ricordati i progetti per "Vema" (Biennale di Venezia 2006), o alcuni suoi progetti per Roma con l'invenzione dei "corpi ambientali virtuali" [17], il progetto per Milano-Pioltello del 1985, o i progetti per Pietralata del 1996 (oggetto di una consultazione ad inviti tra cui va ricordato in tal senso anche il progetto di Alessandro Anselmi). Ed ancora nella stessa linea si ricordano i progetti degli architetti romani per

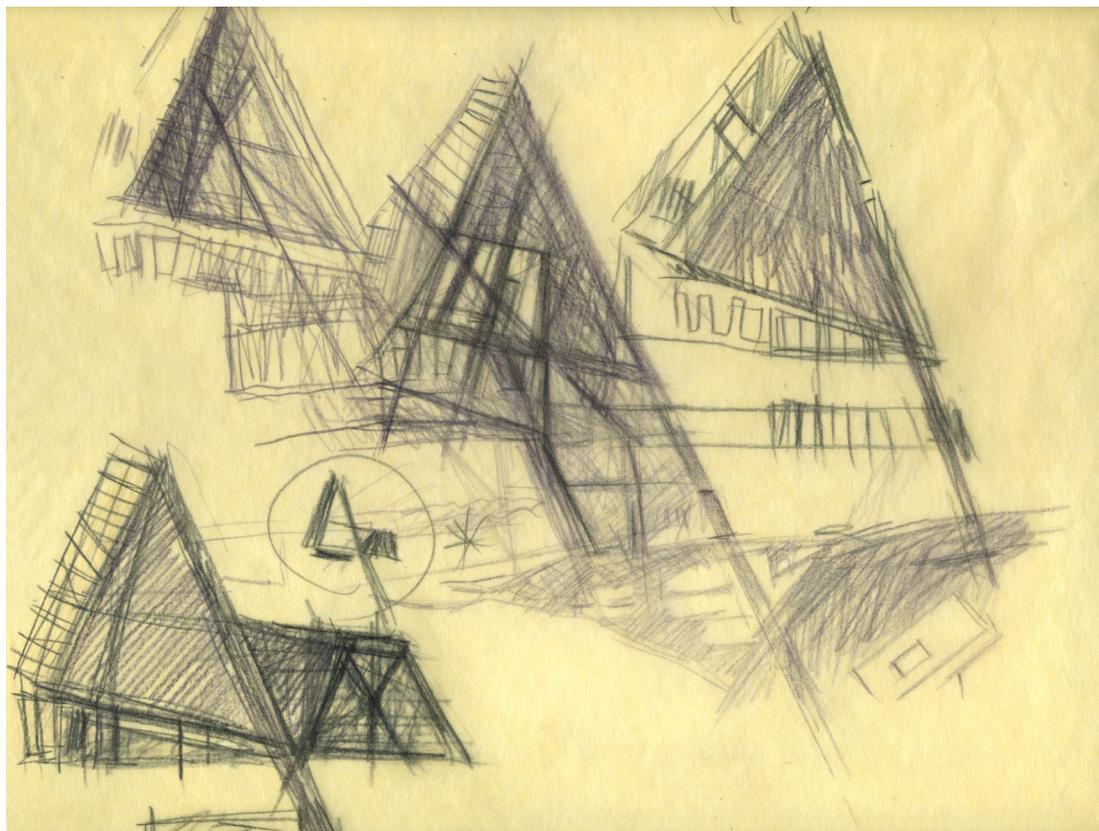
Figura 9. Paris 19 Arr./Aurbervilliers.
Immagine zenitale da *Google maps*.



l'esposizione "nove viaggi per nove città" alla XVII Triennale di Milano (1989): in cui le stesse figure urbane, clonate dalla Roma brocca, regolano degli interventi di recupero e ri-definizione del centro storico come della periferia [18]. Per quanto riguarda una dimensione internazionale del tema di progettare la città per figure, si vogliono mettere qui in evidenza le fondamentali esperienze degli architetti-paesaggisti Francesi quali: Gilles Clément [19] e Michel Desvigne, che di fatto con le loro opere paesaggistiche sugli spazi della città in espansione, sembrano interpretare al meglio le ultime tendenze dell'urbanistica contemporanea. Ma bisogna riferirsi anche ai funambolici disegni urbani di Matteo Mariotti, Labeus Woods e Perry Kulper che ci donano quell'inventario figurativo tra realtà, sperimentazione spaziale e senso utopico, isntallatorio e additivo, del progetto urbano. Altro polo del discorso è certamente la scuola olandese tra astrazione e pragmatismo con OMA, basti citare il loro recente progetto per il nuovo *Waterfront* di Dubai City. Infine qui siamo obbligati a tralasciare tutti gli importanti riferimenti del mondo dell'arte che esulerebbero dai limiti del nostro scritto. Il contesto operativo proposto, non è solo necessario per dare l'estensione dell'operazione figurale sulla città come ambito teorico, ma soprattutto ci offre un palinsesto in immagini che rendono la rappresentazione spesso il vero e solo atto progettuale. Tra le filigrane tracciate a matita su carta lucida dei sistemi viari agricoli di Caniggia e i *rendering* scintillanti alla luce dell'alba di Dubai city di OMA, si apre un universo espressivo e figurale immenso, ma tutte queste rappresentazioni mettono l'accento sulla possibilità del disegno di essere allo stesso tempo progetto concreto e ambizione utopica per uno

Figura 10. Paris 19 Arr./Aurbervilliers.

Schizzi di elaborazione dell'figure che lavorano intorno ad uno spazio triangolare vuoto, evidente nella foto aerea ed al sistema del canale dell'Ourcq nonché alla copertura parziale del sistema ferroviario.



spazio diverso: osservazione della città reale e invenzione di figure.

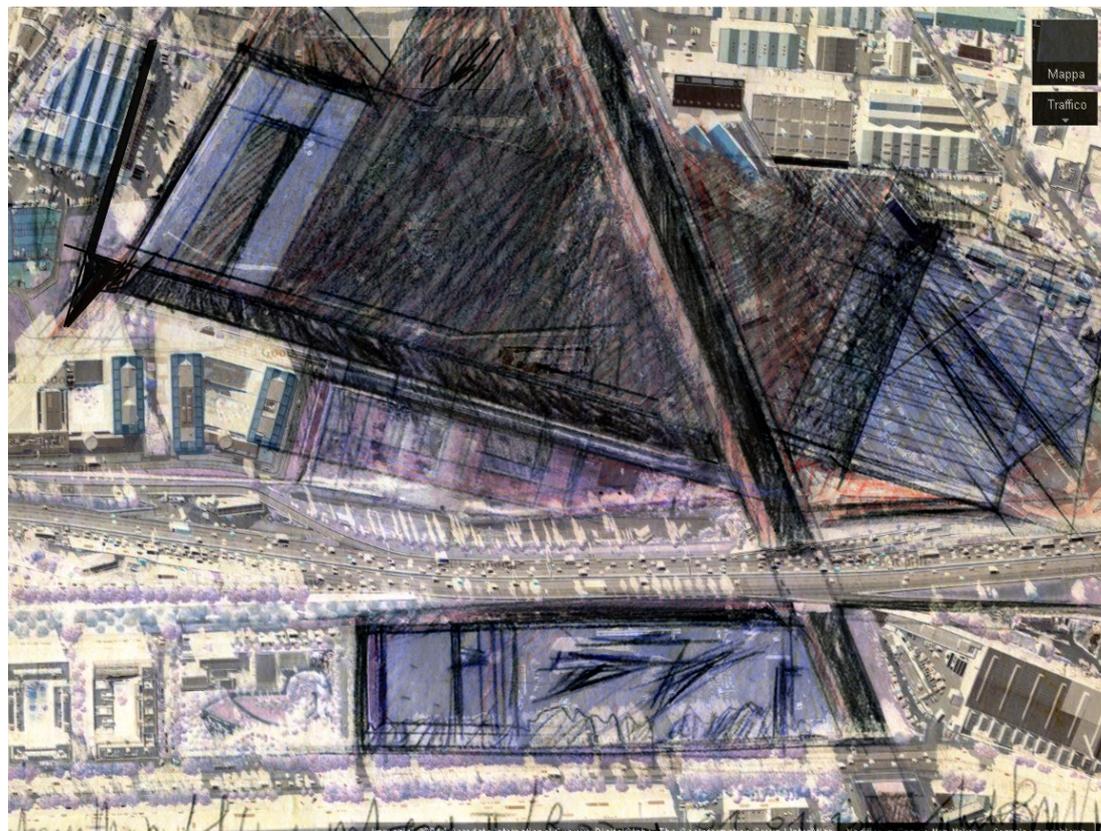
Per quando riguarda la disciplinarietà della ricerca bisogna ricordare che il disegno è il luogo privilegiato dove nasce la forma ed in cui l'invenzione appoggiata all'interpretazione dell'esistente (dati reali) permette la creazione di nuovi eventi figurali. Questa è la radice più nobile ed antica della nostra disciplina, quella rivendicata da Zuccari come elemento fondante dell'Accademia di San Luca e sottesa al motto vasariano: disegno padre di tutte le arti.

Questa concezione del disegno e più in generale della raffigurazione come luogo dell'invenzione progettuale si muove tra due poli concettuali: La capacità di guardare il reale producendo delle sintesi grafiche del visibile -quindi la produzione di punti di vista unici sul mondo- e quello da questo risultante: di ricomporre, ossia organizzare i dati ricevuti in una sequenza diversa, in nuove composizioni che sono originali. Questa dialettica tra vero ed inventato è la sostanza fondamentale di tutti i mestieri creativi dal *product design* fino all'urbanistica ed è espressa al suo stato originale, istintivo e profondo dall'operazione grafica. E' necessaria un'altra specificazione: infatti come dicevamo, la rappresentazione del paesaggio (anche quello urbano) implica un atto sintetico che permette ad una serie di dati reali di divenire patrimonio comune identificabile. Da qui l'importanza delle rappresentazioni del paesaggio dipinte, fotografate o anche descritte. Il paesaggio rappresentato è sempre denso dei due poli suddetti: la lettura del reale e l'accentuazione di alcune sue caratteristiche che ne spostano il senso nella direzione inventiva del progetto. I nostri paesaggi contemporanei sono "normalmente"

Figura 11. Paris 19 Arr./Aurbervilliers.

Disegno ed elaborazione digitale.

Il disegno misto tra analogico e digitale, ha la stessa complessità del fatto urbano, la gestualità della mano e la sintesi del segno, fanno da contrappunto alla esattezza analitica della foto satellite. Il disegno, cancellando e sovrascrivendo dei dati, evidenzia le priorità figurali di un luogo urbano.



immaginabili non come sistemi unitari ma come somme di frammenti: il nostro mondo si riflette in una miriade di immagini possibili. I paesaggi contemporanei dell'era digitale, sono una sintesi di frammenti diversi. Quello che qui si cerca è la rappresentazione di un paesaggio contemporaneo definito da strumenti disciplinari del progetto (la planimetria o visione zenitale), ma desunta da una base figurativa corale e condivisa del nostro mondo che è quella della immagini della rete e di *Google*. Lo spostamento di queste rappresentazioni in un ambito inventivo, attraverso l'uso di una tecnica di produzione mista è quello che ci si proponeva di ottenere. Definendo nuovi morfemi urbani in connessione con la tradizione del disegno della città su delineata, le immagini presentate si pongono come una alternativa pensata al sistema delle icone urbane prodotte in automatico (sulla base di interpretazione di dati), dal basso, negli spazi condivisi della rete: le *Open Data Maps* [20], che rappresentano le figure più avanzate delle nostre ipercittà, in quanto descrivono dei paesaggi urbani a partire dai movimenti e gli usi della città da parte dei suoi cittadini. Si tratta nei due casi, figure del digitale caldo e *Open Data Maps*, di icone urbane che raddoppiano la città esistente in una sua interpretazione e che si affiancano all'iconografia di un luogo. Agendo quindi in via doppia: sulla storia visiva della singola città o agglomerazione urbana e simultaneamente, nella storia della rappresentazione della città, in una duplice tensione tra progetto ed utopia.

Figura 12. Paris 19 Arr./Aurbervilliers.

Immagine zenitale e elaborazione digitale.

Questa immagine mostra una delle possibili forme del processo di sviluppo di figure urbane: Il triangolo costruito del perimetro dell'area tiene in sé gli spazi verdi da cui deriva. Il paesaggio del vuoto è stato costruito nell'immagine con delle "clonazioni" di parti di paesaggio esistente.



NOTE

[1] Per l'idea di ipercittà (Hyperville) si fa riferimento a: Corboz, André (2009). *La pendule de profil. Comment penser la mutation?* pp.51-61.

[2] Il lavoro proposto si pone come sintesi e avanzamento di una ricerca condotta sul rapporto tra rappresentazione, paesaggio urbano e progetto affrontato in più studi: Pierluisi, Gabriele (2002), Pierluisi, Gabriele (2004), Pierluisi, Gabriele (2006), Pierluisi, Gabriele (2011 a), Pierluisi, Gabriele (2011 b).

[3] Crf a due scritti che originano questo concetto: Pierluisi, Gabriele (2010) e Pierluisi, Gabriele (2013), anche visibile in una sintesi su http://disegnoeprogetto.progettistiinrete.it/2013/01/10/digitale-caldo_appunti-per-il-disegno-nel-post-digitale/

[4] Per l'idea di figura nel progetto cfr a Terranova, Antonino (2009).

[5] Per l'uso del termine complessità si fa riferimento alla teoria filosofica di Morin ed in particolare al testo: Morin, Edgar (2005)

Ed anche sul rapporto teoria della complessità-progetto e disegno: Pierluisi, Gabriele (2011 a).

[6] Per esempio sono figure progettuali i progetti urbanistici di Michelangelo: Via Pia ed il Campidoglio o il Piano Sistino per Roma che generalizza il tridente e la trian-

golazione, eredi della tradizione prospettica italiana, come sistema di costruzione della città. Ma anche la Parigi di Haussmann che taglia il tessuto esistente definendo isolati triangolari, e ancora le figure urbane tutte date all'edificio del Movimento Moderno: il Le Corbusier della "l'Hot Insalubre" o i progetti di Bakema e Van den Broek per il quartiere del *Veeuwarden* o il piano per Philadelphia di L. Kahan che rilegge lo spazio della città antica attraverso le infrastrutture viarie ed i parcheggi.

[7] Per l'emblematica vicenda urbanistiche italiane, che ha ormai da anni abbandonato l'idea di pianificazione, si veda il recente: Benevolo, Leonardo (2012) e anche più in generale sulla mutazione della città: Benevolo, Leonardo, Erbani, Francesco (2011).

[8] Questa interpretazione della megalopoli contemporanea scaturisce da un anno di studio il cui soggetto era la rappresentazione della città di Parigi, i cui risultati non hanno ancora ottenuto una pubblicazione, ma che tendevano a categorizzare gli spazi urbani tra sistema generale delle reti e punti notevoli edifici. La ricerca è intitolata: "Il progetto contemporaneo tra corpo e paesaggio" nell'A.A. 2008-2009. che ha avuto come primo risultato l'esposizione Gabriele

Pierluisi "Paris-Plis", febbraio-marzo 2011, Parigi galleria Selectiv Art, a cura di Martina Cavallarin. Cfr : <http://www.scatolabianca.net/blog/gabriele-pierluisi-sul-piano-assiale-della-contemp/>.

[9] Si fa qui esplicitamente riferimento nell'uso del termine alla teoria ed al libro di: Terranova, Antonino (2001). Utile e necessario per capire lo statuto di questi recenti oggetti architettonici.

[10] Fino ad ora si è interpretato la categoria del paesaggio urbano esattamente come luogo della rappresentazione necessario a definire delle caratteristiche primarie di alcuni spazi urbani. E quindi come la prima operazione necessaria a comprendere le logiche della città.

[11] Si rimanda brevemente alla voce figura (concetto) su Wikipedia: [http://it.wikipedia.org/wiki/Figura_\(concetto\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Figura_(concetto)).

[12] Per un approfondimento sul fondamentale rapporto tra rappresentazione di un luogo e progetto si rimanda a Pierluisi, Gabriele (2012).

[13] In rapporto all'idea di serie di immagini e alla possibilità inventiva ed artistica della serie iconografica si veda: Didi-Huberman, Georges (2011).

[14] Per l'idea del progetto come fenomeno politico, "comune" e condiviso si veda Assennato, Marco (2011) ed anche, più in generale

per l'idea di "comune": Negri, Antonio (2012).

[15] *Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen* (1889; trad. it. L'arte di costruire la città, 1953).

[16] Studi per una operante storia urbana di Venezia. Pubblica.1959, Studi per una operante storia urbana di Roma, pubb. nel 1963.

[17] Per la complessa ed articolata "teoria" del paesaggio e della città di Purini si rimanda sinteticamente a crf: G. Neri, M. Petranzan (2005).

[18] Per completare il quadro teorico, bisogna richiamare gli studi di storia urbana di Enrico Guidoni, che ha magistralmente messo insieme storia della città e interpretazione degli spazi della urbani a partire da delle figure archetipiche di riferimento: i libri di Guidoni sulla città sono tutti importanti, ma per il tema qui trattato si fa riferimento in particolare a Guidoni Enrico (1989) e (1992), in cui è particolarmente evidente l'approccio figurale alla storia della città.

[19] Per l'articolata ed innovativa teoria del paesaggio di Clément: tra terzo paesaggio e giardino planetario crf: Clément Gilles (1999), (2004).

[20] Valgano per tutti gli esempi delle immagini del *Word Atlas* di Eirc Fischer o e immagini del sito <http://mapequalsyes.stamen.com/>

BIBLIOGRAFIA

Assennato, Marco (2011), *Linee di Fuga. Architettura, teoria e politica*, Duepunti edizioni.

Benevolo, Leonardo (2012), *Il tratto dell'urbanistica italiana*, Laterza, Roma-Bari.

Benevolo, Leonardo, Erbani, Francesco (2011), *La fine della città, intervista a cura di Francesco Erbani*, Laterza, Roma-Bari.

Caniggia, Gianfranco (1976), *Strutture dello spazio antropico. Studi e note*, Uniedit, Firenze.

Capuano, Alessandra (2005), *Temie figure nell'architettura romana 1944-2004*, Gangemi, Roma.

Clément, Gilles (1999), *Le jardin Planétaire. Réconcilier l'Homme et la Nature*, Albin Michele, Paris.

Clément, Gilles (2004), *Manifeste pour le Tiers Paysage*, SujetObjet, Paris.

Corboz, André (2009), *Sortons enfin du labyrinthe!*, ed. Infolio, Paris.

Didi-Huberman, Georges (2011), *Atlas ou le gai savoir inquiet. L'Oeil de l'histoire, 3*, Les edition du minuit, Paris.

Guidoni, Enrico (1989), *Il Duecento, Storia dell'urbanistica*, Laterza, Roma-Bari.

Guidoni, Enrico (1992), *L'arte di Progettare la città. L'Italia ed i Mediterraneo tra il Medioevo e il Settecento*, Kappa, Roma.

Morin, Edgar (2005), *Introduction*

a la pensée complexe, Edition du Seul, Paris.

Negri, Antonio (2012), *Inventare il comune*, ed. DeriveApprodi, Roma.

Neri, Gianfranco, Petranzan, Margherita (2005), *Franco Purini. La città Uguale*, Anfione-Zeto.

Pierluisi, Gabriele (2002), *Rendere il visibile. La raffigurazione dei luoghi tra disegno dal vero e modello analogico*, in Albisinni Piero (a cura di), *Disegno dell'architettura fra tradizione ed innovazione*, Gangemi, Roma, pp. 181-247.

Pierluisi, Gabriele (2004) *Piramidi o il disegno come trasformazione del visibile*, in Migliari, Riccardo (a cura di), *Disegno come modello. Riflessioni sul disegno nell'era informatica*, Kappa, Roma, pp. 28-32.

Pierluisi, Gabriele (2006), *Paesaggi italiani*, in Giovanni, in Massimo, Colistra, Daniele (a cura di), *Spazi e Culture del Mediterraneo. Ricerca PRIN 2003-2005*, Kappa, Roma, pp. 259-278.

Pierluisi, Gabriele (2011), *A volo d'uccello. Paesaggi delle ipercittà mediterranee*, in Bistagnino, Enrica (a cura di), *Sguardi mediterranei. 10 rappresentazioni di paesaggi italiani*, Franco Angeli, Milano, pp. 87-95.

Pierluisi, Gabriele (2011 a), *Disegno. Dal disegno come modello al disegno come pensiero complesso*, in AAVV, *Realtà, simulazione*,

progetto. Il ruolo del modello, atti del seminario di studio curato dall'UdRD Design Representation, Milano, Maggioli, Sant'Angelo di Romagna, pp. 199-210.

Pierluisi, Gabriele (2011 b), *Ultimi Fuochi. Visioni di città mediterranee tra design e paesaggio*, in Giovannini, Massimo, Prampolini, Franco, (a cura di), *Spazi e culture del Mediterraneo* (n.3), Centro Stampa di Ateneo, Reggio Calabria, pp. 55-78.

Pierluisi, Gabriele (2012), *Il disegno di progetto come strategia di trasformazione dello spazio*, in AAVV, *Il disegno come ricerca. Strumenti grafici e modelli rappresentativi per il progetto*, Maggioli, Sant'Angelo di Romagna, pp 43-48.

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

Rossi, Aldo (1978), *L'architettura della città*, Edizioni universitarie Politecnico di Milano, Milano.

Terranova, Antonino (2001), *Mostri Metropolitani*, Maltemi, Roma.

Terranova, Antonino (2009), *Delle figure del reale. Risignificazioni e progetti*, Gangemi, Roma.

Figura 13. Paris 19 Arr./Aurbervilliers.

Disegno a pastelli su carta da schizzi gialla.

Uno dei passaggi intermedi di elaborazione della figura urbana.

