

# Architettura come immagine del paesaggio

Fabio Colonnese

## Abstract

*Il paesaggio è un concetto che nasce e si sviluppa all'interno della rappresentazione, delle pratiche mimetiche degli artisti, le stesse pratiche che riguardano da vicino l'architettura stessa, non solo nel suo processo ideativo e costruttivo ma anche nella sua missione semantica. Così l'architettura partecipa alla costruzione del paesaggio in molti modi allo stesso tempo: partecipa attraverso edifici che lo ignorano oppure con edifici che invece imitano l'immagine, la forma o i processi che formano il paesaggio stesso. Ma progettare il paesaggio significa operare sia sul piano tangibile del territorio sia su quello intangibile delle idee che orientano la sua percezione. In questo senso, l'architettura partecipa anche attraverso edifici capaci di influenzare gli individui e di cambiare il loro modo osservare l'ambiente circostante. Una riflessione generale sulla rappresentazione introduce prima la nascita e poi l'evoluzione contemporanea del paesaggio allo scopo di inquadrare il contributo teorico implicito in alcuni progettisti moderni e contemporanei che hanno adottato il paesaggio come medium per rifondare l'architettura stessa – da Le Corbusier a Rem Koolhaas o Enric Miralles – oppure per fornirle almeno un'apparente compatibilità in termini di sostenibilità ambientale.*

*Parole chiave: Le Corbusier, Rem Koolhaas, rappresentazione, architettura come paesaggio, imitazione.*

## La questione della rappresentazione

L'arte occidentale si fonda sull'imitazione della natura, esercitata per secoli attraverso una miriade di strumenti e forme che ne mediano e articolano i significati. Alla base c'è la *mimesis*, la capacità degli artisti di riprodurre la realtà visibile attraverso la rappresentazione. Per Platone (*Repubblica*, X) la rappresentazione è soprattutto un inganno, una finzione, una falsificazione. Sia nella sua versione di "copia" (*eikastiké*) – fedele in tutti gli aspetti, come una scultura – sia nella sua versione di "parvenza" – l'immagine sotto una data prospettiva, come una pittura – una rappresentazione non è altro che una illusoria evocazione del mondo fenomenico che, a sua volta, è una imperfetta imitazione del mondo delle idee, illustrata nel celebre mito della caverna.

Aristotele amplia il discorso interrogando le potenzialità del fare poetico, capace di richiamare le forme strutturali nella loro generalità piuttosto che nella loro particolarità. In questo modo, trova la possibilità di avvicinare lo spettatore al mondo delle idee e produrre, attraverso l'identificazione con l'attore, la "catarsi". Suggestisce quindi la possibilità di imitare non tanto, o non solo, la forma o l'immagine della natura ma i suoi principi e i suoi processi. In questo senso, la rappresentazione viene intesa come la combinazione di una componente tecnica (*tékhnē*), necessaria alla riproduzione degli aspetti sensibili, e di una componente morale (*areté*), necessaria a evocare il mondo delle idee [Ugo 2004, p. 10]. Questa idea sposta la rappresentazione da un piano puramente sensoriale ("appare



Fig. 1. Santiago Calatrava, Studio concettuale per il Padiglione Quadracci del Museo d'arte di Milwaukee, 2000ca (su concessione di Santiago Calatrava Architects and Engineers).

come”) ad uno ibrido, che coinvolge la mente su un piano analogico (“funziona come”). Da una parte la somiglianza richiede allo spettatore di conoscere l’oggetto evocato dalla rappresentazione per riconoscerne le proprietà – si pensi al mito di fondazione pliniano del disegno, al profilo umano tracciato da Calliroe per fissare l’immagine del suo amato in partenza, che ha significato solo per chi lo conosce [Mindegua 2024]; dall’altra, l’analogia richiede il suo coinvolgimento celebrale ovvero una conoscenza sensibile che non indaga più la “verità” ma piuttosto il “verosimile”, non solo la “forma apparente” ma anche la “struttura” e le “relazioni” più o meno visibili fra le parti. In questo modo l’analogia diviene il fondamento stesso della creatività in

quanto: «capacità umana di integrare idee astratte al fine di perfezionare le entità del mondo reale» [Braghieri 2013, p.104].

L’imitazione, che colma la distanza dall’originale attraverso la capacità di astrazione dell’artista e quella di interpretazione dell’osservatore, svolge anche un ruolo di mediazione tra l’ambiente costruito e i contenuti teorici, sociali e culturali che sottendono alla sua trasformazione. In questo modo, la rappresentazione orienta non solo la conoscenza del mondo fenomenico ma anche il suo progetto, che può tendere alla: «concordanza o discordanza tra l’idea interiore del mondo e il mondo così com’è, come entità misurabile» [Purini 1992, p. 57].

L'architettura è ovviamente un campo di studi privilegiato per osservare le infinite sfumature di questo conflitto tra soggettività e oggettività. Gli architetti hanno prodotto e continuano a produrre forme che si riferiscono alla natura sia direttamente, attraverso l'osservazione e lo studio [1] (fig. 1), sia indirettamente, tramite i precedenti artistici – si pensi al ruolo svolto dall'antichità nel Rinascimento – soprattutto per accedere a loro bacino semantico. In questo senso, più o meno consapevolmente, hanno sviluppato un campionario di "simboli", "icone" e "indici", per rifarsi alla triade semiotica elaborata da Charles Sanders Peirce [Sander Peirce 2003, p. 153], che rimanda al mondo naturale: il "simbolo" è la relazione che lega una parola ad un preciso significato per abitudine, tradizione o convenzione, come il testo inciso sui monumenti romani; l'"icona" richiama un significato per somiglianza visiva – le piramidi sono montagne, le colonne alberi, le finestre occhi e la cupola è il cielo [Ambrosi 1996, pp. 93-96]; l'"indice" suggerisce un significato in modo traslato, come le parti dell'ordine architettonico e i loro rimandi al corpo umano o altri elementi naturali [Hersey 2001]. Si tratta quindi di categorie che comunicano il proprio significato attraverso un processo preferenzialmente connotativo (il simbolo), denotativo (l'icona) o una combinazione dei due (l'indice); allo stesso tempo, sono destinate ad essere largamente fraintese e reinterpretate, in quanto la natura degli elementi architettonici è polisemica.

### La questione del paesaggio

Un caso particolare è quello dell'architettura che non solo si interroga sulle "origini naturali" dei suoi elementi e dei suoi processi, come la celebre capanna-manifesto dell'Abbaye Laugier [1], ma che aspira ad imitare la natura più o meno antropizzata attraverso la sua incarnazione culturale-percettiva attualmente di maggior successo: il paesaggio. Sul paesaggio negli ultimi decenni si è scritto moltissimo, sia in ambito critico-letterario, sia in ambito istituzionale italiano ed europeo. Questa congerie di studi ha avuto l'effetto più evidente di ampliarne il campo semantico e operativo, quasi che il paesaggio costituisca la chiave per accedere e rendere comprensibile la complessità del mondo contemporaneo. Il concetto di paesaggio viene oggi adottato in ogni genere di situazione – "tutto è paesaggio!" [3] – ed include ogni situazione e aggettivazione. Appare lentamente spinto lungo un percorso di "oggettivazione" – il paesaggio come oggetto fisico – che ne annulla ogni

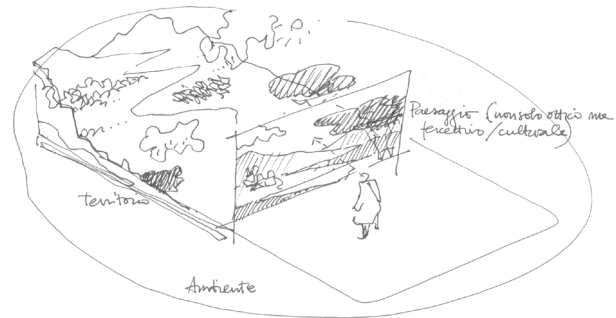


Fig. 2. Schizzo concettuale del rapporto tra territorio, paesaggio e ambiente (disegno dell'autore).

valore qualitativo e finisce per confonderlo con concetti e soggetti diversi, come il territorio e l'ambiente, con cui ha ovviamente delle relazioni fondamentali (fig. 2). Tuttavia, il paesaggio è soprattutto l'esito di un atto percettivo. Incarna il rapporto visivo (quindi culturale e funzionale) tra colui che vede e il territorio che lo circonda, non tanto per come appare oggettivamente ma per come è percepito dall'individuo; soprattutto, il paesaggio acquista senso per ciò che l'individuo stesso vi riconosce in esso ovvero per ciò che i suoi "segni" gli comunicano.

D'altro canto, il paesaggio – un termine che in italiano evoca i paesini inseriti nelle bucoliche vedute della campagna romana dipinte a partire dal tardo Cinquecento – ha un'origine lontana. L'espressione *facies locorum* usata da Plinio il Giovane per contemplare la campagna laziale attraverso le finestre della sua villa di *Laurentum* viene ripresa da Petrarca e filtrata attraverso le esperienze della pittura toscana del Trecento e le prime esplorazioni sulla prospettiva lineare condotte da Giotto [Tosco 2012, pp. 108-109]. Il concetto moderno di paesaggio è quindi fortemente alimentato dalla pratica artistica.

Quando il pittore americano Martin Johnson Heade dipinge *Gremlins in the studio* (1865-74ca.; fig. 3) raffigura il paesaggio della prateria americana come un plastico collocato su una tavola di legno su cavalletti esplicita sia le origini pittoriche del concetto, sia la sua vocazione inevitabilmente fittizia di rappresentazione, di messa in scena. In fondo, il paesaggio moderno si innesta sul concetto di prospettiva, che trova una delle sue principali applicazioni nel teatro, se non addirittura di anamorfosi, la "veduta vincolata". Come scrive Franco Farinelli: «perché un paesaggio esista sono

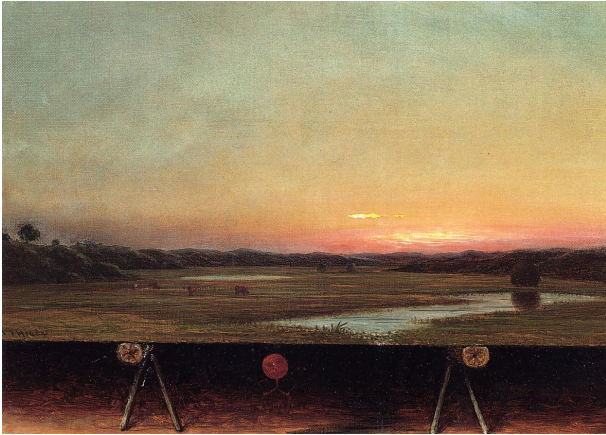


Fig. 3. Martin Johnson Heade, *Gremlins in the studio*, 1865-74 ca [Stebbins 2000, p. 218].

necessarie almeno tre [...] cose: [...] un soggetto che guarda e qualcosa da guardare ma anche il massimo d'orizzonte possibile, dunque un'altura che funzioni da punto di vantaggio» [Farinelli 2003, p. 41], il *vantage point* degli inglesi. Non è un caso che la veduta a volo d'uccello si diffonda parallelamente alla creazione dei giardini cinquecenteschi nelle tenute suburbane, il cui geometrico disegno del suolo, spesso una pura espressione di potere, richiedeva un punto di vista elevato [Colonnese, Schiavo 2023]. In questo senso, la disciplina del paesaggio è vicina alla pianificazione ambientale quanto al teatro o ai media oggi studiati dalla *visual culture*.

Da questo punto di vista, ogni presunta resistenza a considerare la città o altre strutture antropiche come estranee al concetto di paesaggio viene a cadere, così come la necessità di aggettivare il paesaggio stesso (paesaggio naturale, paesaggio urbano, ecc.). Ad un estremo di questo campo di esistenza possiamo considerare il paesaggio dell'habitat rupestre della Cappadocia, dove gli insediamenti umani sono parte integrante del territorio ed è arduo anche solo distinguere ciò che è naturale da ciò che non lo è più (fig. 4); all'altro estremo possiamo collocare, ad esempio, alcune visioni elaborate dall'architetto romano Luigi Pellegrin, dove il sistema insediativo modulare sembra quasi ignorare il territorio, dimostrando indirettamente la sua universale capacità di colonizzare ogni luogo del pianeta [Carpicci, Colonnese 2021]. Tuttavia, la possibilità di riconoscere la



Fig. 4. *Abitazioni rupestri nell'area di Goreme, Cappadocia*, 2014 (disegno dell'autore).

presenza umana, anche nei suoi segni sul territorio o nel punto di vista dell'immagine, è una condizione inalienabile. Proprio facendo leva su tale predisposizione, gli artefici di *Star Wars* (1977), sono riusciti a trasfigurare il paesaggio alpino, sahariano e amazzonico in altrettanti mondi alieni, grazie alla semplice aggiunta di un attore in una tuta spaziale nell'inquadratura [4].

Il paesaggio si manifesta quindi peculiarmente in forma di "indice" e richiede il riconoscimento e l'interpretazione culturale da parte di chi guarda. Emerge qui l'impostazione aristotelica della questione. La somiglianza non è solo l'esito della visione, il dispositivo biologico ancestrale che garantiva la sopravvivenza ai nostri antenati, ma anche un giudizio di valore fondato sulle idee e, quindi, sul sistema culturale che una certa civiltà ha sviluppato e adottato, il che ha ovviamente delle ricadute politiche altrettanto interessanti.

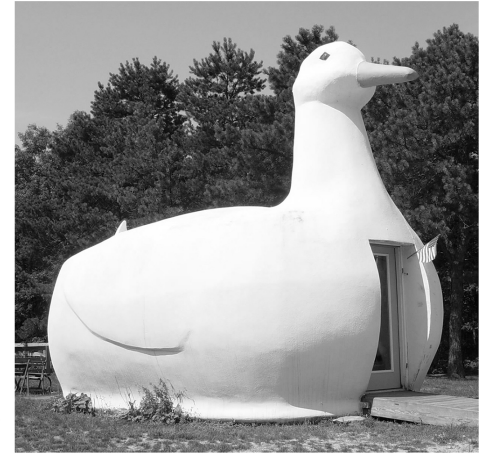
Al di là di casi eccezionali in cui il potere assoluto si è dedicato a plasmare il territorio a propria immagine, prima dell'era industriale un paesaggio si costruiva nel corso di generazioni. Le sue forme erano quindi l'esito di processi portati avanti da un'intera comunità, che ovviamente era in grado di decifrarle e, in qualche misura, si riconosceva in esse. Tuttavia, questo fenomeno, che oggi si associa al concetto di identità locale, era assolutamente implicito, condizionato dalla ricorsività delle attività quotidiane, che attribuiva ai luoghi soprattutto un valore funzionale alle proprie necessità. Erano invece i viaggiatori a metterlo in



DECORATED SHED  
Style



SIGN  
Icon



DUCK  
Architecture parlante



Fig. 5. Le categorie formali individuate a Las Vegas da Venturi e Scott-Brown in relazione alla velocità del veicolo (elaborazione dell'autore).

evidenza. Artisti e turisti stranieri, estranei al territorio, sono stati spesso capaci di cogliere, con un occhio “innocente” ed “estetizzante”, gli elementi essenziali di un luogo [Urry 1990], anche senza comprenderne tutti i nessi e i processi. Non è un caso che il ruolo del paesaggio nella costruzione dell'identità culturale sia stato perseguito in ottica nazionalista per tutto il XX secolo, soprattutto in relazione alla costruzione delle infrastrutture ferroviarie e autostradali e allo sviluppo del turismo di massa [Colonnese, Rosa 2021]. In questo processo, un ruolo centrale è stato svolto appunto dalla rappresentazione o, meglio, dalle rappresentazioni, che distillano, elaborano e combinano gli elementi del territorio fino a fissarli in un'immagine condivisa. Le diverse rappresentazioni – anch'esse possono orientarsi verso i simboli (dalla descrizione alla cartografia), le icone (dalla pittura di paesaggio a molti souvenir) e gli indici – operano una selezione degli elementi presenti, li interpretano in chiave gerarchica e culturale e li combinano in una specifica configurazione spaziale [Colonnese 2022].

Questo processo risente sia del medium che accoglie la rappresentazione stessa – dalla *boule-de-neige* al selfie – sia del medium che orienta la percezione del territorio organizzandone i componenti nel tempo e nello spazio. In questo senso, dispositivi teorici, come la “finestra prospettica” di Leon Battista Alberti, e dispositivi meccanici, come i mezzi di trasporto dalla bicicletta al treno, possono contribuire a strutturare il medesimo territorio in forme di paesaggio differenti. Nel lavoro di Robert Venturi e Denise Scott-Brown su Las Vegas e le sue esuberanti “architetture” [Venturi, Scott-Brown, Izenour 2018], la categorizzazione del cartello (simbolo), della “papera” (icona) e del *Decorated Shed* (indice) acquista senso ed efficacia in relazione alla velocità dell'osservatore e al campo visivo offerto dall'automobile (fig. 5).

Il souvenir che distilla gli elementi “identitari” in un'immagine o icona – la cartolina del golfo di Napoli col pino marittimo in primo piano e il cono del Vesuvio sullo sfondo, ad esempio – testimonia l'esito finale di questo processo

in chiave turistica. Parallelamente, i paesaggi stessi possono divenire “figure retoriche” attraverso cui interpretare in chiave analogica fenomeni naturali ed espressioni artistiche apparentemente distanti. Si pensi alle collezioni di “pietre figurate” o a Leonardo da Vinci, che invitava a scrutare: «nelle macchie di muffa su un muro nelle macchie de’ muri, o nella cenere del fuoco, o nuvoli o fanghi» per trovarvi «componenti di battaglie, d’animali e d’uomini, come di varî componenti di paesi e di cose mostruose» [Leonardo da Vinci 1947, II, parte 67]; oppure si pensi alle interpretazioni paesaggistiche delle nature morte di Giorgio Morandi, che tanta influenza sembra abbiano avuto sui progetti di Aldo Rossi probabilmente grazie alla familiarità dell’architetto ai plastici e alla percezione multi-scalare. Non è un caso che il suo concetto di “città analoga” abbia molte affinità con quello di paesaggio.

### Progettare il paesaggio

In termini operativi, la natura olistica del paesaggio, dove elementi vicini e lontani, artificiali e naturali, tangibili e atmosferici si fondono assieme, invoca un approccio multi- e inter-disciplinare che può essere indirizzato in almeno due direzioni diverse. Essendo l’esito della percezione umana, il paesaggio può essere modificato operando sia sul soggetto (“chi guarda”) che sull’oggetto (“cosa è guardato”). Per operare sull’oggetto è possibile intervenire sul territorio con tutti gli strumenti dell’architetto, dalle infrastrutture all’effimero, ma sempre tenendo in grande considerazione il punto di vista “umano”, con tutte le ambiguità di questo aggettivo. Per operare sul soggetto occorre invece intervenire sul suo “sguardo” ovvero sulla cultura e sulle aspettative di chi guarda e usa gli elementi che costituiscono il paesaggio.

Questo atteggiamento si può trovare già nell’architettura di Le Corbusier, che pure aveva posto il paesaggio al centro del suo progetto artistico, spesso in modo implicito. Non è un caso che la grande mostra organizzata nel 2013 al Museum of Modern Art di New York da Jean-Louis Cohen e Barry Bergdoll, *Le Corbusier: An Atlas of Modern Landscapes*, abbia certificato la centralità del paesaggio nella sua ricerca e abbia usato il potenziale retorico e analogico del paesaggio stesso per ordinare i materiali in quattro sezioni – il paesaggio degli *objets trouvés*, quello domestico, quello architettonico della città moderna e quello del territorio. L’idea stessa di *promenade architecturale*, sviluppata da Le

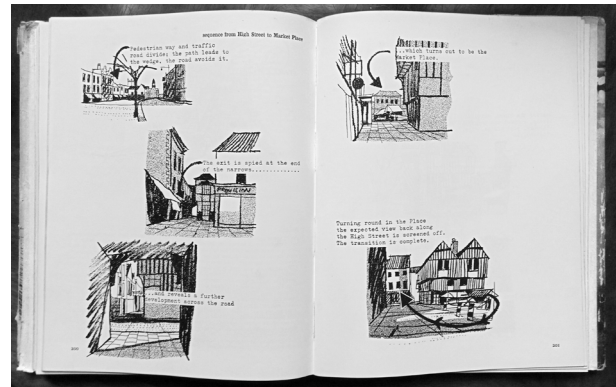


Fig. 6. Gordon Cullen, Sequenza di schizzi da High Street a Market Place, Evesham [Cullen 1962, pp. 200, 201].

Corbusier a partire dai suoi progetti residenziali, si può interpretare (anche) in questo modo [Samuel 2010]. È una evoluzione di certi dispositivi cinetici del giardino pittorresco settecentesco, che ha le sue origini in Inghilterra e che ha un’influenza duratura per tutto il XX secolo, informando il concetto di *townscape* sviluppato da Nikolaus Pevsner [2010] e la redazione di *The Architectural Review* negli anni della Grande Guerra (fig. 6). Nel giardino pittorresco, i “quadri” allestiti da specifici punti di vista per valorizzare il contrasto tra elementi naturali ed eclettiche *folies*, spesso in rovina, venivano nascosti fino all’ultimo momento da sentieri zigzaganti tra gli alberi. Anche nelle celebri abitazioni progettate da Le Corbusier, la traiettoria del percorso nasconde la meta fino alla fine, per rivelare il “quadro” finale, generalmente una vista del paesaggio circostante, come un’epifania. In questo senso, la sequenza di eventi plastici spaziali che precede la “cartolina” finale ha il doppio compito di produrre opacità e disorientamento e di educare lo sguardo del visitatore attraverso originali combinazioni di colori e forme plastiche che serviranno ad interpretare il paesaggio stesso. Per non parlare del fatto che il quadro finale mostra spesso anche il percorso compiuto per giungere all’edificio, rivelando dall’alto (da un *vantage point*) una forma che fino a quel momento era rimasta nascosta perché parte integrante di una esperienza individuale vissuta nella limitatezza dei propri sensi.

Elemento essenziale per esperire questa sorta di “giardini” in forma di casa è la fluidità del percorso. La continuità della

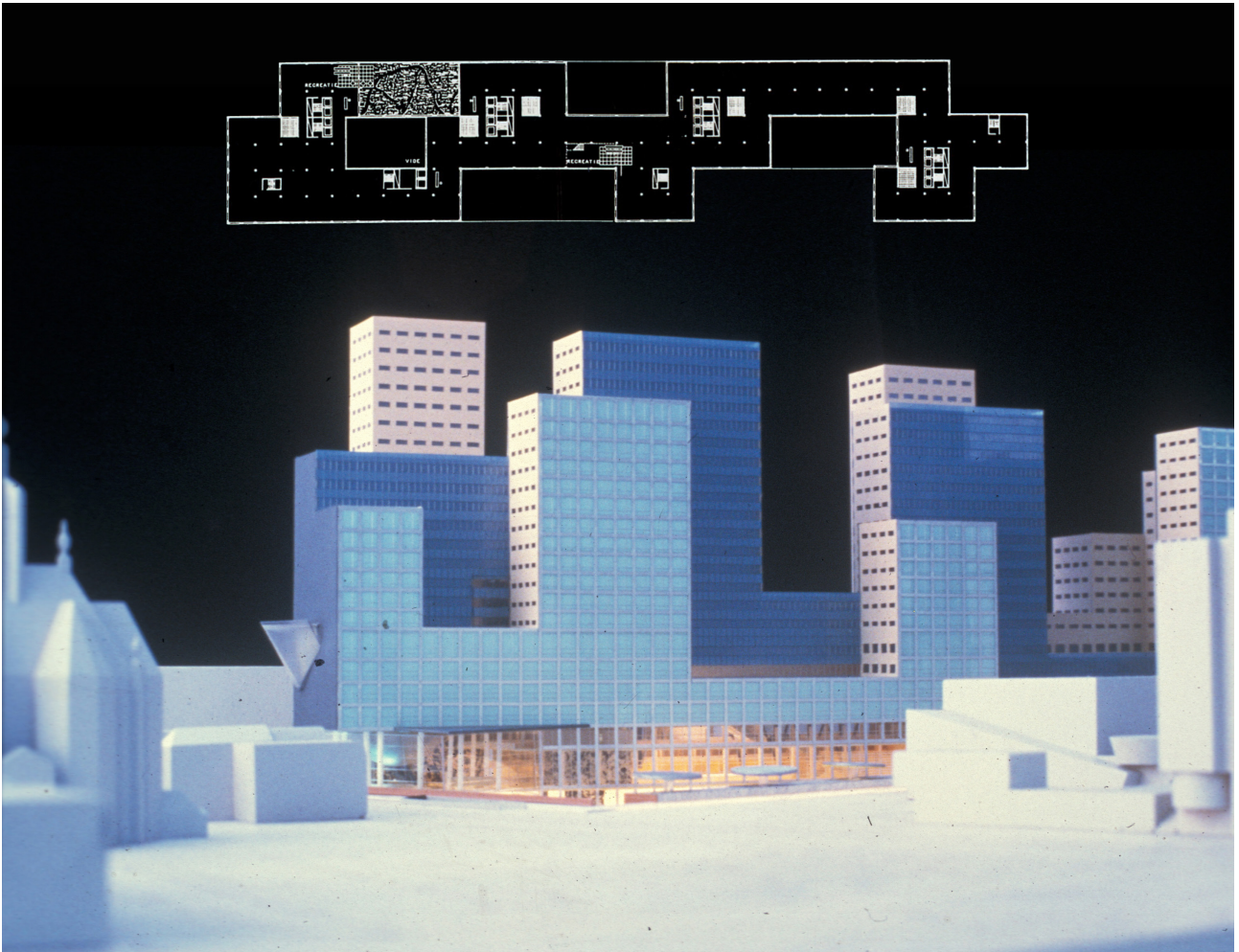


Fig. 7. Rem Kooolhaas/OMA, Municipio de L'Aia, 1986. Vista del plastico e pianta del terzo piano (concessione di OMA/AMO).

*promenade architecturale* è assicurata da un uso originale di scale e rampe che, combinate con i *pilotis*, il *toit-jardin* e la *fenêtre en longueur*, contribuiscono non solo a mettere in scena il paesaggio ma anche ad adottarne forme e materiali. Questa attenzione al “soggetto mobile” si ritrova anche nell’opera di Rem Koolhaas, altro architetto fortemente interessato al paesaggio [Colonnese 2021]. Per Koolhaas, e per il suo sguardo già fondamentalmente post-moderno, il paesaggio diventa una “figura” per trasformare la “delirante” New York in materiale progettuale e per infrangere tutta una serie di categorie architettoniche moderniste. Da una parte, come nella Kunsthall di Rotterdam (1987-1992), attualizza la ricerca di Le Corbusier, sconvolgendo la natura misurata e cartesiana dei suoi edifici con inserti che rimandano esplicitamente al mondo naturale; dall’altra, riduce il paesaggio ad icona e se ne serve come materiale progettuale e dispositivo critico. Per dirla con Platone, nel primo caso imita la “forma” del paesaggio; nel secondo ne imita la “parvenza”.

Il progetto per il Municipio de L’Aia del 1986 è emblematico di questo secondo approccio (fig. 7). Koolhaas estrae l’icona proprio dal paesaggio di New York, dallo skyline formato dalla sovrapposizione delle sue torri viste da lontano. Il paesaggio è quindi interpretato attraverso la struttura spaziale suggerita dall’esperienza del treno o del teatro, che riduce il territorio a quinte che scorrono parallelamente. Il Municipio è infatti formato dall’ideale giustapposizione di tre corpi di fabbrica paralleli, ognuno dei quali presenta un profilo articolato, come se fosse già la somma di edifici diversi. Gli schizzi di studio conservati nell’archivio dello studio OMA, donato qualche anno fa al Netherlands Institute of Architecture, rivelano l’interesse dei progettisti verso l’esito percettivo dei volumi da punti di vista che ruotano attorno, realizzati schizzando delle viste del modello digitale, e che sembrano imitare le vedute a scala paesaggistica di Manhattan lungo le traiettorie offerte dai ponti. Mentre le superfici esterne dei corpi presentano soluzioni di facciata e colori diversi a seconda dell’orientamento, a manifestare la molteplicità insita nel processo, gli spazi interni mostrano una grande continuità spaziale, sia al livello della piastra di servizi al piano terra, sia alla quota dei diversi piani, dove gli uffici sono organizzati liberamente intorno alla griglia di pilastri e ascensori (fig. 8).

Il Municipio è debitore verso New York non solo per il suo paesaggio urbano ma anche per la schizofrenia che Koolhaas ha osservato nell’organizzazione interna dei grattacieli americani. Anche nel Municipio manca una evidente

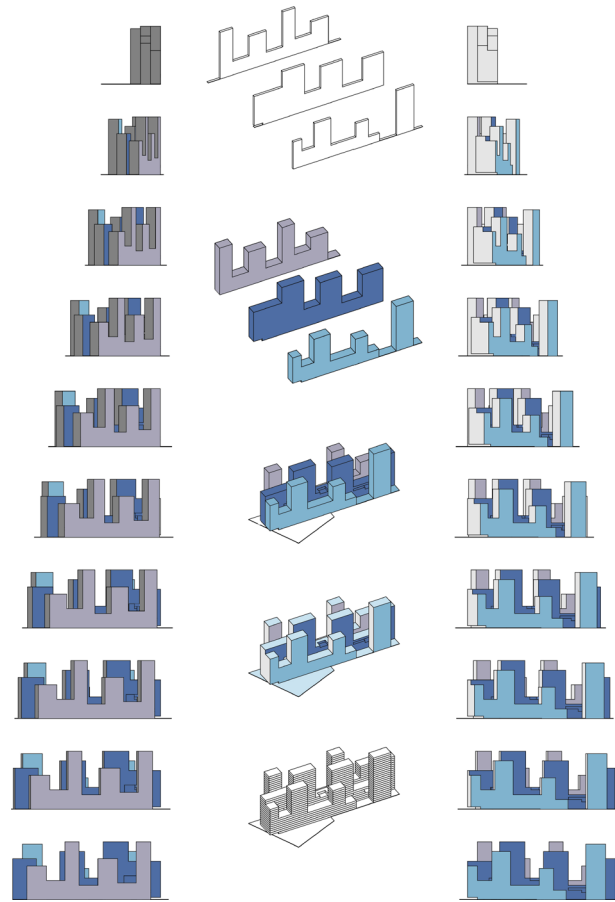


Fig. 8. Rem Koolhaas/OMA, Municipio de L’Aia, 1986. Analisi genetica e percettiva da punti di vista che ruotano di 90° attorno all’edificio, 10° alla volta (disegno dell’autore).



relazione tra l'interno, estremamente flessibile, e l'esterno, formalmente generico, oltre che tra i livelli. L'accostamento meccanico tra gli elementi è solo un espediente che serve a incarnare una certa idea di paesaggio urbano e non lascia traccia in pianta. Koolhaas appare più interessato ad esaltare la varietà formale di spazi che si vengono a formare a ciascun livello mediante l'interazione, più o meno casuale, dei tre corpi.

Qualcosa di simile Koolhaas lo aveva sperimentato già nel progetto per il Parco de la Villette a Parigi nel 1982, oggetto di infinite attenzioni da parte della critica. Anche qui la superficie orizzontale del parco, come se fosse la sezione di un grattacielo disposta sul piano orizzontale, appare suddivisa in una sequenza di strisce strette e lunghe a cui è associato una certa dotazione di vegetazione e servizi. L'immagine generale sembra ancor più debitrice alla scenografia teatrale, con le diverse strisce che formano delle quinte permeabili intese a formare un intricato bosco. Tuttavia, anche qui Koolhaas appare particolarmente interessato alla possibilità di superare la schizofrenia del modello di riferimento e osservare le imprevedibili interazioni che dovrebbero generare nel tempo tra le strisce.

Koolhaas imita invece la "forma" del paesaggio in una serie di progetti tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta. Nel progetto per l'Hotel e Centro Congressi ad Agadir, in Marocco (1990), l'architettura si genera dalla riproduzione di una porzione di territorio dunoso e dal suo capovolgimento a formare il soffitto di una enorme scatola. La piazza coperta e aperta che ne risulta, trafitta da colonne di varie dimensioni, alloggia volumi generici e accoglie strade e patii scavati attorno a cui si organizzano le camere e i servizi. Come affermato dallo stesso Koolhaas: «Il paesaggio, che è generato con le sue cupole concave e convesse, con la foresta di colonne, i suoi pozzi di luce, è un'interpretazione moderna dello spazio islamico» [Koolhaas 2005, p. X]; una interpretazione che muove dal paesaggio urbano arabo per tornare a quello naturale, quasi a chiudere un cerchio.

Mentre ad Agadir l'architettura è collocata in un contesto naturale, le successive Biblioteche universitarie di Jussieu sono pensate per il centro di Parigi (1992). In questo caso, Koolhaas rinchiude idealmente un frammento di paesaggio naturale di superfici a pendenza variabile all'interno di un immenso e generico cubo di cristallo che rimanda al volume di un edificio tradizionale (fig. 9). Il progetto appare un omaggio alla schizofrenia newyorkese, al gusto surrealista per l'*objet trouvé* e alle utopie oblique di Claude Parent

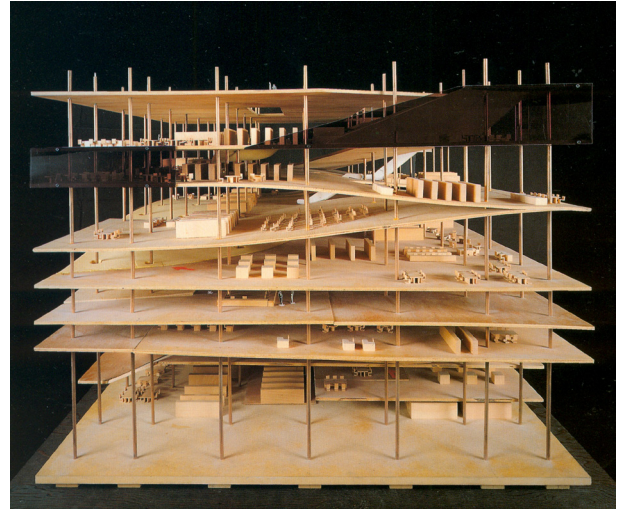


Fig. 9. Rem Koolhaas/OMA, Biblioteche per Jussieu a Parigi, 1992. Vista del modello in scala 1:100 (concessione di OMA/AMO).

[2004]. Tuttavia, anche qui Koolhaas è interessato non tanto alla forma architettonica ma al modo in cui questa è in grado di rivoluzionare le abitudini costruttive, percettive e abitative. Come in un processo di colonizzazione di un luogo naturale, è la pendenza locale della superficie non orizzontale delle biblioteche (circa il 35% dell'area coperta totale) a determinare le funzioni compatibili. Ad esempio, le aree con pendenze tra il 2 e il 4% di pendenza si prestano ad ospitare sale di lettura, magazzini, bar e caffetterie, mentre quelle con una pendenza maggiore sono dotate di pavimenti orizzontali o ospitano anfiteatri e semplici spazi di circolazione. L'organizzazione spaziale si riverbera naturalmente sul movimento e sulla percezione delle persone che devono accordare l'apparente libertà di movimento con la necessità di compensare le pendenze col proprio corpo accentuando la propria auto-consapevolezza. Parallelamente, il riferimento al paesaggio influenza anche gli strumenti progettuali. In particolare, la comunicazione progettuale combina il disegno tradizionale con le curve di livello usate in cartografia, l'iconografia urbana e la tecnica *à poche* elaborata da Giovan Battista Nolli nella sua Pianta di Roma del 1748 con le sezioni dei geologi a parametri non omogenei.

## Considerazioni

“Il paesaggio”, scriveva Franco Zagari: «è una entità vivente che è mutevole nel tempo, una somma di infinite azioni individuali che interpretano e modificano un luogo in accordo o in contrasto ad abitudini, regole, leggi» [Zagari 2006, p. 13]. L'architettura è un ingrediente fondamentale di questa entità che esiste fintanto c'è qualcuno a guardare e a specchiarsi in essa. Con uno straordinario stratagemma narrativa, già Petrarca, dopo la salita al Monte Ventoso, aveva espresso la necessità di sfogliare le *Confessioni* di Agostino, quasi a riflettere l'ordine visivo colto nel territorio nell'ordine spirituale a cui aspirava il suo essere [Tosco 2012, pp. 109-110]. Questa metaforica possibilità di cogliere la dimensione umana in una visione d'insieme è uno dei segreti del successo del paesaggio, un termine che col suo implicito riferimento al villaggio e alla comunità umana, sottolinea proprio questo aspetto, assai meglio dell'anglosassone *landscape*.

L'architettura, sofisticato segno della presenza umana nel territorio, contribuisce quindi in maniera fondamentale alla costruzione del paesaggio. Contribuisce in modo diretto, come presenza fisica che indica l'operare umano e che partecipa alla trasformazione del territorio, ma anche in modo indiretto, come esperienza spaziale e punto di osservazione che orienta e incornicia lo sguardo di chi osserva. Questo secondo aspetto è particolarmente presente nell'architettura di Le Corbusier. In esso, il maestro svizzero coglie la possibilità di educare lo sguardo e forse anche il corpo di chi cerca il paesaggio. Molti suoi edifici costruiti attorno ad una *promenade architecturale* sono la dimostrazione di come una meditata sequenza di esperienze spaziali possa svolgere una funzione culturale centrale in questo discorso.

Parallelamente, l'architettura può adottare il paesaggio come “materiale progettuale”. Può essere un'attitudine limitata a pochi e secondari elementi oppure può coinvolgere la concezione stessa di un edificio. Ad esempio, Koolhaas si è servito del paesaggio come medium per scardinare tutta una serie di convenzioni legate alla pratica del fare architettura, alle questioni dimensionali, al rapporto tra interno ed esterno, alla centralità della funzione, del movimento e della narrazione rispetto alla forma, ecc. Pur imitandone la “parvenza”, come a L'Aia, o la “forma”, come ad Agadir o Parigi, Koolhaas appare però attratto soprattutto dai processi che queste composizioni possono ingenerare, nel tentativo di imitare aristotelicamente i principi della natura senza che questi siano sottomessi ad un imperativo formale. Particolarmente originale appare, infine, la sua *reductio ad iconam* del paesaggio urbano,



Fig. 10. Enric Miralles e Benedetta Tagliabue, Estensione del municipio di Utrecht, 1997-2000 (foto dell'autore).

ovviamente favorita dalla sua grande sensibilità nei confronti dei media, soprattutto quelli popolari, di cui è un gran collezionista. Un'icona, ovvero una rappresentazione esplicita ed evidente, esalta il referente e, allo stesso tempo, la distanza che lo separa da essa: una distanza che può assumere connotati critici e ironici come nel caso del Municipio de L'Aia, che sembra sottolineare il desiderio segreto degli olandesi di competere con le metropoli americane o semplicemente di avere delle emergenze naturali, come nel caso della Biblioteca universitaria di Utrecht progettata da Mecanoo in forma di montagna (d'altro canto, non è certo una coincidenza che proprio gli architetti olandesi, che calpestanto terre emerse che esistono solo in virtù dei prodigi di ingegneri e paesaggisti, rivelino una peculiare sensibilità ai temi del paesaggio). Proprio ad Utrecht, Enric Miralles, con il nuovo Municipio (fig. 10), sembra suggerire una terza via verso il paesaggio ovvero un approccio aristotelico alla mimesi architettonica. Non è solo l'attenzione ai percorsi e l'intreccio delle trame geometriche ma piuttosto la generale indeterminatazza formale e la porosità degli strati che allestiscono l'espansione del vecchio edificio (e che legano costantemente il vicino e il lontano, il vecchio e il nuovo, ecc.) a suggerire un'architettura costruita con i mezzi del paesaggio. È un'architettura che richiama le parole di Massimo Birindelli [1983, pp. 121-162] a proposito della “irriducibilità ad oggetto” delle opere che egli definisce “non borghesi” perché non godono di limiti ben precisi o di mobilità, come un quadro nella sua cornice; opere che, come



*Fig. 11. Ateliers Jean Nouvel, Shaaran Hotel in Arabia Saudita, 2018-. Vista del modello virtuale (concessione di Ateliers Jean Nouvel).*



Fig. 12. David Chipperfield Architects, Assemble, Jane Irwin, Complesso residenziale Dairy Road, Canberra, 2022. Vista del modello virtuale (concessione di David Chipperfield Architects, Assemble, and Jane Irwin).

l'architettura rupestre, si intrecciano inestricabilmente con il contesto fisico vicino e lontano così come quello intangibile della memoria e degli usi; opere, o piuttosto sistemi, di grande complessità, che suscitano fastidio e irritazione perché eludono le categorie precostituite e, soprattutto, rendono impossibile una loro "riduzione" a dimensioni "borghesi" ovvero ad icona. In fondo si tratta di un'attitudine proto-industriale pienamente testimoniata proprio da tanti esempi di rappresentazione architettonica e urbana ottocentesca, dove gli autori estrapolavano gli edifici dal contesto, li "perfezionavano" e li dotavano anche delle facciate mancanti per inserirli in un ideale catalogo tipologico per la città moderna [Colonnese 2023, pp. 122-130].

Tuttavia, rispetto a questi progetti di soli pochi decenni fa, l'affermarsi del paradigma ambientale nell'agenda del mondo occidentale (e non solo) oggi ha drasticamente cambiato lo scenario. La fortuna critica e la capacità di penetrazione nell'immaginario collettivo di un edificio come il cosiddetto Bosco verticale (2007-2014) di Stefano Boeri a Milano ha indicato la possibilità, o forse la necessità, di rincorrere le forme del paesaggio attraverso l'uso diretto di materiali naturali. Si tratta di una forma di *camouflage* che mitiga l'impatto visivo dell'architettura stessa e che porta anche benefici ambientali (seppure dai costi di gestione molto alti). Lo stesso Boeri è stato chiamato a replicare lo stesso approccio anche in altri luoghi e ad una scala assai maggiore, orientando di fatto la ricerca architettonica di molti altri colleghi verso analoghi orizzonti. Parallelamente, la crisi legata alla transizione energetica ha suggerito lo studio e il recupero di soluzioni tecniche per il controllo della temperatura e dell'umidità che appartengono ad una cultura bioclimatica antica e che finiscono per

influenzare la stessa forma architettonica e i criteri di insediamento nei luoghi. Ad esempio, l'albergo Shaaran (fig. 11), progettato dall'Atelier di Jean Nouvel in Arabia Saudita (2018-), è un'architettura rupestre scavata in una montagna riprende tecnologie e canoni mimetici esplorati da comunità che nel passato avevano la necessità di nascondersi dal sole come da eventuali assalitori.

In altri casi, si tratta invece di semplice *greenwashing*, ovvero l'esaltazione della vegetazione per rispondere alla necessità di dare una connotazione ambientalista al progetto. Sembra il caso, ad esempio, del complesso residenziale a Canberra progettato nel 2022 da David Chipperfield Architects, Assemble e Jane Irwin e presentato da viste prospettiche piene di piante rigogliose che di fatto nascondono l'architettura stessa (fig. 12); tuttavia, un simile stratagemma potrebbe trovare una giustificazione nel contesto australiano per cui è concepito il progetto. Anni fa, nella pratica degli uffici di progettazione, l'inserimento della vegetazione era spesso l'ultimo ideale *layer* ad essere apposto sull'immagine del progetto, spesso per manipolare le dimensioni apparenti degli edifici o per nascondere la parti meno risolte. Oggi questa attitudine sembra essersi esasperata, migrando dal campo della rappresentazione a quella dell'edificio reale. Un risultato è che l'architettura inizia ad essere concepita prioritariamente come un telaio tridimensionale per sostenere e favorire la crescita degli elementi naturali. In questo senso, sembra affermarsi un'esibizione "populista" della natura che, al di là dei benefici ambientali, di fatto legittima un certo diffuso disinteresse per le tradizionali questioni estetiche interne all'architettura e rischia di svalutare secoli di sottili riflessioni e artifici elaborati per mettere in scena il complesso rapporto tra architettura e paesaggio.

## Note

[1] L'architettura biomorfica, che imita le forme naturali, assume connotati zoomorfici antropomorfi sin dal Rinascimento ma più recentemente si è indirizzata verso il geo-morfismo. In questo ambito, si è indirizzata anche sui processi, sviluppando una serie di approcci caratterizzati da varie parole chiave (green o verde, eco, passiva, sostenibile, ecc. fino al concetto olistico di *biophilic design*) che pongono al centro l'ottimizzazione delle risorse energetiche e dei materiali naturali nel processo di produzione architettonica. Per una sintetica disamina [Ahmed, Rasul 2023].

[2] Negli anni di Giovan Battista Piranesi e Johann Joachim Winkelman, sia Marc-Antoine Laugier (1713-1769) nel 1753 che Antoine

Chrysostome Quatremère de Quincy (1755-1849) nel 1788 sottolineano il ruolo centrale dell'analogia e riorientano l'imitazione dalle forme della natura alle regole del suo formarsi, mentre Wolfgang Goethe riflette sul suo valore dinamico ed evolutivo attraverso il concetto di "morfologia".

[3] Da non confondere con il *tout est paysage* dell'architetto belga Lucien Kroll (1927-2022) che incarna il suo originale approccio olistico e partecipativo al progetto.

[4] Ringrazio Lorenzo Moneta per questa "immagine".

## Autore

Fabio Colonnese, Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura, Università Sapienza di Roma, fabio.colonnese@uniroma1.it

## Riferimenti bibliografici

- Ahmed, C.H., Rasul, H.Q. (2023). Natural and Architectural Convergence: A Model of Nature-Based Strategies in the Architectural Design Domain. In *Buildings*, n. 13 (8) <<https://doi.org/10.3390/buildings13082015>> (consultato il 23 novembre 2024).
- Ambrosi, A. (1996). L'architettura nel suo statuto di rappresentazione. In P. Pellegrino (a cura di), *L'Arte e le arti*, pp. 77-110. Lecce: Argo.
- Braghieri, B. (2013). *Architettura, arte retorica*. Genova: Sagep.
- Birindelli, M. (1983). *Forma e avvenimento*. Roma: Kappa.
- Carpiceci, M., Colonnese, F. (2021). Luigi Pellegrin: visioni di infinito / Visions on Infinity. In *Diségno*, n. 9, pp. 47-58.
- Colonnese, F. (2022). The Boule-de-Neige and the Invisible Borders of Tourist's Space. In A. González Milea, O. Niglio (a cura di), *Border Surveillance and Control Through Architecture, Infrastructure and Landscape*, pp. 271-294. Roma: TAB Edizioni.
- Colonnese, F., Rosa, F. (2021). 'A car with a view'. Considerations on the landscape seen and represented through the windshield. In F. Bianconi, M. Filippucci, M. (a cura di), *Digital Draw Connections. Representing Complexity and Contradiction in Landscape*, pp. 295-327. Cham: Springer.
- Colonnese, F. (2021). Rem Koolhaas and the landscape as an urban medium. In F. Bianconi, M. Filippucci (a cura di), *Digital Draw Connections. Representing Complexity and Contradiction in Landscape*, pp. 601-631. Cham: Springer.
- Colonnese, F., Schiavo, A. (2023). "Aeroimages" and urban visions of Rome between the wars. In *Diségno*, n. 12, pp. 147-158.
- Colonnese, F. (2023). *La Farnesina ai Baullari e il disegno dell'architettura romana*. Roma: Artemide.
- Cullen, G. (1962). *Townscape*. London: The Architectural Press.
- Farinelli, F. (2003). *Geografia*. Torino: Einaudi.
- Hersey, J. (2001). *Il significato nascosto dell'architettura classica*. Milano: Bruno Mondadori.
- Koolhaas, R. (2005). Agadir Convention Centre. In *El Croquis* 53+79, pp. 102-115.
- Leonardo da Vinci (1947), *Trattato della pittura*, Firenze: Carabba.
- Mindeguia, F.M. (2024). Beyond the Limits of Drawing. In F. Colonnese, N. Grancho, R. Schaevebeke (a cura di), *Approaches to Drawing in Architectural and Urban Design*, pp. 178-198. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Parent, C. (2004). *Vivre à l'oblique*. Paris: Jean-Michel Place.
- Purini, F. (1993). Il Disegno e il Rilievo. In R. Partenope (a cura di), *Nel disegno*, pp. 51-67. Roma: Clear.
- Samuel, F. (2010). *Le Corbusier and the Architectural Promenade*. Basel: Birkhauser.
- Sanders Peirce, C. (2003). *Opere*. Milano, Bompiani.
- Stebbins, T.E. (2000). *The Life and Work of Martin Johnson Heade: A Critical Analysis and Catalogue Raisonné*. New Haven: Yale University Press.
- Tosco, C. (2012). *Petrarca: paesaggi, città, architetture*. Macerata: Quodlibet.
- Ugo, V. (2004). *Mimesis. Sulla critica della rappresentazione nell'architettura*. Milano: CLUP.
- Urry, J. (1990). *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. Thousand Oaks (CA, USA): Sage Publications
- Venturi, R., Scott-Brown, D. Izenour, S. (2018). *Imparare da Las Vegas. Il simbolismo dimenticato della forma architettonica*. Macerata: Quodlibet.
- Zagari, F. (2008). *Questo è paesaggio. 48 definizioni*. Roma: Mancosu.