



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Dottorato di ricerca
in Storia delle Arti
ciclo xxx

Tesi di Ricerca

CITTÀ D'IMMAGINI

Fotografia e paesaggi in trasformazione:
skyline, rendering, icone

SSD: ICAR/18 STORIA DELL'ARCHITETTURA

Coordinatore del Dottorato

ch. prof. Martina Frank

Supervisore

ch. prof. Angelo Maggi

Dottorando

Michele Nastasi
Matricola 956176

Michele Nastasi

CITTÀ D'IMMAGINI

Fotografia e paesaggi in trasformazione: skyline, rendering, icone

CITTÀ D'IMMAGINI

Introduzione	7
---------------------	---

PARTE PRIMA

Cap.1 - Skyline rêverie	28
Cap.2 - Rendering Architectural	80
Cap.3 - Icone	150

PARTE SECONDA

Atlante: <i>tre grattacieli di SOM</i>	237
--	-----

Interviste:

- Paul Finch	253
- Marcus Fairs, DEZEEN	257
- David Basulto, ARCHDAILY	261
- Marcus Andresen, DIVISARE	265
- Paolo Schianchi, FLOORNATURE	272
- Deyan Sudjic	277

Atlante: <i>fotografi di architettura</i>	283
---	-----

Interviste:

- Allan Crow	311
- Richard Bryant	316
- Fernando Guerra	319
- Dennis Gilbert	324
- Iwan Baan	329
- Christian Richters	335

Atlante: <i>tre città nel Golfo Persico, tre skyline - Dubai, Doha, Riyadh</i>	339
--	-----

Interviste:	
- Yasser Elsheshtawy	357
- Ivan Lindblom, METHANOIA	362
- Ali A. Alraouf	365
- Jacob Kurek, HENNING LARSEN ARCHITECTS	370
- Albert Naim, AECOM	374
- Moza Al Qumzi, TDIC	377
Atlante: <i>Saadiyat Island, Louvre Abu Dhabi, Guggenheim Abu Dhabi</i>	381
Interviste:	
- Colin Koop, SOM	395
- Erich de Broche des Combes, LUXIGON	399
- Gilberto Bonelli, DIORAMA	404
- Ippolito Pestellini Laparelli, OMA	408
- Christian Zöllner, BLOOMIMAGES	412
- Gheorghe Bratu, TEGMARK	416
- Massimo Barbera, CHAPMAN TAYLOR, FOSTER+PARTNERS	421
Atlante: <i>Guggenheim Museum Helsinki Competition, 2014-2015</i>	425
Interviste:	
- Mikko Aho	446
- Trond Greve, MIR	448
- Michele Pasca di Magliano, ZAHA HADID ARCHITECTS	451
- Loretta Romero, Ben Keen, VISUALHOUSE	456
- Thomas Vournazos, SLASHCUBE	460
- Keely Colcleugh KILOGRAPH	463
- Jan Knikker, MVRDV	466
Atlante: <i>diffusione del rendering fotorealistico</i>	471
Città d'immagini - Conclusioni	491
Bibliografia	521
Ringraziamenti	536

Dove non diversamente specificato le fotografie sono dell'autore.

Introduzione

Questa ricerca nasce da un desiderio personale di conoscenza, cresciuto nel corso di una decina di anni di lavoro e di ricerca sull'architettura, sia sul campo come fotografo, che alla scrivania della redazione di una rivista. Questo desiderio - una necessità di approfondimento e di riflessione teorica - riguarda il ruolo attivo che oggi le immagini fotografiche giocano nei processi di trasformazione delle città, sia in termini di creazione di un immaginario, attraverso una serie di modelli che danno forma alla nostra interpretazione dei paesaggi urbani e ne orientano le trasformazioni, sia nei termini di mutamenti fisici e tangibili dell'architettura e dei paesaggi urbani.

Lo studio di come le immagini fotografiche di architettura possano essere considerate come elementi attivi nella trasformazione del paesaggio, non può prescindere da alcune considerazioni preliminari di ordine generale. In primo luogo l'architettura negli ultimi decenni si è trasformata sensibilmente secondo una tendenza alla spettacolarizzazione che non è limitata a singoli edifici, ma arriva a comprendere ampie parti di città, o le città nel loro insieme e il loro spazio pubblico. Si tratta di un fenomeno di ampia scala, dovuto a una molteplicità di cause, molte delle quali non riguardano direttamente l'architettura ma altri ambiti - economici, sociali, politici, tecnologici, ecc. - ma che è chiaramente visibile in molte città del mondo, e rappresenta un'indubbia evidenza.

La seconda considerazione riguarda il cambiamento introdotto dalle tecnologie digitali nel campo dell'architettura, che hanno esteso le possibilità progettuali, e modificato il rapporto tradizionale tra progetto e rappresentazione. Mi riferisco qui sia ai software di modellazione e di generazione di immagini virtuali (*rendering*) utilizzati da architetti e ingegneri per progettare e da chi si occupa della visualizzazione dei progetti, sia ai cambiamenti legati alla diffusione della fotografia digitale in tutti gli ambiti, da quello molto ristretto dei professionisti specializzati a quello infinitamente più ampio dei devoti e dei turisti.

Una terza considerazione, legata alla precedente, riguarda le nuove modalità con cui il pubblico - soprattutto gli architetti ma non solo - accede oggi con grande facilità a un'innumerabile quantità di immagini di architettura, soprattutto fotografie e rendering, attraverso siti, blog e social media che si configurano allo stesso tempo come fonti incessanti di notizie sulle architetture più recenti, e come grandi archivi di immagini di architettura contemporanea. La disponibilità immediata di immagini online, e la

rapidità con cui sono fruite - così che si tende a prediligere la facile lettura e l'immediatezza dell'effetto - hanno stravolto il sistema tradizionale dei media, la cui funzione interpretativa e critica è oggi messa in questione, coinvolgendo in pieno i fotografi di architettura, il loro modo di lavorare e il significato del loro lavoro.

Queste tre condizioni, non solo intuite e approfondite in questa ricerca, ma sperimentate in prima persona lavorando con le immagini nel sistema dei media, mi hanno spinto a interrogarmi con urgenza su quelle trasformazioni che sono oggi più evidenti nella concezione della città e dell'architettura. Poiché in esse è implicato un rapporto molto stretto tra architettura e immagine, mi sembra necessario spostare lo sguardo dagli edifici e dai paesaggi in quanto tali, a una concezione che più sottilmente li interpreta come il risultato di un accumulo e di una stratificazione di immagini, di oggi e del passato, che partecipano attivamente a determinarne le trasformazioni.

Artialization

Per spiegare il modo in cui l'immagine fotografica condiziona l'architettura e il paesaggio urbano, voglio introdurre in primo luogo la nozione di *artialization*, com'è formulata da Alain Roger nel suo *Court traité du paysage*¹. In questo testo illuminante dedicato all'origine umana e artistica del paesaggio, l'autore sostiene che il nostro sguardo sia estremamente "ricco, colmo di molteplici modelli latenti, remoti e quindi insospettati: modelli pittorici, letterari, cinematografici, televisivi, pubblicitari, e così via, che lavorano in silenzio per *modellare* in ogni istante la nostra esperienza percettiva e non. Noi siamo, senza saperlo, una attiva fucina artistica e ci stupiremmo se ci venisse rivelato tutto ciò che in noi deriva dall'arte"². Roger riprende un termine di Montaigne, l'espressione «nature artialisée», proponendo due tipi di *artialization* della natura: il primo modo è diretto, *in situ*, e corrisponde a quelle trasformazioni fisiche di un luogo che sono realizzate in relazione a un modello artistico; il secondo avviene invece attraverso lo sguardo, ed è indiretto e mutevole, *in visu*. Per esemplificare questi concetti Roger fa ricorso a un'analogia con il nudo femminile, intendendo la trasformazione in oggetto estetico di una nudità che è in se stessa neutra: la trasformazione *in situ* corrisponde a tutte quelle tecniche "ben note agli etnologi, come pitture facciali, tatuaggi, scarificazioni, tese a trasformare la donna in opera

1. A. Roger, *Court traité du paysage* (Paris: Gallimard, 1997). Ed. italiana *Breve trattato sul paesaggio* (Palermo: Sellerio, 2009), a cui si fa riferimento per le citazioni.

2. A. Roger, *Breve trattato sul paesaggio* cit., 18.

d'arte ambulante, di volta in volta variopinta, cesellata, scolpita, a seconda che i dettami dell'arte si applichino, si incidano, s'incrostino, s'incarnino. E' quanto avviene per l'attuale maquillage, del quale già Baudelaire sottolineava che «accosta immediatamente l'essere umano alla statua»³. La trasformazione *in visu* consiste, invece, nell'elaborazione di quei modelli autonomi, pittorici, scultorei, fotografici, ecc, che definiscono il *Nudo* in rapporto alla nudità, e che agiscono sullo sguardo per *artializer* il corpo femminile. Un episodio che chiarisce ulteriormente la doppia funzione di *artialization* è quello della *montagne Saint-Victoire*, divenuta celebre nelle pitture di Cézanne: scrive Roger che, mentre Cézanne riferiva che i contadini provenzali non avevano mai “visto” il monte («nel senso che intendiamo noi, cioè vedere con il cervello»), sull'autostrada che attraversa il massiccio oggi i cartelli ci invitano ad ammirare la *montagne Saint-Victoire* e i «paesaggi di Cézanne», segno di una *artialization in visu* di quel luogo attraverso la pittura. Quando poi, qualche tempo fa, la Sainte-Victore venne devastata da un incendio, fu restaurata «alla Cézanne», seguendo alla lettera *in situ* la trasformazione *in visu* operata nei suoi quadri.

Possiamo mutare questa duplice nozione, che Roger elabora in riferimento al paesaggio naturale, per comprendere il rapporto esistente tra città e immagine, architettura e immagine, nei termini di una continua, doppia *artialization*. Il punto di partenza di questa tesi, infatti, è che tutte le trasformazioni urbane - ma questo concetto potrebbe essere esteso a ogni architettura realizzata - siano una *artialization in situ* rispetto a un progetto e alla sua immagine. E' pur vero, però, che ogni progetto avviene a partire da una *artialization in visu* di quel luogo da trasformare che l'architetto - ma anche altri attori, come si vedrà nei capitoli seguenti - opera più o meno consapevolmente a partire da una serie di modelli e immagini di riferimento. E' quindi necessario capire quali siano i modelli principali, in che modo si configurano, quali caratteristiche hanno e quali premesse implicite portano con sé, allo scopo di comprendere come essi agiscono sull'immaginario contemporaneo per realizzarsi *in situ* attraverso trasformazioni concrete e tangibili, che modificano la forma delle città e la vita al loro interno.

Più precisamente, volendomi riferire al presente, quando si parla di immagini è necessario precisare che si tratta quasi sempre di immagini fotografiche, poiché l'architettura è rappresentata da molto tempo e sempre più esclusivamente attraverso la fotografia e i *rendering* fotorealistici. In entrambi i casi si tratta di rappresentazioni che presentano una serie di continuità e discontinuità rispetto a tradizioni iconografiche ampiamente consolidate che le hanno precedute (disegno, pittura, incisione, ...), cui è opportuno

3. A. Roger, *Breve trattato sul paesaggio* cit., 19.

attingere per una maggiore comprensione degli scenari urbani che si offrono oggi al nostro sguardo, i quali spesso provocano un enigmatico senso di stupore e di sublime repulsione.

Immagini di architettura, architettura d'immagine

Negli ultimi trent'anni, ma più precisamente dall'apertura del fortunato museo Guggenheim di Bilbao nel 1997, una parte dell'architettura si è trasformata sensibilmente, accentuando il proprio carattere autonomo sia in termini di linguaggio che di rapporto con il contesto, e si è configurata come un elemento fortemente iconico e spettacolare nel paesaggio di molte città. Si tratta di un fenomeno di portata globale, nato prevalentemente in Europa e negli Stati Uniti in seguito a un sistema complesso di ragioni, tra cui per esempio la progressiva crisi del Movimento Moderno e il riaffiorare delle istanze simboliche e monumentali dell'architettura che esso tendeva a negare⁴. Più recentemente, ma con un passo straordinariamente rapido, questo tipo di architettura marcatamente spettacolare è divenuto distintivo di città e nazioni in forte crescita e trasformazione, in particolare il sud-est asiatico, la Cina, i paesi della Penisola Araba, ma anche la Russia e altre ex-repubbliche sovietiche, e non soltanto con progetti di singoli edifici, ma anche con grandi masterplan che riguardano intere parti di città.

In modo più sottile, *in visu*, sono architetture concepite in stretto rapporto all'immagine - che è prevalentemente fotografica o fotorealistica - e che dunque non possono essere veramente comprese se non in rapporto alla fotografia e ai meccanismi della sua circolazione nel sistema dei media. Le immagini di questi edifici sono di facile lettura e di grande effetto, per cui compaiono letteralmente ovunque: sulle pagine dei quotidiani, sui blog di architettura e sui *social media*, sulle copertine dei report finanziari, sulle guide turistiche e i siti di prenotazioni.... Esse sono in grado di catalizzare l'attenzione di un pubblico non più limitato agli architetti, ma molto ampio e trasversale, e si configurano in senso politico e sociale come strumenti in grado di influenzare l'opinione pubblica e creare consenso.

Si tratta di architetture, infatti, il cui alto profilo figurale è in grado di destare l'attenzione delle persone, e risponde ai meccanismi di circolazione delle immagini sui media tradizionali, sul web e sui *social media*. Molti di questi edifici "iconici"⁵ sono diventati in breve le nuove *icone* delle città in cui si tro-

4. Cfr. P. Nicolini, *La verità in architettura. Il pensiero di un'altra modernità*. (Macerata: Quodlibet, 2012).

5. Per una trattazione più approfondita di questo termine cfr. il terzo capitolo, "Icône".

vano, e che vivono - lo dice la parola stessa - in rapporto all'immagine. Nella maggior parte dei casi le rappresentazioni di questi edifici sono fotografie di progetti realizzati o *rendering* fotorealistici - cioè fotografie virtuali create con software di visualizzazione - che ricoprono un ruolo sempre più pervasivo nel rappresentare l'architettura e i progetti urbani, al punto di sostituire in larga parte i tradizionali strumenti progettuali ed espressivi dell'architetto, vale a dire il disegno e la scrittura. Non si tratta più soltanto di un uso dell'immagine fotografica funzionale alla progettazione o utile agli architetti per promuovere una propria visione, ma di una concezione dell'architettura e della città che si conforma a modelli fotografici, di incorporazione nel progetto di elementi fotogenici e mediatici e, nei casi più estremi, della sostituzione del progetto di un luogo con una sua rappresentazione⁶. Questa serie di cambiamenti si riflette in una moltiplicazione delle immagini fotografiche di queste architetture su scala globale, siano esse la creazione di uno studio di architetti o di visualizzatori, il frutto del lavoro di un professionista della fotografia di architettura, o il souvenir di un viaggiatore o di un turista.

“Architettura d'immagine” si dice, un'espressione che tiene insieme due termini e due punti di vista diversi e generalmente separati, quello dell'architettura, e quello dell'iconografia e dei *visual culture studies*. Tuttavia, nonostante si dibatta da molto tempo su quest'argomento, al punto che molti critici lo ritengono ormai esaurito, si tratta di una discussione che ha comunemente riguardato soltanto l'ambito architettonico e degli studi urbani. In termini critici, il tema è stato affrontato in un primo tempo dalle riviste di architettura⁷ e da alcuni libri di successo⁸, che hanno posto il problema

6. Cfr. il saggio premonitore di B. Hatton “De Re/Media”, *Lotus*, 75 (1993), 114-116.

“...avvertiremo forse nell'imponente proliferazione di immagini cui assistiamo un senso di minaccia: minaccia dovuta non solo alla riprovevole sostituzione dell'esperienza vissuta con il consumo dei suoi surrogati, ma anche alla sottile, e tuttavia onnipresente, spinta a conformare i nuovi oggetti a una loro ideale versione fotografica che si presti alla mediazione e a una comoda modificazione, il cui disegno è inevitabilmente troppo esile e schematico per offrire una concreta dimora allo spirito.” Vedi anche B. H. D. Buchloh, “The Architectural Uncanny in the Photographs of Andrea Robbins and Max Becher,” in M. Catherine De Zegher (a cura di), *Andrea Robbins and Max Becher* (Kortrijk, Kanaal Art Foundation, 1994), 17-22. “Advanced postmodern architects seem to calculate the photographic dimension of their architectural constructions already at the design stage: the façades and interior spaces are drawn with an eye towards their eventual photographic reproduceability (for example in magazines such as *Global Architecture*). Or they direct their design towards a newly found ability of architectural masses, materials and spaces to yield to the laws of the photographic surface in the endless process of transforming the tectonic and spatial into specular”. L'articolo è citato in M. A. Pelizzari e P. Scrivano, “Intersection of Photography and Architecture—Introduction”, *Visual Resources*, 27-2 (2011), 107-112, atti del convegno “Photography and Architecture: Shaping a New Dialogue” (Los Angeles, 2009).

7. Vedi ad esempio *Lotus* 85 “Dopo il Guggenheim” (1995); *Lotus* 98 “Costruzioni” (1998).

8. Sono innumerevoli i volumi pubblicati sull'architettura iconica e le “*archistar*”, i cui autori

in termini di linguaggio e dei suoi possibili significati, di tettonica, di prassi progettuale, di culto della personalità degli architetti e del loro rapporto con il potere politico. In tempi più recenti, invece, è aumentata la consapevolezza che la proliferazione di questi progetti, alla cui estetica spettacolare è spesso astrattamente affidato il compito di generare nuovi luoghi urbani o di modificare l'immagine di un'intera città, porta con sé numerosi aspetti problematici e potenziali criticità in termini di configurazione degli spazi urbani, dei loro usi, e dei meccanismi sociali ed economici a cui sono legati. Di questo si sono occupati gli urbanisti, i geografi e i sociologi, i quali, astenendosi da un giudizio sulla qualità architettonica dei singoli edifici, si sono occupati dell'architettura iconica in modo esteso e sistematico⁹.

Sebbene molte di queste riflessioni critiche costituiscano un importante e nutrito contributo per l'architettura e per gli studi urbani, e rappresentino lo *status quaestionis* di questa ricerca in ambito architettonico, urbanistico e sociologico, mi sembra del tutto assente dal dibattito sull'architettura iconica una ricerca il cui punto di vista sia incentrato sullo studio delle immagini stesse e sulla loro storia, e che ritengo essenziale. Si tratta infatti di architetture la cui produzione è strettamente correlata alla loro fotogenicità e alla diffusione capillare di rappresentazioni fotografiche su scala globale, non solo sui media tradizionali, ma anche sul *web* e sui *social network*, e che contribuiscono a trasformare le città spettacolarizzandole.

si attestano in molti casi su posizioni a favore o contro questo tipo di architettura. Tra tutti ritengo opportuno citare C. Jencks, *The Iconic Building. The Power of Enigma* (London: Frances Lincoln, 2005), ampiamente commentato nel terzo capitolo di questa tesi, e D. Sudjic, *The Edifice Complex: How the Rich and Powerful Shape the World* (London and New York: Allen Lane, 2005), che affronta il rapporto tra architettura e potere citando e analizzando numerosi esempi di progetti spettacolari. Un volume che appartiene all'ambito della riflessione sull'architettura, ma che per l'estensione dei riferimenti - dalla psicologia dello spazio alla critica d'arte modernista - merita una considerazione più ampia, è A. Vidler, *Warped Space* (Cambridge: MIT Press, 2000). Il volume è particolarmente interessante perché traccia una storia degli spazi, dal tardo Ottocento al Guggenheim di Bilbao, e esplora in una serie di casi contemporanei il modo in cui "convergenze e collisioni di media architettonici e artistici hanno prodotto forme peculiari di spazi distorti" (A. Vidler, *Warped Space*, cit., 11).

9. Tralasciando i numerosi articoli su questo argomento, tra i volumi vorrei citare il recente L. Sklair *The Icon Project: Architecture, Cities, and Capitalist Globalization* (London and New York: Oxford University Press, 2017), in cui è analizzato il sistema di produzione fisico e simbolico dell'architettura iconica in rapporto alla produzione e alla rappresentazione del capitalismo globale; D. McNeill, *The Global Architect. Firms, Fame, and Urban Form* (London and New York: Routledge, 2009), un volume che tratteggia la pratica di un'architettura globale secondo una molteplicità di aspetti, da quelli mediatici a quelli tipologici e tecnologici; *Starchitecture. Scenes, Actors, and Spectacles in Contemporary Cities* (Torino, Allemandi: 2011; nuova edizione New York: The Monacelli Press, 2016), volume di cui sono co-autore (come fotografo) con Davide Ponzini. Il volume è strutturato come un doppio saggio, testuale e fotografico, su come le città si trasformino attraverso progetti spettacolari, ed è un tentativo critico di restituire la complessità del tema non solo attraverso il testo, ma anche grazie a una sequenza fotografica in cui gli edifici spettacolari di una dozzina di città europee, americane e asiatiche sono osservati in stretto rapporto con il paesaggio urbano.

Intendo insistere sul carattere programmatico di quest'ultima affermazione per anticipare alcune obiezioni sulla parzialità del mio punto di vista, e sulla difficoltà di ottenere una prova scientifica che l'architettura sia direttamente influenzata dalle immagini: è chiaro che il diffondersi di questo genere di architettura - marcatamente figurale, di alto contenuto tecnologico, su scala globale - non dipenda dalla semplice produzione e circolazione delle immagini, ma sia piuttosto la conseguenza del verificarsi di un insieme complesso di fenomeni, alcuni dei quali - per esempio l'introduzione delle tecnologie digitali nella progettazione, o l'iper-mobilità di beni e persone - sono determinanti per la diffusione delle immagini stesse. Molti di questi fenomeni sono toccati nei capitoli della prima parte della tesi, e raccontati nelle interviste che compongono la seconda.

Allo stesso modo credo sia evidente - ma è opportuno precisarlo qui - che porre il tema dell'architettura e della città come una materia di immagini e di rappresentazione, significa sostenere una tesi che non può avere la forma di un sillogismo, ma si configura come un programma aperto che risponde a un fenomeno complesso come quello delle trasformazioni urbane senza giungere a una formula necessariamente ben delimitata¹⁰. Si tratta piuttosto di una ricerca di valore esplorativo, che può aprire nuove possibilità interpretative e di comprensione dell'architettura e delle immagini stesse: è mia speranza che studiando le immagini, le loro funzioni e le loro potenzialità, sia possibile affrontare in modo più consapevole il fenomeno della spettacolarizzazione in atto in molte città contemporanee, evidenziando le ragioni del suo consolidarsi e le sue potenziali criticità rispetto a come questi luoghi sono concepiti, ma anche percepiti e abitati.

Questo tipo di approccio rivolto a una più chiara comprensione del presente, è basato su fonti bibliografiche, così come su una varietà di materiali di attualità reperiti online, oltre che sui contenuti emersi da interviste svolte con i protagonisti della scena architettonica contemporanea. Esso è quindi fortemente condizionato dagli aspetti intuitivi della ricerca e dal modo in cui le immagini possono essere associate e montate in sequenza. In esso non mancano salti logici e anacronismi, tuttavia la sua potenziale ricchezza sta proprio nella sua natura "olistica", poiché ogni tema e ogni riferimento contribuisce a una narrazione generale di più ampio respiro, e potrà essere l'addentellato su cui innestare, in futuro, ricerche dedicate ad argomenti più circoscritti e ulteriormente approfonditi.

10. Con le debite proporzioni, questo approccio si riallaccia a quanto enunciato da George Didi-Huberman nel capitolo "Il montaggio Mnemosyne: quadri, razzi, dettagli, intervalli", in G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte* (Torino: Bollati Boringhieri, 2006) 416-465. Edizione originale: G. Didi-Huberman, *L'image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris: Editions de Minuit, 2002.

Profili critici

Negli ultimi anni il tema del rapporto tra architettura e fotografia ha cominciato a consolidarsi come oggetto di studio, e sono numerose le pubblicazioni, i seminari e i convegni che si possono citare. Questa stessa ricerca si colloca nel solco del recente successo di questo argomento, e durante gli anni di ricerca dottorale ho assistito diversi convegni, seminari e conferenze di ambito accademico, talvolta partecipando io stesso come *speaker* e *discussant*. Vorrei citare i due più importanti: il simposio internazionale “Building with Light: an International Symposium on Architectural Photography”, tenutosi nel novembre 2014 presso il RIBA di Londra, e la conferenza internazionale “Inter - Photography and Architecture”, tenutasi a Pamplona presso l’Università della Navarra, nel novembre 2016, in cui ho presentato un *paper* sul *rendering* fotorealistico. E’ utile confrontare anche le relative pubblicazioni: gli atti del convegno al RIBA, di grande interesse e rigore scientifico, sono pubblicati sui numeri 21-6, 21-7 (2016) di *The Journal of Architecture*, e sono incentrati sull’iconografia del Moderno, con una prevalenza dell’ambito inglese. Gli atti di Pamplona sono pubblicati nelle oltre 1200 pagine dei quattro volumi di *Inter - Photography and Architecture 2016* (Pamplona: Università della Navarra, 2016), in cui sono raccolti i moltissimi contributi del convegno, di varia caratura e non molto omogenei, ma interessanti proprio in virtù della loro varietà.

Che un tema tanto importante si stia più ampiamente diffondendo come oggetto di studi, mi sembra un fatto positivo in sé, perché porta a una maggiore consapevolezza del ruolo attivo che le immagini hanno avuto - e ancora hanno - nelle trasformazioni dell’architettura e della città, con ricadute concrete nel modo di vivere e di abitare. La comprensione di queste trasformazioni è la vera posta in gioco di questo genere di ricerche, che assumono così una particolare rilevanza, e presentano alcune criticità. La prima è la quasi totalità di studi storici e archivistici in questo campo: non voglio mettere in dubbio che si tratti di un modo fondamentale di circoscrivere problemi generali e approfondire singole vicende, ma ho l’impressione che, quando è praticato come unica via, esso rappresenti un limite alla comprensione del suo stesso oggetto di studi. Uno sguardo rivolto esclusivamente al passato - sia esso quello eroico dei pionieri della fotografia, il tempo mitico delle avanguardie, o l’epoca affascinante della costruzione del Movimento Moderno nelle sue diverse fasi e declinazioni - difficilmente è in grado di interessarsi con la necessaria sensibilità, consapevolezza e sollecitudine ai grandi cambiamenti in atto nel presente¹¹. Al contrario, ritengo fondamentale essere disposti a

11. E’ indicativo che uno dei *keynote speakers* più apprezzati in entrambi i convegni citati sia la fotografa H el ene Binet. Le sue immagini - di elevata qualit a formale, rigorosamente in

farsi provocare da quanto accade oggi del mondo dell'architettura e della sua rappresentazione, cercando di interpretare criticamente la storia già nel proprio formarsi, anche quando ciò che vediamo non corrisponde alle nostre attese o ai nostri miti. Sul contemporaneo, infatti, e soprattutto in ambito accademico, mi sembra che gravi un silenzio quasi del tutto indisturbato, ed è necessario rivolgersi ad altri ambiti - quello giornalistico, delle riviste e dei blog, quello delle mostre e delle gallerie - per trovare contributi che entrano nel merito dei problemi più attuali nell'ambito della rappresentazione dell'architettura, e che spesso non sono accreditati nel mondo scientifico. Una seconda criticità, infatti, è legata a quanto appena espresso, e mi pare sia l'eccessiva specializzazione degli ambiti di studio, legata alle logiche e ai format delle istituzioni accademiche (per esempio il binomio *paper-convegno*), spesso troppo circoscritta per studiare un soggetto come la fotografia contemporanea di architettura, che per sua natura sfugge una trattazione troppo settoriale. Le immagini di architettura sono correlate non solo alle logiche e alle trasformazioni relative al mondo della fotografia e dell'arte, ma anche (e soprattutto) a quello dell'architettura e al suo sistema mediatico di riferimento. Nella maggioranza dei casi, le figure che si occupano delle fotografie di architettura da un punto di vista storico e teorico provengono dalla storia dell'arte, o dalla storia dell'architettura, e spesso sono interessate a uno studio basato sulle sole immagini, privilegiando un tipo di analisi legata ai temi più ricorrenti della propria disciplina e letteratura di riferimento. Capita che i numerosi aspetti pratici legati alla tecnica, al mercato e alla produzione, promozione e valorizzazione dell'architettura - che assumono un ruolo determinante per le immagini - siano tralasciati o ignorati, per rivolgere l'attenzione a generi di ricerche in qualche modo già canonizzati: l'opera di un fotografo più o meno celebre, il rapporto tra un fotografo e un architetto, un certo periodo storico, un gruppo di riviste, ecc...

Nell'introduzione di una recente monografia dedicata alla fotografia di

bianco e nero, programmaticamente analogiche, molto omogenee sia nella loro successione cronologica che nella restituzione di soggetti diversi tra loro - sono interpretabili come un'indagine sugli aspetti formali dell'architettura, con un'enfasi sul modo in cui la luce interagisce con il suo disegno e i materiali. Mi pare che quest'opera di indubbio successo sia interamente collocabile all'intero di una concezione modernista e ben codificata dell'architettura e della città, che evita di confrontarsi con tutto ciò che esula dai codici della rappresentazione del Moderno: il disordine, la presenza umana, la frammentazione, l'informale, l'illimitatezza. Si tratta di un tipo di fotografia che così presentata (perché Hélène Binet può assumere un approccio più editoriale e denotativo, utilizzando anche il colore, per esempio quando fotografa le opere di architetti contemporanei meno noti - una parte del suo lavoro meno conosciuta che trovo particolarmente interessante) mi sembra afferire alla sfera estetica delle immagini e del sistema dell'arte, più che a una pratica attiva di ricerca sull'architettura e sulla città. Il grande consenso ricevuto in queste occasioni è indicativo del modo prevalente con cui la fotografia di architettura si è recentemente costituita come campo d'indagine in ambito accademico.

architettura, Maria Antonella Pellizzari e Paolo Scrivano¹² invocano - allo scopo di dare voce a un dialogo produttivo sulla relazione tra architettura e fotografia - la necessità di un approccio interdisciplinare in cui dovrebbero trovarsi uniti il punto di vista dello storico della fotografia, e quello dello storico dell'architettura. Il primo, sostengono gli autori, tenderebbe a rifiutare un'idea della fotografia come puro indice della realtà costruita, intendendola piuttosto come una traccia e una traduzione visiva della memoria collettiva - un campo variabile che interseca varie discipline, tra cui l'architettura. Per il secondo, invece, l'architettura è sempre al centro del discorso, e la fotografia sarebbe una sorta di disegno ancora da codificare, di cui egli privilegia gli aspetti denotativi, e che può riconfigurare il modo in cui un edificio appare pubblicamente.

Sono convinto che a questi due punti di vista sia necessario aggiungerne almeno altri due: il primo è quello dello storico dell'arte e delle immagini, perché per comprendere più profondamente le trasformazioni della rappresentazione fotografica dell'architettura nel contemporaneo, è spesso necessario ripercorrere all'indietro la storia della fotografia per riallacciarsi - talvolta correndo il rischio di incorrere in sorprendenti anacronismi - a tradizioni figurative e tecniche precedenti alla sua invenzione, e ricercare nel significato di quelle immagini un possibile antecedente alle rappresentazioni di oggi. Per fare un esempio, è sufficiente pensare alla scuola di Düsseldorf e allo stretto rapporto che i fotografi intrattengono con la pittura da un lato, e con le tecnologie digitali di manipolazione dell'immagine dall'altro, così che le opere non possono essere in nessun modo consumate in termini puramente formali. Le vicende di artisti come Andreas Gursky, Thomas Struth, o di un autore più giovane come Josef Schulz, sono rappresentative di quanto la fotografia mantenga rapporti continui e ciclici con la pittura, e di come l'evoluzione delle tecniche di ripresa, di montaggio e di stampa possano contribuire alla definizione di nuovi aspetti del linguaggio fotografico e di nuovi contenuti problematici, anche per l'architettura. L'ultimo approccio, infine, è quello relativo all'indagine e alla conoscenza dei meccanismi di produzione e circolazione delle immagini fotografiche. Proprio perché si tratta di condizioni determinanti per l'architettura contemporanea, sia negli aspetti di immaginazione e di progetto, sia nel modo in cui le immagini vengono fatte circolare, sia nelle ricadute sulla realtà costruita, una parte di questo lavoro di ricerca è orientato all'analisi dei meccanismi di lavoro dei fotografi contemporanei, e del funzionamento di quei media (siti web e *social*) che si sono recentemente affermati come gli ambiti principali di circolazione e fruizione delle immagini fotografiche di architettura. Lo scopo finale di questa

12. M. A. Pelizzari e P. Scrivano, "Intersection of Photography and Architecture—Introduction" cit., 107-112.

ricerca sulle immagini resta, infatti, un'esplorazione dell'architettura e dei paesaggi contemporanei e delle loro trasformazioni visibili nel presente: la mia intenzione, nel mettere le immagini al centro del problema, è di porre le basi per una riflessione più consapevole su un tema ampio e consapevolmente trasversale come quello del rapporto tra architettura e rappresentazione, sia coinvolgendo un maggior numero di soggetti e di discipline (per esempio allargando l'analisi dalle fotografie ai *rendering* fotorealistici), sia attraverso lo studio di repertori di immagini poco esplorati e l'analisi strutturale dei loro meccanismi di circolazione.

Volumi

Un esempio interessante di monografia accademica dedicata alla fotografia di architettura è *Camera Constructs. Photography, Architecture and the Modern City*¹³. Questo volume collettivo è una buona introduzione al tema, ma ha il limite - peraltro dichiarato nel titolo - di riferirsi soprattutto al Moderno e al mito della sua iconografia, un ambito di studi storiografici oggi molto praticato e che avvince molti studiosi a un certo senso di nostalgia per un'architettura che nella realtà frammentata ed espansa della metropoli contemporanea appare oggi in una condizione di evento, ormai ineluttabilmente superata. Il libro è particolarmente interessante proprio in virtù dei contributi che aprono il discorso su alcuni aspetti laterali rispetto al tema principale del volume - come ad esempio il capitolo sulla fotografia dei modelli di architettura, o quello su Google Street View - e che sembrano essere i sintomi del suo oltrepassamento.

Un secondo volume che mi sembra importante citare è *Photographic Architecture in the Twentieth Century*¹⁴, una ricerca con cui Claire Zimmerman getta le basi per una comprensione realmente strutturale di quanto la fotografia abbia contribuito, fin dagli esordi dell'architettura moderna, a trasformare l'architettura e l'ambiente costruito. Il volume, di impronta e rigore accademici, mi pare rilevante per la profondità della ricerca e per il modo in cui l'autrice seleziona le immagini di alcuni casi studio nell'ambito del movimento moderno tedesco e anglosassone (per esempio Gropius, Mies van der Rohe, ma anche Stirling e gli Smithson), per leggerle non tanto come oggetti estetici, ma da una molteplicità di punti di vista: il suo approccio afferisce alla critica

13. A. Higgott e T. Wray (a cura di), *Camera Constructs: Photography, Architecture and the Modern City* cit.

14. C. Zimmerman, *Photographic Architecture in the Twentieth Century*, (Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2014).

modernista, ma sconfina spesso in altre discipline - la storia delle immagini, lo studio dei media, l'evoluzione della tecnologia e della cultura industriale - riportando sempre il discorso dalle immagini all'architettura.

Diversamente, un volume prettamente fotografico uscito in questi ultimi anni, è *Shooting Space: Architecture in Contemporary Photography*¹⁵, in cui sono presentati i lavori di una cinquantina di autori contemporanei, da nomi molto noti della fotografia a personaggi minori o quasi del tutto sconosciuti. Il libro rappresenta il tentativo di restituire la varietà di approcci, di scopi, di poetiche, di tecniche, di figure, che caratterizza il lavoro dei fotografi che oggi ritraggono in modi diversi l'ambiente costruito, quindi non solo fotografi di architettura in senso stretto, ma anche artisti o fotografi di altri ambiti professionali che hanno toccato questo tema. La varietà è certo stimolante ma, proprio a causa del suo eccesso, il volume risente di una mancanza di definizione critica, e si configura soprattutto come un grande catalogo di immagini, il cui interesse risiede più nell'accumulo di materiale iconografico e nel senso di sorpresa dato da alcune pagine, che nell'emergere di un messaggio chiaro.

Un tentativo più interessante ma ugualmente irrisolto è rappresentato da *Constructing Worlds: Photography and Architecture in the Modern Age*¹⁶, un volume pubblicato per accompagnare l'omonima mostra di fotografia di architettura tenutasi alla Barbican Art Gallery di Londra nel 2014. Il libro presenta il lavoro di una ventina di autori, dagli anni '30 ai primi anni 2000, concentrandosi su alcune figure - molti sono artisti universalmente celebrati - che in questo tipo di narrazione diventano emblematiche di un modo di concepire la fotografia di architettura non come pratica professionale, ma come una attività artistica interpretativa molto differenziata a seconda degli autori e dei periodi storici presi in esame. Tuttavia i criteri di selezione degli autori e delle singole fotografie, nel volume come nella mostra, non sono chiari, e il modo di presentarli è puramente cronologico, senza comparazioni, accostamenti o giustapposizioni. L'impressione è di trovarsi dinanzi a un compendio di grandi nomi della fotografia piuttosto che a una restituzione di quel mondo complesso, socialmente e culturalmente stratificato che è la fotografia di architettura e dell'ambiente costruito. In questa logica anche il saggio di David Campany, che ha il merito di introdurre nel discorso un'ampia serie di elementi con cui la fotografia di architettura si è confrontata e si confronta oggi (come per esempio il *rendering*), sembra non risolversi

15. Elias Redstone (a cura di) *Shooting Space: Architecture in Contemporary Photography* (London: Phaidon, 2014). Sul volume è pubblicata anche una breve selezione di mie fotografie di paesaggi e architetture contemporanee spettacolari.

16. A. Pardo e E. Redstone (a cura di), *Constructing Worlds: Photography and Architecture in the Modern Age* (Munich, London, New York: Prestel, 2014).

né in una trattazione storica, né in un'interpretazione critica della materia, e si limita a prendere in considerazione le opere più note di una serie di fotografi-artisti. Il libro risponde evidentemente alla volontà di divulgare un argomento così complesso e variegato a un pubblico di non addetti ai lavori, ma nel fare questo mi sembra che manchi la cosa più importante, cioè la capacità di lavorare con le immagini, di entrare al loro interno e di maneggiarle per aprire percorsi interpretativi originali rispetto a quelli già universalmente noti, sia riguardo ai singoli autori, che sul tema generale della fotografia di architettura. E' indicativo, tuttavia, che il volume si apra con una serie di quattro foto in bianco e nero impaginate al vivo, di Bernelice Abbott (le fondazioni del Rockefeller Center, 1932), Julius Shulman (il famoso angolo della Case Study House #22 di Pierre Koenig con la città illuminata di notte, nella versione con le due ragazze sedute, 1960), Hélène Binet (l'interno del Jewish Museum di Berlino di Daniel Libeskind durante la costruzione, con il *beton brut* illuminato da tagli di luce, 1997), Hiroshi Sugimoto (un dettaglio dall'esterno della spirale del Guggenheim Museum di New York, 1997); quattro rappresentazioni che segnano la nascita e il consolidarsi di una certa estetica fotografica del Moderno (le prime due), e la sua reiterazione anche dopo il superamento dell'architettura moderna e la sua sublimazione nell'immagine iconica (le ultime due). Una successione che rispecchia una comune concezione della fotografia di architettura in termini formali e storicisti, più che l'esigenza di comprenderla in stretto rapporto con la sua cultura e società di riferimento.

Prima parte: Skyline, Rendering, Icone

La tesi è articolata attorno a tre temi principali, che ne costituiscono i tre capitoli centrali: lo "skyline", il "rendering", e le "icone". Essi sono concepiti come tre parole chiave e tre categorie interpretative attraverso cui ho inteso leggere il complesso e ambiguo rapporto tra città, architettura spettacolare e immagini fotografiche. Ho individuato inizialmente questi tre temi in modo intuitivo, basandomi sulla mia conoscenza dell'architettura contemporanea e dei suoi codici di rappresentazione, e li ho via via precisati durante il percorso di ricerca. Essi sono a mio parere i più rilevanti, sia come temi considerati singolarmente, sia presi nell'insieme, perché compongono deliberatamente un quadro articolato, in cui il primo termine indica una categoria iconologica ricorrente, il secondo una tecnica di creazione delle immagini, il terzo si riferisce all'ambigua identità tra architettura e immagine. Avrei potuto scegliere un solo tema, o preferirne o

aggiungerne altri, quali, per esempio, il *waterfront* o il grattacielo, ma credo che i tre temi scelti siano particolarmente efficaci perché costituiscono una figura complessivamente ampia e ramificata, che tocca una varietà di argomenti diversi e per certi versi complementari, tra cui anche quelli non direttamente trattati in specifici capitoli.

Le vedute dello “*skyline*” sono tra le più ricorrenti quando si tratta di rappresentare sinteticamente la città contemporanea, un tipo di immagine spettacolare che si è consolidato e diffuso al punto di poter essere oggi concepita come la principale “forma simbolica” urbana, per dirla in termini neo-kantiani. Dello *skyline* ho inteso indagare soprattutto la natura rappresentativa, e dunque il suo fascino ma anche la sua potenziale illusorietà, poiché l’emergere di nuovi e sempre più vertiginosi profili che fissano il nome di un luogo sulla mappa dell’immaginario comune è spesso sinonimo di urbanizzazioni spettacolari, rapide e non contestuali, con ricadute concrete sulla vita delle città.

I “*rendering*” sono oggi uno strumento di rappresentazione decisivo per l’architettura contemporanea, sia perché sono capaci di dare forma al suo immaginario e di anticiparne le tendenze molto più della stessa fotografia, che lavora sul costruito, sia in virtù della loro grande diffusione, essendo presenti quotidianamente e in gran numero agli occhi di tutti - non solo gli architetti e gli addetti ai lavori, ma anche il pubblico più generalista, a cui si rivolge il *rendering* fotorealistico. Essi riguardano il progetto inteso nei suoi aspetti puramente immaginativi, in cui la rappresentazione può coincidere con il progetto stesso, ma anche quelli più concreti di gestione e comunicazione del progetto durante la sua realizzazione. È un tipo di immagine volto alla creazione di consenso e alla promozione dei progetti, e per questo tende a veicolare una visione marcatamente spettacolare della realtà.

Il terzo tema, quello delle “icone”, nasce dal desiderio di indagare l’architettura spettacolare in rapporto alle pratiche fotografiche contemporanee. I riti dei fotografi amatoriali, in particolare, permettono di ricondurre l’architettura spettacolare alla diffusione del turismo di massa e dei *social media*, e se un lato portano uno sguardo inedito sull’architettura, tendono dall’altro a ripetere le icone all’infinito, rafforzandole. Si tratta di fenomeni che avvengono sotto gli occhi di tutti - la diffusione dell’architettura iconica e la sua attrattività fotografica - che possono essere concepiti in relazione reciproca, mettendo alla prova l’idea Benjaminiana che la riproducibilità dell’opera d’arte nell’immagine abbia mutato lo statuto stesso dell’arte, e dunque anche dell’architettura in senso iconico.

Nei tre capitoli il testo si sviluppa in stretta relazione alle immagini. Il piano iconografico non è concepito come un apparato illustrativo, ma come un contributo autonomo, che procede parallelamente al testo con

una propria narrazione. Le immagini sono, in effetti, sempre concepite in relazione al testo: in molti casi sono state scelte perché si tratta di opere (dipinti, disegni, fotografie) esplicitamente descritte e analizzate, come per esempio accade per gli *skyline* del primo capitolo. Con lo scorrere delle pagine, tuttavia, le immagini assumono progressivamente una maggiore autonomia e configurano una propria narrazione, non trattandosi più di singole opere citate nel testo, ma di immagini scelte per illustrare temi più generali e concetti. E' un modo di procedere in cui testi e immagini si mantengono proficuamente in tensione, e se al lettore è richiesta una maggiore attenzione nella lettura, è anche vero che questa struttura è in grado di produrre percorsi interpretativi che superano il tipico schematismo descrittivo delle illustrazioni dei saggi. Questo secondo approccio è più evidente nel capitolo dedicato alle "icone", quello, dei tre, più ampiamente teorico: nella prima parte del capitolo ho costruito una lunga sequenza di fotografie di autori molto noti ma non citati nel testo, per mostrare la progressiva frammentazione dell'immagine della metropoli, e la sua irrapresentabilità secondo i canoni tradizionali della prospettiva. La seconda parte, invece, è interamente illustrata con fotografie di architettura e *selfie* reperite su Instagram, montate nelle pagine come una sorta di mosaico di immagini che esemplifica la ricchezza iconografica dei *social media*, e il suo potenziale narrativo.

La sequenza delle immagini è frutto di un lungo lavoro di sedimentazione e montaggio, che è proceduto per tentativi - di associazione, opposizione, inversioni e alternanze. Nelle pagine dei tre capitoli, le immagini storiche e quelle contemporanee sono spesso alternate o accostate, allo scopo di indagare gli elementi di continuità, discontinuità e ciclicità dei modelli delle immagini di architettura e di paesaggi naturali e urbani: è il caso, per fare un esempio, dei disegni di profili alpini di John Ruskin, concepiti come antecedenti allo *skyline*, oppure delle analogie tra *rendering* e la pittura di paesaggio nel secondo capitolo - tutti casi in cui l'associazione tra immagini diverse, e tra le immagini e i titoli di capitoli e di paragrafi, permette un'immediata comprensione dell'orientamento di questa ricerca.

Seconda parte: immagini da un atlante di architettura spettacolare, interviste

Oltre alla trattazione dei tre temi degli specifici capitoli, la tesi raccoglie le immagini di una serie di casi studio, e le interviste. Si tratta di materiali che solitamente rientrano nella sezione degli apparati di una tesi, ma che per la loro rilevanza rispetto al tema di ricerca e per la loro originalità - mi riferisco so-

prattutto alle interviste, molte delle quali restituiscono voci e personalità del tutto inedite - ne costituiscono a tutti gli effetti una seconda parte, ugualmente ricca e articolata in termini di contenuti e di tensione tra testi e immagini. La parte iconografica è composta come le pagine di un atlante di architettura spettacolare formato da una serie di casi studio: i soggetti sono stati individuati e scelti nel corso della ricerca, in relazione ai tre temi dei capitoli principali, di cui essi rappresentano approfondimenti puntuali. Si tratta di comparazioni tra gli *skyline* di diverse città, di approfondimenti su certi gruppi di rendering, dell'analisi delle immagini "ufficiali" di noti progetti iconici, del confronto tra le opere di fotografi di architettura internazionalmente conosciuti. L'idea dell'atlante, di ascendenza Warburghiana e indubbiamente molto in voga oggi negli studi iconologici e nella curatela artistica¹⁷, risponde qui a una necessità precisa: quella di invertire - almeno in certe parti della tesi - il rapporto tra testi e immagini, che abitualmente il logocentrismo accademico tende a sbilanciare a favore dei primi. Trattandosi di una ricerca in cui la rappresentazione rimane sempre al centro del problema, credo sia necessario, a tratti, tentare di lasciare il testo sullo sfondo per fare emergere le immagini stesse in tutta la loro forza eidetica, insistendo sull'identità tra visione e attività conoscitiva. In questa sezione, dunque, è l'impaginato stesso a cambiare, con immagini più grandi e testi brevi di commento e di approfondimento.

Lo svolgimento di una serie di interviste semi strutturate, invece, è stato indispensabile per dare sostanza a una buona parte della ricerca di tesi, in particolare gli argomenti su cui la bibliografia è scarsa, a mio parere male impostata, o inesistente. Sono qui presentate oltre trenta interviste, realizzate con professionisti e studiosi afferenti a diverse discipline. La varietà di voci e di profili restituita dalle interviste risponde, nel complesso, alla necessità di analizzare l'immagine dell'architettura contemporanea nell'insieme delle sue diverse manifestazioni, senza pretendere di ricondurre a una narrazione uniforme la varietà delle figure coinvolte, delle loro esperienze, e delle immagini che essi contribuiscono a creare e far circolare.

In primo luogo ho intervistato alcuni partner e *design director* di studi di architettura molto noti per l'iconicità delle loro realizzazioni e per la loro peculiare capacità di creazione e utilizzo delle immagini (OMA, Zaha Hadid Architects, MVRDV, SOM, Foster+Partners, AECOM, Henning Larsen Architects).

In secondo luogo ho svolto un gruppo di interviste con i fotografi di architettura. Si tratta di alcuni tra i più noti in campo internazionale, appartenenti a diverse generazioni. Alcuni di essi (Richters, Bryant, Gilbert) appartengono

17. Basti pensare al recente ciclo di mostre *Atlas* curate da Georges Didi-Huberman in diverse sedi europee.

a una generazione che si è formata tra la fine degli anni settanta e gli ottanta del secolo scorso, e che, lavorando per lungo tempo per le principali riviste e per i più noti architetti al mondo, ha assistito a una serie di cambiamenti radicali sia in termini di tecnica, sia in termini di rapporto con i media e con gli architetti. Due di essi, tra le altre cose, sono i fondatori di due delle principali agenzie di fotografia di architettura del mondo, con sede a Londra (Arcaid Images e View Pictures). Altri fotografi (Baan, Guerra, Crow) appartengono a una generazione successiva, e sono oggi alcuni tra i fotografi di architettura con maggiore visibilità internazionale, poiché il loro lavoro è incessantemente pubblicato sulle riviste, e sui libri di tutto il mondo, oltre che largamente diffuso sul web, e restituisce una certa estetica contemporanea della disciplina.

Un terzo gruppo di interviste riguarda una decina di “*renderer*” (un termine che farebbe storcere il naso a qualcuno, che preferirebbe “immaginatore”), che hanno sede in diverse parti del mondo, principalmente Europa, ma anche Stati Uniti e Sud America, e sono gli autori delle immagini e delle atmosfere di molti progetti dei principali studi di architettura a livello globale. La loro testimonianza, messa a confronto con quella degli architetti, è fondamentale per studiare dall'interno il fenomeno del *rendering*, i suoi meccanismi, il suo rapporto con la fotografia e le sue ricadute sul paesaggio urbano, *in visu* e *in situ*.

Ho intervistato, inoltre, direttori (o ex) di riviste e di portali online e blog di architettura. Queste interviste mi hanno aiutato ad analizzare più in profondità i recenti e profondi stravolgimenti avvenuti in ambito editoriale, e raccontano - senza risparmiare dettagli spiazzanti - il modo in cui oggi l'architettura è fruita online attraverso *rendering* e fotografie. Ho preferito interlocutori anglosassoni perché le riviste inglesi sono le più diffuse e autorevoli, anche in virtù di una grande continuità editoriale, a differenza di molte altre riviste che negli ultimi anni hanno cessato le pubblicazioni o si sono rivolti a un pubblico molto diverso rispetto a quello originale. Riguardo ai *blog* e ai portali di architettura, ho potuto intervistare i direttori editoriali di quattro dei principali siti di architettura del mondo.

Un ultimo gruppo di interviste ha coinvolto architetti, studiosi, e manager attivi sia in ambito accademico, sia nelle istituzioni legate allo sviluppo di specifici progetti, in particolare nelle città del Golfo Persico (Dubai, Doha, Riyadh). La mia attenzione per queste città, le quali si stanno sviluppando in modo estremamente rapido e vistoso, è una diretta conseguenza di ricerche e lavori avviati da tempo, per cui mi è stato possibile avvalermi di una rete di relazioni e di contatti esistenti¹⁸, e studiare alcuni casi, come per esempio

18. In particolare il ciclo di workshop e mostre “Learning from Gulf Cities” curato da Harvey Molotch e Davide Ponzini, presso la New York University Abu Dhabi (2015-2017) nelle tre

il Guggenheim Museum e il Louvre ad Abu Dhabi, i quali rappresentano delle straordinarie evidenze per questo campo di ricerca, ma sono difficili da approfondire per la scarsità delle fonti o l'irraggiungibilità dei luoghi.

Metodo

La ricerca è stata portata avanti in primo luogo osservando e interrogando le immagini. Sono, in effetti, anni di osservazione e reperimento di immagini che mi hanno progressivamente portato a identificare il campo della ricerca, e ad articularlo nei diversi temi e capitoli di questa tesi. Data l'attualità del tema di ricerca, sia le immagini che la letteratura di riferimento sono state cercate su volumi pubblicati e riviste, ma anche (e in alcuni casi soprattutto) online: è lo stesso formato delle immagini nei siti e nei blog di architettura, nelle newsletter quotidiane, la loro struttura e il modo in cui sono fruite (quante? come? su quali dispositivi? quanto grandi? quanto velocemente?), a costituire un campo di indagine e di riflessione necessario a capire come esse circolino e, procedendo a ritroso, come vengano create. Per questa ragione mi sono abbonato alle principali newsletter di architettura, ricevendo e osservando nel corso dell'ultimo anno dalle quattro alle otto newsletter al giorno. Inoltre ho aperto un account Instagram, di cui sono diventato un assiduo utilizzatore per comprendere meglio le sue caratteristiche. Una parte delle immagini mi è stata fatta conoscere dagli intervistati, oppure l'ho reperita sui social network.

La natura interdisciplinare del mio approccio e di questo specifico tema, che ha origine nell'ambito dell'architettura, per sconfinare e approdare allo studio delle immagini e dei *visual culture studies* (che a loro volta, e per loro natura, toccano discipline quali la filosofia estetica, l'antropologia, la sociologia, la semiotica) ha fatto sì che la letteratura di riferimento si definisse progressivamente, in parte proprio durante la stesura dei capitoli. Questo è dovuto in molti casi alla scarsità della letteratura esistente, come nel caso del *rendering*,

sedi di Abu Dhabi, New York e al politecnico di Milano, e della pubblicazione H. Molotch e D. Ponzini (a cura di), *Learning from Gulf Cities. Urbanization in and from the Arabian Peninsula* (New York: NYU Press, in corso), in cui sono autore di un capitolo dedicato alle città del Golfo Persico come laboratori di immagini spettacolari; il progetto di residenza d'artista "A Gulf of Images" presso l'Akkasah Center of Photography dell'NYUAD (2016-2017); la fellowship presso il King Faisal Center for Research and Islamic Studies a Riyadh (marzo 2017). Vedi per esempio l'articolo relativo alla mostra tenutasi alla NYUAD nel novembre 2017: <https://www.thenational.ae/arts-culture/nyuad-exhibition-shows-the-global-influence-of-the-gulf-s-cities-1.677776#9>

oppure perché i testi disponibili sono difficili da individuare perché toccano solo tangenzialmente i temi della mia ricerca, e rispondono a punti di vista molto lontani dai miei. La ricerca mi ha progressivamente spinto a ricercare testi non direttamente collegati, ma importanti per collocare gli argomenti in una prospettiva storica di più ampio respiro. E' il caso, per fare un esempio, dei volumi citati nel capitolo dedicato ai *rendering* per ripercorrere il nesso esistente tra il progetto architettonico e la sua rappresentazione prospettica dal quindicesimo secolo in avanti, e sui generi pittorici della prospettiva, della veduta urbana, del paesaggio, e delle rappresentazioni topografiche, come precedenti dei *rendering* contemporanei. In altri casi la ricerca dei testi ha sconfinato in altri ambiti, utili - come nel caso dello *skyline* di New York - per confrontare le immagini con altri tipi di rappresentazioni, letterarie e filosofiche; oppure semiotici e teologici, nel terzo capitolo - necessari ad approfondire i diversi significati del termine "icona".

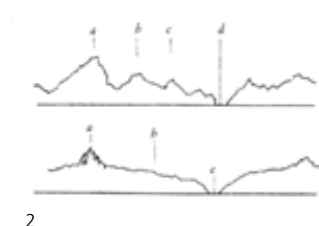
E' soltanto nel corso della ricerca che ho identificato e progressivamente messo a fuoco modi diversi di interpretare il tema del rapporto tra architettura spettacolare e fotografia, talvolta entrando in contatto con ambiti del sapere sull'arte e sulle immagini a me quasi interamente sconosciuti. Di questo intendo parlare più diffusamente nel capitolo delle conclusioni, trattandosi in questo caso del risultato di un processo conoscitivo, e non delle premesse teoriche della ricerca. In particolare, alla luce degli approfondimenti che si sono rivelati più significativi e più fertili, credo sia possibile, e forse necessario, concepire e interpretare la relazione esistente tra architettura e fotografia nei termini proposti dalla filosofia dell'arte, dalla sociologia e dall'antropologia dell'arte, e dai *visual studies*, tre ambiti disciplinari difficilmente scindibili, che permettono di inquadrare il tema delle immagini di architettura con una maggiore consapevolezza, e che rappresentano una base teorica utile e necessaria per ulteriori approfondimenti.

I testi si completano con la serie di oltre trenta interviste svolte con alcuni dei protagonisti dell'architettura contemporanea e del suo sistema mediatico di riferimento. Si tratta nella maggior parte dei casi di interviste semi-strutturate svolte di persona, oppure su Skype o al telefono. Questa modalità dialogica permette di discutere e chiarire in modo semplice e diretto i problemi posti dalle domande dell'intervista, restituendo, nella maggior parte dei casi, contributi pertinenti e originali. Le interviste sono state redatte cercando di mantenere un buon equilibrio tra i temi specifici dei capitoli e dei casi studio, sempre molto presenti, e il valore testimoniale dei dialoghi, che nell'insieme si costituiscono come un documento sul ruolo che le rappresentazioni fotografiche dell'architettura giocano nel processo di trasformazione dell'architettura e dei paesaggi urbani contemporanei.

Parte prima: skyline, rendering, icone



1



2



3



John Ruskin, figure da *Pittori Moderni* (1843-60)

1 «Supponendo che lo schema centrale sia il contorno di una montagna come appare in lontananza...»

2 «Sarebbe abbastanza comprensibile che le montagne si fossero innalzate gradualmente sempre più in alto verso il centro della catena, cosicché la sommità in a del diagramma superiore della figura sarebbe nascosta dai rilievi intermedi b e c rispetto alla valle d...»

3 «La figura rappresenta schematicamente i veri contorni delle montagne, compreso il Monte Bianco nel versante sud...»

Cap. 1 Skyline rêverie

È noto che il profilo di Manhattan è uno stupendo accidente di natura, così come il Grand Canyon. Nessuna intelligenza collettiva ne ha preordinato lo sviluppo; esso è il frutto della competizione, di fini contrastanti, e della chicane economica. In realtà non c'è alcuna giustificazione razionale alla sua esistenza, salvo il fatto che, dal punto di vista puramente pittorico, esso è forse la più bella silhouette urbana in grande scala che si possa ammirare al mondo. Lewis Mumford, 1939¹

Le vedute dello “skyline” sono tra le più ricorrenti quando si tratta di rappresentare sinteticamente la città contemporanea. Voglio intendere qui lo skyline come una visione efficace e pervasiva, capace di produrre un'immagine coerente di architettura e di città in assenza di pianificazione tradizionale, con i fronti urbani, gli assi, le piazze, ecc. Un'invenzione che si è sviluppata a New York alla fine del diciannovesimo secolo in seguito a specifiche condizioni geografiche, storiche e culturali, e che si è poi consolidata e diffusa fino ad essere oggi considerata la principale forma simbolica urbana. Lo skyline è divenuto una sorta di ossessione per le città di tutto il mondo, e negli ultimi anni si è diffuso il dibattito sulla sua appropriatezza anche in città europee come Londra, Parigi, o Milano, che storicamente non hanno mai avuto uno sviluppo verticale. Casi clamorosi come le città cinesi, o sfacciati come quello di Dubai - la cui verticalità fa parte ormai dell'immaginario globale e del linguaggio comune - inducono a riflettere sulla funzione di questo tipo di rappresentazione nei processi di trasformazione urbana,

Questo capitolo è stato pubblicato in forma abbreviata in M. Nastasi, “Skyline Rêverie”, *Lotus* 159 (2016), 72-87. Sono grato a Pierluigi Nicolin per i frequenti scambi di idee sullo statuto dello skyline, e per avermi pungolato ad approfondire la ricerca qui presentata. Alcuni dei progetti contemporanei citati nel capitolo afferiscono al lavoro redazionale, a cui si rimanda direttamente, e l'idea della collezione presentata alle pagine 68-69 è debitrice a una precedente indagine di Nicolin sugli skyline nel mondo.

1. Lewis Mumford, “The Sky Line. Growing Pains - The New Museum”, *The New Yorker*, June 3, 1939. In Robert Wojtowicz (a cura di), *Sidewalk Critic. Lewis Mumford's Writings on New York* (New York: Princeton Architectural Press, 1998). Edizione italiana *Passaggiando per New York. Scritti sull'architettura della città*. A cura di Elena Marchigiani (Roma: Donzelli, 2000). “Admittedly the sky line of Manhattan is a stupendous accident of nature, like the Grand Canyon. No collective intelligence presided over its development; it is the result of competition, cross-purposes, and economic chicane. Indeed, it has no rational justification for existence, except that it is, from the purely pictorial standpoint, probably the finest urban silhouette on a great scale one can behold anywhere in the world”.



John Ruskin, *Dawn at Neuchâtel*, 1866 (Harvard Art Museums/Fogg Museum)

J. M. William Turner, *Venice Looking East from the Guidecca Sunrise*, 1819 (British Museum)

sia in termini simbolici che di ricadute concrete sulla vita delle città, poiché l'emergere di nuovi skyline è spesso sinonimo di urbanizzazioni spettacolari, rapide e non contestuali.

Per sostenere la natura rappresentativa dello skyline, e dunque il suo fascino ma anche la sua potenziale illusorietà, è necessario tracciarne il profilo proprio a cominciare dalle immagini, osservandole, analizzandole e discutendone le premesse implicite, e mantenendo l'obiettivo di comprendere come questa figura agisca sull'immaginario contemporaneo.

Lo skyline è intimamente legato all'evoluzione di New York. Questa città sarà il riferimento principale del capitolo, che è articolato in cinque sezioni: *Primi skyline* ripercorre la genealogia dello skyline, ponendolo in relazione a un gruppo di vedute di città del XVI, XVII e XVIII secolo, e paragonando questa rappresentazione urbana a un soggetto ricorrente della pittura di paesaggio, cioè il profilo delle montagne; *Orogenesi dello skyline* tratta le origini e l'evoluzione dello skyline a New York attraverso il suo elemento costitutivo, il grattacielo, considerato in stretta correlazione con la cultura commerciale della città dalle origini ad oggi; *Forme simboliche dello skyline* approfondisce come lo skyline sia divenuto globalmente un'immagine che è indice di benessere e progresso delle città, mostrando come la fortuna di questo tipo di rappresentazione sia dovuta anche a un particolare rapporto con i media e con il mondo finanziario. *Profili di New York* analizza diversi modi di rappresentare lo skyline - nella pittura, in letteratura e in particolare nella fotografia - evidenziando la natura romantica e popolare e di queste immagini; *Diffusione e polarità dello skyline* esamina come lo skyline, a partire da Manhattan, si sia progressivamente diffuso nel mondo come modello per molte altre città, e evidenzia alcune criticità di questo *transfer*.

Primi skyline

La prima volta che il termine "sky line" fu utilizzato per descrivere un'immagine risale al 1896, quando il *New York Journal* pubblicò in un supplemento illustrato una litografia a colori di Charles Graham, intitolata appunto "The Sky Line of New York". Si tratta di una veduta di Manhattan presa da una posizione leggermente rialzata, in cui la linea irregolare della città - dalla punta della Battery fino al ponte di Brooklyn - è caratterizzata da alcuni edifici più alti e da uno dei piloni del ponte, e appare chiaramente all'orizzonte

tra un mare solcato da navi a vela e a vapore e un cielo acceso al tramonto². L'anno successivo la rivista *Harper's Weekly* pubblicò due disegni messi a confronto, uno del 1881 e uno del 1897, che mostrano la rapida crescita verticale della parte inferiore di Manhattan vista dall'Hudson. Anche qui la città è vista dall'acqua, così che il suo profilo è al centro dell'immagine, ed è scandita da una legenda che identifica gli edifici più alti, come si fa per segnare le cime di una catena montuosa³.

Il punto di vista dal mare o appena rialzato dello skyline, così come le legende che indicano gli edifici più alti, avvicinano l'immagine dello skyline a un più antico genere di rappresentazione urbana. Tipologicamente si tratta di vedute il cui punto di vista ribassato indica non tanto l'intento di descrivere la morfologia della città, come avveniva per esempio con le rappresentazioni a volo d'uccello, quanto piuttosto di riprodurre la suggestione suscitata dalla città vista da lontano, e dalla sua estensione. Nell'arco della storia della rappresentazione, lo skyline può essere dunque inteso come l'evoluzione di un tipo di ritratto di città, praticato da artisti nord-europei, in cui la morfologia del sito, pianeggiante o con bassi rilievi nei dintorni, aveva favorito l'invenzione di vedute realizzate da punti di osservazione realistici, che enfatizzavano lo sviluppo della città lungo un corso d'acqua. Un primo esempio di questo tipo di rappresentazione è la *Civitas Veneciarum* di Erhard Reuwich⁴, un incisione su legno del 1486 in cui è ritratto l'intero fronte meridionale di Venezia. In questa prima immagine le architetture principali si differenziano dal tessuto della città non solo per la dimensione, ma anche perché sono rappresentate in modo più realistico e dettagliato rispetto alle architetture minori. Una seconda immagine di città sull'acqua, spettacolare per dettaglio e per dimensioni, è il successivo *Profilo di Costantinopoli* realizzato nel 1559 da Melchior Lorichs⁵, le cui proporzioni allungate (45x1150 cm) indicano inequivocabilmente una forte accentuazione dell'estensione orizzontale della città. Erano i decenni del regno di Solimano il Magnifico, e Istanbul attraversava un momento di inedito splendore, che si riflette nell'opera dell'artista danese nelle didascalie che descrivono gli edifici più grandi - non solo le numerose moschee ma anche edifici commerciali - e importanti della città. Questo tipo di veduta fu successivamente ripetuta in altre città,

2. Il primo nucleo di riflessioni sulle origini e le "tensioni estetiche" dello skyline, è debitore alla lettura di W. R. Taylor, *In Pursuit of Gotham: Culture and Commerce in New York*. (New York and Oxford: Oxford University Press, 1992); edizione italiana *New York, le origini di un mito* (Venezia: Marsilio, 1994).

3. John A. Kouwenhoven, *The Columbia historical portrait of New York: an essay in graphic history* (New York: Columbia University Press, 1972), 394-395.

4. C. de Seta, *Ritratti di città: dal Rinascimento al secolo XVIII* (Torino: Einaudi, 2011), 33-35.

5. Melchior Lorichs, *Het prospect van Constantinopel, 1559-61*. Cfr. C. de Seta, *Ritratti di città* cit., 43-49; Universiteitsbibliotheek, Leiden, BPL, 1758 <http://bc.ub.leidenuniv.nl/bc/goedgezien/objectbeschrijvingen/object045.html>.



Charles Graham, *The Sky Line of New York*, 1896 (The New York Public Library Digital Collection)

Melchior Lorichs, *Het prospect van Constantinopel*, 1559-61 (Universiteitsbibliotheek Leiden)

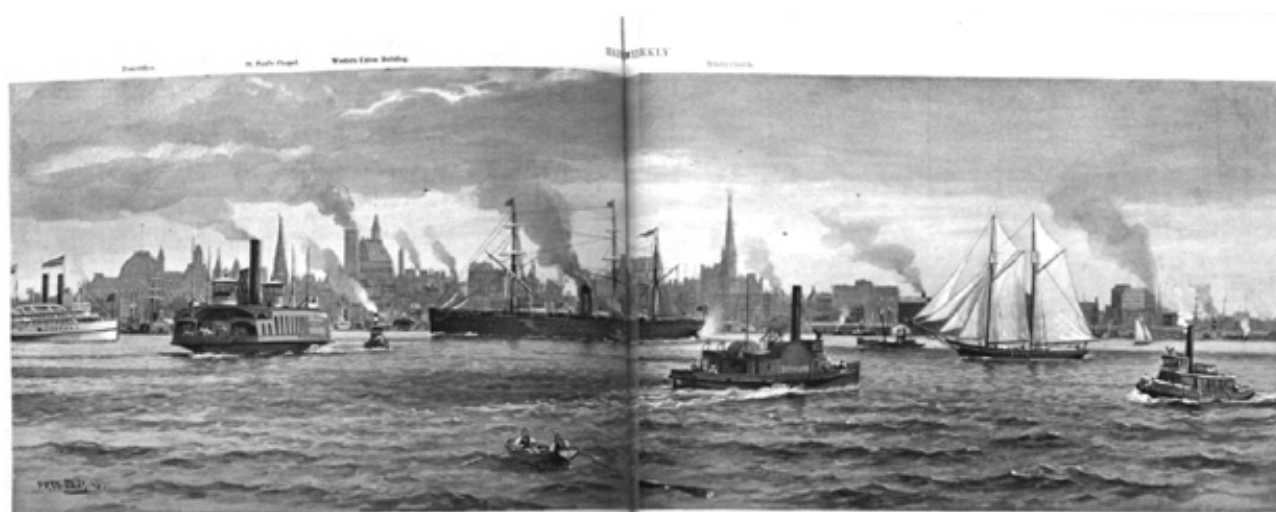
e sembra in effetti corrispondere ai cicli di affermazione economica degli stati europei e delle rispettive capitali. Il successivo *Profilo di Amsterdam* di Pieter van den Keere (1618), in cui la città viene raffigurata dal Ij in modo dettagliato e con i campanili e gli edifici principali indicati da una legenda, è un vero e proprio anticipatore dello skyline, così come la serie delle cosiddette *long views* londinesi. L'influenza dell'arte fiamminga e della tradizione cartografica olandese fu molto importante nell'Inghilterra del seicento, e Londra fu più volte rappresentata da Southbank guardando al di là del Tamigi, dalla *Civitatis Londini* di John Norden del 1600, in cui la città è vista nella sua totalità da un punto sopraelevato esistente, il campanile di Saint Saviour, alla veduta di Claes Janszoon Visscher del 1616 (firmata C J Visscher Delineavit, a testimonianza dell'essenzialità di queste rappresentazioni, che coglievano soprattutto il contorno della città), alla *Long View of London from Bankside* di Wenceslaus Hollar del 1647, fino al raffinato ritratto di Nathaniel e Samuel Buck della metà del settecento⁶.

I disegni pubblicati su *Harper's Weekly* erano accompagnati da un articolo di Montgomery Schuyler intitolato "The Sky-Line of New York 1881-1897", in cui l'autore descrive il panorama che si presenta a un viaggiatore che raggiunge New York dal mare risalendo l'East River, una descrizione che anticipa l'idea che la potente visione dello skyline, come quella delle montagne, sia possibile solo nell'insieme, uno spettacolo che esiste da lontano.

Per un miglio e più si rivela una catena di picchi che si innalzano sopra l'orizzonte, esso stesso un orizzonte di cinque o sei piani, e che si spingono e balenano verso il cielo. Per fortuna ogni visitatore che giunge dall'Europa, o dal West, riceve inevitabilmente una prima immagine di New York da questo punto di vista impressionante, e ciascuno, da qualsiasi parte egli arrivi e con ogni tipo di sensibilità, non può che rimanerne immensamente colpito. [...] Se il valore architettonico dello skyline deve essere cercato nelle sue parti, e non nel suo insieme inafferrabile, è però dalla loro aggregazione che si riceve un'immensa impressione⁷.

6. C. de Seta, *Ritratti di città: dal Rinascimento al secolo XVIII* (Torino: Einaudi, 2011) 222-252. Vedi anche R. Hyde, *Panoromania! The art and entertainment of the "all-embracing" view* (London: Trefoil in association with Barbican Art Gallery, 1998), 50-51. Il volume ripercorre la vicenda dei panorami, ovvero vedute di città a 360° dipinte all'interno di architetture cilindriche appositamente realizzate, al centro delle quali allo spettatore si presentava lo spettacolo di un paesaggio immersivo. Il primo esempio fu il panorama di Edimburgo del 1789 a opera di Robert Barker. Queste rappresentazioni si diffusero rapidamente in tutto il mondo come fenomeno di intrattenimento di massa, e condividono con lo skyline il tono popolare, il formato marcatamente orizzontale (panoramico è oggi, appunto, un termine comune), che origina dalle incisioni e dalle *long views* sei-settecentesche. Cfr. B. Comment, *The Panorama* (London: Reaktion Books, 1999).

7. M. Schuyler, "The Sky-Line of New York, 1881-1897", *Harper's Weekly*, 20 marzo 1987,



THE SKY-LINE OF BUILDINGS BELOW CHAMBERS ST. AS SEEN FROM THE HUDSON RIVER.



NEW YORK SKY-SCRAPERS—THE EFFECTIVE CHANGE WROUGHT BY THESE BUILDINGS ON THE CITY'S APPEARANCE WITHIN A FEW YEARS.—(See Page 294.)

Pieter Van den Keere, *Profilo di Amsterdam*, 1618 (Stadsarchief Amsterdam)

Fred Pansing, *New York Sky-Scrapers—The Effective Change Wrought by these Buildings on the City's Appearance within a Few Years. The Sky-Line of Buildings below Chambers Street in 1881 (sopra) and 1897 (sotto)*, da "Harper's Weekly", March 20th, 1897



John Norden, *Civitas Londini*, 1600

Claes Jansz Visscher, *London delineavit*, 1616

Wenceslaus Hollar, *Long View of London From Bankside*, 1647

Samuel and Nathaniel Buck, *Panorama of the Thames from Westminster Bridge to London Bridge*, 1749, plates 4-5

Volendo rimarcare il tono “sublime” di queste osservazioni, possiamo supporre che Schuyler avesse in mente alcuni passi di *Pittori moderni* di John Ruskin dedicati alla “bellezza delle montagne”, in cui l'esteta, qualche decennio prima, aveva descritto i meravigliosi effetti visivi dei panorami alpini e le difficoltà nel restituirli con precisione. Egli afferma:

“Di tutte le cose impossibili che tormentano e umiliano il pittore, nessuna è più irritante del rappresentare la forma di una montagna. Infatti, è abbastanza impossibile disegnare con assoluta precisione la schiuma di un'onda, oppure il contorno del fogliame di un grande albero; però, in questi casi, quando la precisione inganna, sarà di aiuto l'imprecisione, e la macchia del pennello renderà in qualche misura la violenza dello spumeggiare della schiuma, nonché l'indeterminatezza del tremolio delle foglie. Il caso però non ci sarà di aiuto con la montagna. Il suo bordo, bello e vago, sembra essere tracciato con sicurezza contro il cielo; ma disponiamoci davvero a seguirlo e lo vedremo, immediatamente, scomparire. Per due motivi. Il primo è che, se la montagna è alta e in luce, il suo colore diventa così debole che risulta veramente difficile per l'occhio individuare il punto di separazione dai colori ad essa vicini. [...] Il secondo motivo è che se il contorno viene osservato da un punto più vicino, oppure quando è scuro contro il cielo, apparirà essere composto di milioni di angoli minori, crepe, punti e fessure, che nessuna vista può individuare chiaramente e nessuna mano può disegnare con sufficiente abilità; eppure il tutto, nell'insieme, agisce sulla mente. [...] E se non i contorni, a fortiori non i dettagli della massa, che hanno tutta la complessità del contorno moltiplicata per mille e rappresentata con colori più tenui. Niente è più strano della condizione di difficoltà in cui l'artista deve sprofondare, quando tenta onestamente di disegnare l'aspetto della rupe rocciosa più semplice - diciamo alta un migliaio di piedi e lontana due o tre miglia. Questa rupe è ricca di dettagli squisiti, tutti apparentemente determinati e chiari; quando però l'artista prova a fermarne uno non riesce a vederlo - non riesce a scoprire dove cominci e dove finisca [...]. Allora non gli resta altro che la disperazione, o una sorta di rupe astratta o stenografata”⁸.

295. “For a mile and more it reveals a chain of peaks rising above the horizon, itself a five or six story horizon, and struggling or shooting towards the sky. For another mile, for two miles more, the peaks continue to emerge, but they no longer form a chain. Fortunately every visitor from Europe and every visitor from the West must get his first sight of New York from the most impressive point of view, and no visitor of any sensibility from either quarter can fail to be immensely impressed. [...] While the architectural excellence of the sky-line, however, must be sought in the parts, and not in the unattainable whole, it is in the aggregation that the immense impressiveness lies.”

8. J. Ruskin, *Pittori Moderni*, (Torino: Einaudi, 1998), parte V “La bellezza delle Montagne”. (ed. originale *Modern Painters*, 1843-60. Part V “Of Mountain Beauty”). “Of all the various impossibilities which torment and humiliate the painter, none are more vexatious than that

Il profilo delle montagne sembra dunque essere il primo antecedente dello skyline, e le parole di Ruskin sono inequivocabilmente un tentativo di riparare all'illusorietà della sua forma. Alle sue parole corrispondono numerosissimi disegni e acquarelli, come ad esempio *Dawn at Neuchâtel* del 1866, un'opera di poco antecedente al "primo skyline", in cui il profilo delle montagne è rappresentato con estrema precisione grazie agli effetti di luce sulle cime più alte, mentre la sponda del lago, il cielo e le nuvole sono rappresentati con bande di colore che ricordano la vaghezza dei "colour beginnings", gli studi di William Turner sulle tonalità cromatiche dell'atmosfera e del cielo⁹. Non è un caso che sia proprio un acquarello di Turner, *Venice, Looking East from the Guidecca, Sunrise* (1819), a riportare questa rappresentazione naturalistica alla città, un'opera in cui il profilo della città è insieme vago e perfettamente riconoscibile, poiché si staglia sul cielo illuminato dalla luce dell'alba, che colora intensamente il fondo delle nuvole e vivifica l'umida atmosfera della laguna.

Si può pensare allora di ricondurre l'acquarello di Charles Graham a una certa pittura americana caratterizzata da un dettagliato stile "ruskiniano", in cui la suggestione romantica data da un fenomeno naturale, il tramonto sul mare, è esaltata dal senso di meraviglia per il progresso e lo sviluppo tecnico, rappresentati dagli edifici più alti e dai ponti. La compresenza di questi elementi è propria della cultura tardo ottocentesca, e si ritrova nell'opera di molti pittori che, da Turner agli impressionisti, lavoravano *en plein air* e cominciarono a dipingere ferrovie, stazioni, ponti e navi¹⁰, testimoniando le profonde trasformazioni del paesaggio che erano in corso, e contribuendo

of drawing a mountain form. It is indeed impossible enough to draw, by resolute care, the foam on a wave, or the outline of the foliage of a large tree; but in these cases when care is at fault, carelessness will help, and the dash of the brush will in some measure give wildness to the churning of the foam, and infinitude to the shaking of the leaves. But chance will not help us with the mountain. Its fine and faintly organized edge seems to be definitely traced against the sky; yet let us set ourselves honestly to follow it, and we find, on the instant, it has disappeared: and that for two reasons. The first, that if the mountain be lofty, and in light, it is so faint in colour that the eye literally cannot trace its separation from the hues next to it. [...]. The second, that if the contour be observed from a nearer point, or looked at when it is dark against the sky, it will be found composed of millions of minor angles, crags, points, and fissures, which no human sight or hand can draw finely enough, and yet all of which have effect upon the mind. [...] And if not outlines, à fortiori not details of mass, which have all the complexity of the outline multiplied a thousand fold, and drawn in fainter colours. Nothing is more curious than the state of embarrassment into which the unfortunate artist must soon be cast, when he endeavours honestly to draw the face of the simplest mountain cliff—say a thousand feet high, and two or three miles distant. It is full of exquisite details, all seemingly decisive and clear; but when he tries to arrest one of them, he cannot see it,—cannot find where it begins or ends [...]. There is nothing for him but despair, or some sort of abstraction and shorthand for cliff.»

9. J. Hayman, *John Ruskin and Switzerland* (Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 1990), 135.

10. Cfr. J. Cutting, *Impressionism and Its Canon*. Lanham: University Press of America, 2006.

alla formazione di una nuova estetica. Lo stesso Charles Graham, prima di essere uno dei principali illustratori di *Harper's Weekly*, aveva seguito la Northern Pacific Railroad Survey lavorando come topografo, e seguì per la rivista il completamento della ferrovia trans-continentale nel 1883¹¹. In seguito fu "Director of Color" alla *World's Fair: Colombian Exposition* di Chicago del 1893, per cui realizzò un ampio numero di "rendering" promozionali e vedute della fiera realizzata¹². L'eredità di Ruskin nella pittura americana è peraltro ben documentata: esisteva a New York una associazione Ruskiniana, ed erano numerosi i pittori influenzati dal pensiero di Ruskin - come John William Hill e Henry Roderick Newman, che frequentò Ruskin in Italia - che operavano in accordo con la volontà di rappresentare fedelmente la natura utilizzando la tecnica dell'acquarello¹³. È inoltre utile ricordare, riguardo all'influenza del pensiero ruskiniano sulla cultura nord americana, che a cavallo del XIX e XX secolo furono fondate diverse colonie socialiste che portavano il nome del pensatore inglese in Tennessee, Florida e British Columbia¹⁴.

Manhattan ha dunque potuto essere la culla del moderno skyline grazie al coincidere di due diversi elementi, il primo dei quali è rappresentato dalle straordinarie caratteristiche geografiche del porto di New York, con abbondanza di punti di osservazione relativamente prossimi alle sue coste. L'altro elemento fu l'avvento di un momento di intensa espansione economica della città, nel quale non solo gli edifici crescevano in altezza con esiti e problemi totalmente inediti, ma venivano anche realizzate le grandi infrastrutture, dalle quali si cominciò a guardare sistematicamente la città.

Orogenesi dello skyline

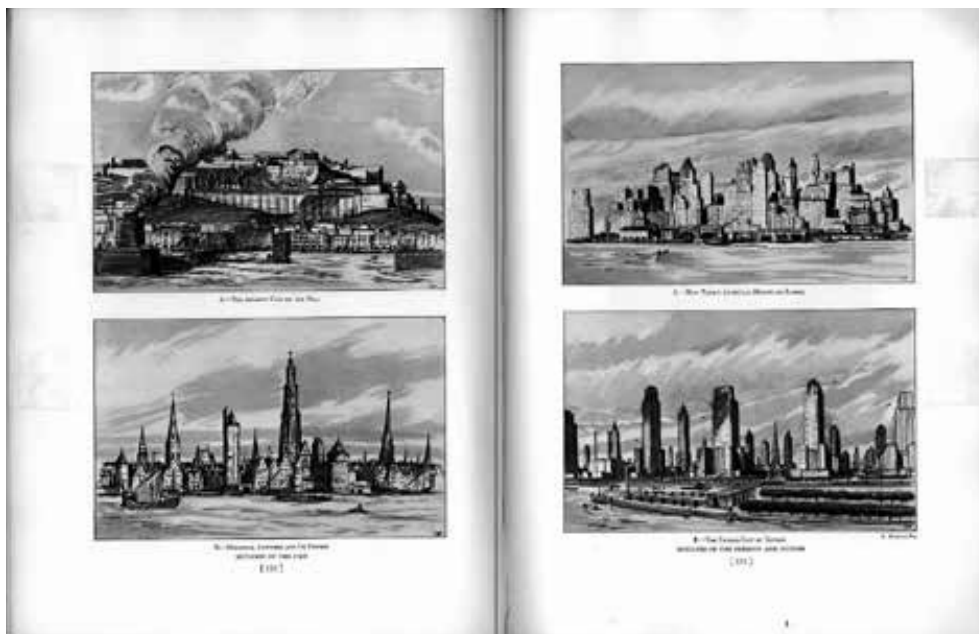
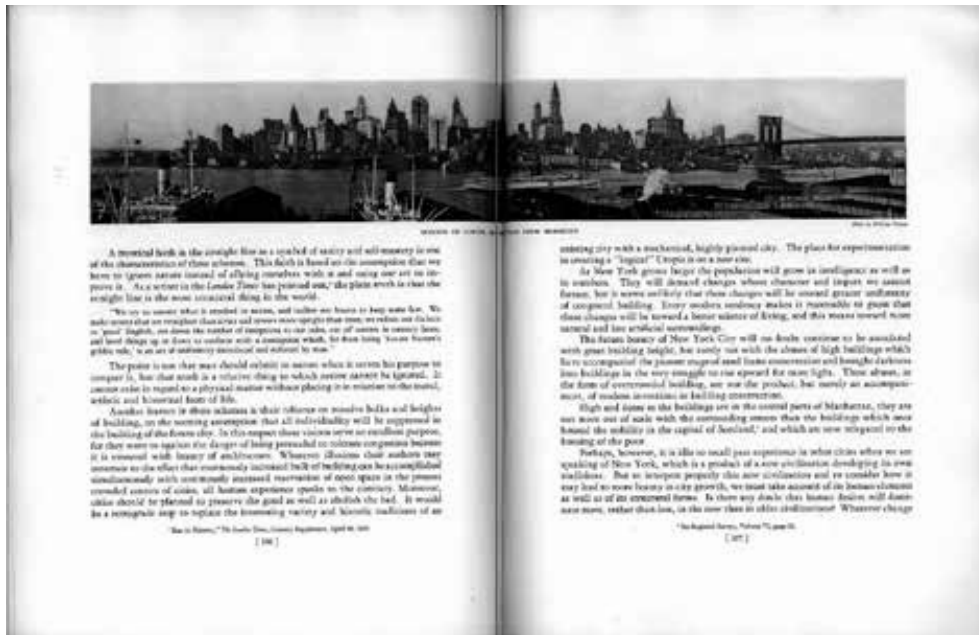
È stato più volte osservato come il profilo di Manhattan, luogo del maggiore centro finanziario mondiale, assomigli al grafico di una quotazione di borsa. In effetti anche i diagrammi di borsa si descrivono orograficamente come «picchi» e «discese», e fu proprio qui che incominciarono le cosiddette *ti-*

11. C. Finch, *American Watercolors*. (New York, Abbeville Press, 1986), 216.

12. Cfr. le immagini della "guida" alla fiera: *From peristyle to plaisance, or, The White City picturesque: painted in water colors by C. Graham; together with a brief illustrated history of the World's Columbian Exposition*, Chicago, 1893 (<https://archive.org/details/fromperistyletop00cgra>).

13. K. J. Avery, "Nineteenth-Century American Drawings." In *Heilbrunn Timeline of Art History*, New York, The Metropolitan Museum of Art, 2000. (http://www.metmuseum.org/toah/hd/amdr2/hd_amdr2.htm).

14. Cfr. S. Atwood, *Ruskin's Educational Ideals* (Farnham: Routledge, 2011), e A. Ross McCormack, *Reformers, Rebels and Revolutionaries: the Western Canadian Radical Movement 1899-1919* (Toronto and Buffalo: University of Toronto Press, 1991).





THE PROPOSED SKYSCRAPER BUILDINGS IN THE
[182]



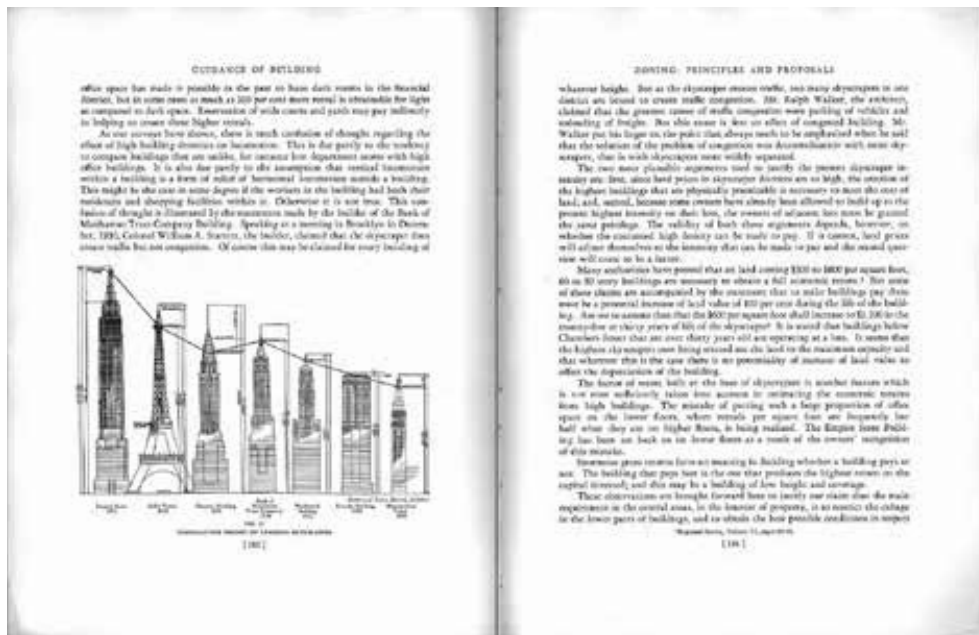
VII. ZONING: PRINCIPLES AND PROPOSALS
Scope and Methods of Zoning

W E HAVE now to consider the specific problems that come under the large
category of zoning. The part of zoning which relates to use of land has
been dealt with in Part Volume I. The suggestions which will be made
as to what should be the guiding principles in controlling densities and heights
of building lots or to be considered in relation to such use and in the planning of
the lot.

We have to remind ourselves that the usual control, under democratic govern-
ment, should be applied so as to secure the greatest rather than the maximum of
liberty. In all questions of control of private enterprise in building, as in other
things, the aim should be toward preservation of liberty in the broadest social sense,
which means liberty for maximum enjoyment of life as well as an effect reasonable
protection of income in property. Zoning control is effective in proportion as it
contributes to this broader form of liberty, but so far as it tends to be based on com-
pulsive city planning.

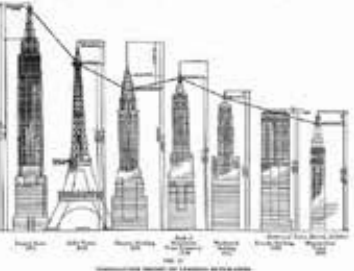
Factors and Elements in Regulation
As zoning applies different regulations to different uses, it follows as a corollary
that it permits different degrees of density and height in connection with different
uses. Before we making the distinction that are essential and proper, the highest
density and greatest percentage of zoning can be obtained by making it conform to
these general principles that can be uniformly applied.

The Report here, Volume I, Chapter II, p. 103.



CLEARANCE OF BUILDINGS
office space has made it possible in the past to have dark rooms in the financial
district, but it is now seen as much as 100 per cent more light is obtainable for light
as compared to dark space. Reservation of wide streets and yards may pay indirectly
to help to create these higher returns.

As our survey here shows, there is much confusion of thought regarding the
effect of high building density on clearance. This is due partly to the tendency
to compare buildings that are unlike, for instance low department stores with high
office buildings. It is also due partly to the assumption that vertical clearance
within a building is a form of relief of horizontal clearance outside a building.
This might be the case in some degree if the workers in the building had both their
workrooms and sleeping facilities within it. Otherwise it is not true. This
confusion of thought is illustrated by the comments made by the builder of the Bank of
Manhattan Trust Company Building. Speaking at a meeting in Brooklyn in Decem-
ber, 1914, Colonel William A. Satter, the builder, claimed that the skyscraper does
more work for its cost. Of course this may be claimed for every building of



COMPARISON OF BUILDING CLEARANCE
[182]

ZONING: PRINCIPLES AND PROPOSALS
whatever height. But as the skyscraper means more, not many skyscrapers in one
district are found to create such congestion. Mr. Ralph Walker, the architect,
claimed that the greatest cause of such congestion was parking of vehicles and
loading of freight. But this matter is less an effect of congested building. Mr.
Walker put his finger on the point that always needs to be considered when he said
that the solution of the problem of congestion was Accommodation with more sky-
scraper, than with skyscrapers more widely separated.

The two more plausible arguments used to justify the present skyscraper in-
crease are first, since land prices in skyscraper districts are so high, the erection of
the highest buildings that are physically practicable is necessary to meet the cost of
land, and, second, because some owners have already been allowed to build up to the
practicable highest intensity on their lots, the owners of adjacent lots must be granted
the same privilege. The validity of both these arguments depends, however, on
whether the estimated high density can be made to pay. If it cannot, land prices
will adjust themselves on the intensity that can be made to pay and the second argu-
ment will come to naught.

Many authorities have pointed out that an land costing \$100 to \$150 per square foot,
with 30 story buildings are necessary to obtain a full economic return. But some
of these claims are accompanied by the statement that in older buildings per floor
there may be a general increase of land value of \$10 per year during the life of the build-
ing. An one so assumes that the \$100 per square foot shall increase to \$130 in the
thirtieth year of life of the skyscraper. It is noted that buildings below
Chambers Street that are over thirty years old are operating at a loss. It seems that
the highest skyscrapers are being erected on the lot to the maximum capacity and
that whenever this is the case there is no possibility of increase of land value to
offset the depreciation of the building.

The factor of room built or the loss of skyscraper is another factor which
is not now sufficiently taken into account in estimating the economic return
from high buildings. The mistake of giving such a large proportion of office
space on the lower floors, where rents per square foot are frequently less
half what they are on higher floors, is being realized. The Empire State Build-
ing has been an link on its lower floors as a result of the owner's competition
of this market.

Income from rents from not making to building whether a building pays or
not. The building that pays here is the one that provides the highest return on the
capital invested, and this may be a building of low height and coverage.

These observations are brought forward here to justify our claim that the main
requirement in the central areas, in the location of property, is to secure the change
to the lower parts of buildings, and to obtain the best possible conditions in support
of this market.

The Report here, Volume I, Chapter II, p. 103.

cker tape parades - festeggiamenti svolti per le vie di Manhattan, il primo nel 1886 quando fu inaugurata la Statua della Libertà¹⁵ - in cui si lanciavano dalle finestre degli uffici i nastri di carta delle telescriventi usati dai broker di borsa per ottenere le quotazioni aggiornate. Volendo però ripercorrere le ragioni che portarono New York a sviluppare un moderno skyline, è necessario tornare alle origini dell'edificio che lo costituisce, il grattacielo, il quale non è un'espressione diretta del potere finanziario, ma è in sé una remunerativa attività imprenditoriale¹⁶. I grattacieli che si svilupparono a Lower Manhattan tra la fine dell'ottocento e i primi anni del novecento erano tutti edifici per uffici, costruiti per essere affittati a società di ogni tipo e dimensione, in un momento in cui la domanda di uffici da affittare era in continua crescita, le attività economiche avevano la necessità di concentrarsi in una sola zona della città, e il prezzo dei terreni sempre più elevato. Lo sviluppo dello *steel frame* nelle costruzioni a Chicago e poi a New York, permise ai *developer* di realizzare strutture sempre più alte per aumentare il numero di piani disponibili per gli uffici in affitto. Il grattacielo, infatti, è innanzitutto "a machine that makes the land pay"¹⁷, come disse nel 1900 Cass Gilbert, architetto del Woolworth Building, una macchina che risponde a regole precise legate alla posizione del sito e alle condizioni di luce. Fino agli anni quaranta, con l'introduzione dell'illuminazione a neon e del condizionamento dell'aria, il successo di un grattacielo in termini di redditività dipendeva soprattutto dalla disponibilità di luce naturale, cosicché gli edifici erano concepiti secondo parametri precisi stabiliti dal valore degli affitti, i quali guidavano l'altezza dei piani, il tipo di finestre, dettavano la distanza massima tra le postazioni di lavoro e le finestre e gli ascensori. È emblematico il caso dell'Empire State Building, in cui dall'acquisizione della proprietà nel maggio del 1929 fino al settembre dello stesso anno (fu poi realizzato in un anno e sei mesi a partire dai primi schizzi) i *developer* lavorarono a un progetto basato interamente su calcoli finanziari, valutando diversi schemi in termini di numero di piani, metri cubi, costi di gestione e redditività, senza avere nemmeno discusso a quale architetto si sarebbero poi rivolti. In questo senso furono gli stessi operatori del mercato immobi-

15. "The Sights and Sightseers", *The New York Times*, 29 ottobre 1886: "The street was packed, and many were the strangers and pretty county cousins gazing in open-mouthed wonder at the colossal buildings. All this display was an inspiration to so many imps of office boys, who, from a hundred windows began to unreel the spools of tape that record the fateful messages of the 'ticker'. In a moment the air was white with curling streamers. Hundreds caught in the meshes of electric wires and made a snowy canopy, and others floated downward and were caught by the crowd."

16. C. Willis, *Form Follows Finance: Skyscrapers and Skylines in New York and Chicago* (New York: Princeton Architectural Press, 1995).

17. La frase appare nell'articolo di Cass Gilbert "The financial Importance of Rapid Building," *Engineering Record* 41, 30 giugno 1900, citato in: Willis, *Form Follows Finance*, Ibid., 19.

liare, tra gli altri, a promuovere regolamentazioni volte a evitare un eccesso di costruito, per scongiurare un inevitabile decadimento della qualità degli spazi interni, mantenere alta la domanda, e rendere più stabile il mercato. Mentre a Chicago si limitò l'altezza già dal 1883, e gli edifici cominciarono ad assumere la tipologia di blocchi con una corte che permetteva un affaccio anche all'interno, a New York gli edifici si svilupparono in altezza, e dal 1916 la regola del *setback* determinò la forma a ziggurat che li caratterizza. Ancora prima del passaggio di secolo lo skyline cominciò ad estendersi verso nord, modificandosi enormemente fino agli anni '30 quando furono costruiti tra la 34^a strada e Central Park molti nuovi grattacieli, tra cui quelli che sarebbero divenuti gli edifici simbolo di New York, cioè il Chrysler Building e l'Empire State Building, i quali sono ancora oggi i riferimenti in uno skyline molto più affollato di allora.

Nel capitolo "Beauty and Reality in Civic Art" di una pubblicazione di indirizzo come il *Regional Plan of New York and its Environs* (vol.2, 1931), il grattacielo è discusso come forma costitutiva di un nuovo ordine di bellezza, e la città è rappresentata soprattutto attraverso lo skyline, a dimostrazione di quanto il grattacielo fosse ormai una tipologia consolidata e auspicata nell'evoluzione della città¹⁸. La pubblicazione, ad opera della *Regional Plan Association*, una organizzazione influente di uomini d'affari, professionisti e amministratori pubblici nata nel 1922 "per migliorare la prosperità, le infrastrutture, la sostenibilità e la qualità della vita" della regione di New York, fu un importante contributo al dibattito sullo sviluppo verticale della città, e sulla giustificazione estetica della forma del grattacielo e dello skyline. In questo ambito furono sostenute le idee dell'architetto Walter Hood e del "renderista" Hugh Ferriss, che furono attivi protagonisti della discussione sulla città e auspicavano una diversa evoluzione dello skyline, da disordinata catena montuosa a un'ordinata città di torri isolate e ben distanziate fra loro. Questa visione si basava su un esplicito apprezzamento della "magnificenza della città vista da lontano", così come su un'attenta valutazione dei problemi urbani sorti in seguito all'eccessivo affollamento dei grattacieli di downtown Manhattan. Essa è ben rappresentata da alcuni celebri rendering di Ferriss e da una serie di disegni in cui gli "skyline del presente e del futuro" sono confrontati con quelli di Anversa nel medioevo, e di un'immaginaria antica città mediterranea. È interessante rileggere un precedente articolo (1911), in cui Thomas Adams, direttore del piano e autore della pubblicazione, metteva in guardia dalla forza evocativa delle immagini, distinguendo l'«atmosfera artistica» delle città americane dalle effettive condizioni di vita esistenti:

18. T. Adams, *Regional Plan of New York and its Environs*, Vol.2 "The Building of the City" (New York, 1931).



West 8, *Governors Island Park and Public Space Master Plan*, New York, 2007-in corso
Veduta del cantiere con le colline artificiali sullo sfondo dello skyline di Lower Manhattan;
Simulazione delle viste panoramiche dalle colline; scorcio del parco

La grandezza accidentale di una combinazione di grattacieli può dare adito a emozioni artistiche; così anche le fornaci sfavillanti intorno a Pittsburgh e Birmingham che durante la notte formano un velo alla desolazione che gli sta intorno. Ma l'artista che conosce gli effetti insalubri di abitazioni sovraffollate, che guarda nel futuro e vede l'isolato di venti piani non come una torre isolata, ma come una parte di una legione che riempie uniformemente tutto lo spazio in un'ampia area, o che viene quotidianamente in contatto con lo squalore e la bruttezza dei dintorni di un'acciaieria, non può limitare la propria visione all'immagine di un momento... È solo quando realizziamo le relazioni necessarie tra gli aspetti economici e sociali e quelli artistici che possiamo guardare il problema di New York e degli edifici alti nella giusta prospettiva. Nel fare questo dovremo accettare il grattacielo come inevitabile e procedere a considerare come può essere reso salubre e bello. Una condizione di salubrità può essere assicurata solo mantenendo un ampio spazio attorno agli edifici così la luce, l'aria e il sole penetrino in ogni sua parte; e che gli edifici alti possano essere belli è qualcosa che non ha bisogno di essere dimostrato.¹⁹

Fu dunque in tra gli anni '10 e gli anni '30 che gli abitanti di New York cominciarono a percepire la città stessa in termini di immagine, e che il paesaggio dei grattacieli divenne il tratto identificativo non solo di Manhattan, ma dell'intera città. In effetti anche oggi gli edifici più apprezzati negli altri distretti e nel New Jersey sono quelli che godono della vista sullo skyline di Manhattan, e non è un caso che la riqualificazione attualmente in corso di ampie porzioni dei *waterfront* di Brooklyn, del Queens, di Governors Island e Roosevelt Island, sia legata alla realizzazione di nuove zone di sviluppo i cui progetti enfatizzano la relazione visiva tra i diversi distretti proprio attraverso lo skyline. Molti di essi sembrano rispondere a una strategia

19. T. Adams, "Some American Impressions I. The "Art Atmosphere" of New York and the Relation of the Skyscraper to Town Planning". *The Town Planning Review*, 2-2 (1911), 139-146. <http://www.jstor.org/stable/40100510>. ("All permanent forms of art are founded on utility and their expression in beautiful things are important elements in all social and civic betterment. The accidental grandeur of a combination of skyscrapers may give rise to artistic emotion; so also may the flaming furnaces round Pittsburgh and Birmingham in the black night that forms a shroud to the desolation around them. But the artist who knows of the unhealthy effects of the crowded tenements, who looks into the future and sees the twenty story block not as an isolated tower but as one of a legion that uniformly fills up all space over a large area, or who comes in daily contact with the squalor and ugliness of the surroundings of the steel mill, cannot limit his vision to the passing pictures of the moment. [...] It is only when we realize these necessary relations between the economic and social and the artistic that we can look at the problem of New York and high buildings in the proper perspective. When we do this we will have to accept the skyscraper as inevitable and proceed to consider how it can be made healthy and beautiful. Conditions of health can only be secured by preserving ample open space round high buildings so that there shall be ample light, air, and sun penetrating every part; and that high buildings can be made beautiful needs no demonstration.")



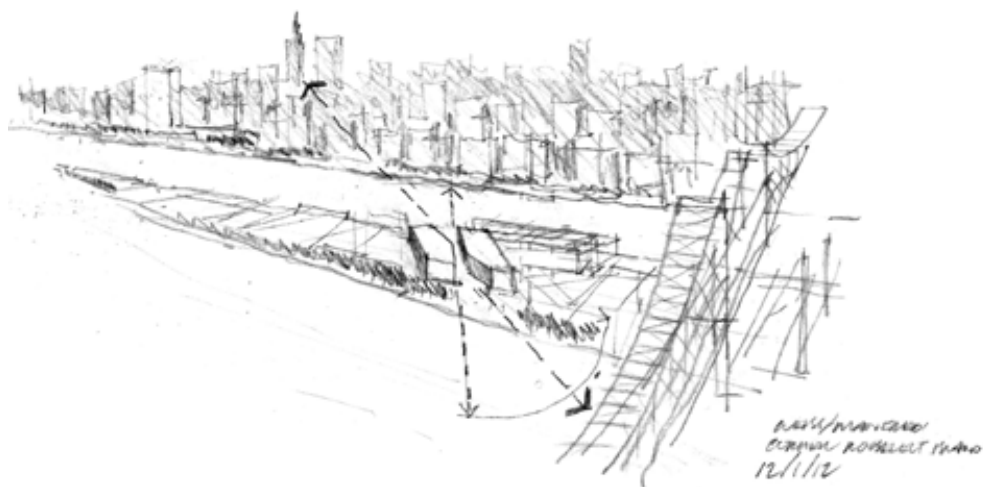
Weiss / Manfredi, *Hunter's Point South Waterfront Park*, Queens, New York, 2013
Scorci del progetto realizzato; disegno schematico delle viste su Manhattan

SHoP, *Hunter's Point South*, Queens, New York, 2015
Rendering del progetto e veduta di Manhattan dall'edificio in costruzione

“paesaggistica” inedita per la New York della speculazione immobiliare e delle grandi infrastrutture, secondo la quale la veduta urbana è un elemento di grande valore aggiunto non solo per la valorizzazione immobiliare in sé, ma anche perché facilita la promozione e il marketing dei progetti stessi.

È sufficiente osservare le immagini dell'intervento di riconversione di Governors Island ad opera di West 8, per dimostrare questa affermazione: nell'isola, che occupa una posizione strategica a poche centinaia di metri da Manhattan e da Brooklyn e che fino a pochi anni fa era occupata dai militari, lo studio olandese sta realizzando un paesaggio collinare con rilievi dai 7 ai 21 metri, un omaggio alla figura di Olmsted e alla conformazione dell'isola di Manhattan prima dell'arrivo dei coloni europei. Le colline svolgono la duplice funzione di immergere i futuri visitatori in una zona di natura selvaggia che incornicia una serie di scorci sulla Statua della Libertà, e di permettere al pubblico di osservare dalla cima il paesaggio della baia di New York senza impedimenti. Un altro progetto significativo in questo senso è la riqualificazione del waterfront di Hunter's Point nel Queens (progetto di Thomas Balsley Associates con Weiss/Manfredi, design del cluster immobiliare ad opera di SHoP), in cui il disegno degli spazi aperti e degli elementi di servizio è concepito prevalentemente in relazione alla vista del panorama dall'altro lato dell'East River. Un terzo esempio di grande progetto in corso di realizzazione che risponde a questa nuova sensibilità paesaggistica è quello del campus tecnologico della Cornell University a Roosevelt Island, ad opera di diversi architetti (masterplan di SOM, progetti di Field Operation, Handel Architects, Morphosis, Weiss/Manfredi). La straordinaria posizione del sito ha fatto sì che i progetti della prima fase di sviluppo siano orientati sul vicino skyline di Manhattan e del waterfront del Queens, e orientino lo sguardo su di essi. In particolare «The Bridge», un edificio di Weiss/Manfredi dedicato alla ricerca e sviluppo in campo tecnologico, è concepito come un volume interamente vetrato, tagliato obliquamente per inquadrare le vedute sui panorami circostanti.

Lo skyline riveste un ruolo di primaria importanza in questo fenomeno di apprezzamento e di estetizzazione del paesaggio urbano, non soltanto in termini speculativi, ma perché è indice di una diversa concezione della città: l'idea di New York City non è più limitata alla sola Manhattan ma articolata sulla grande geografia dei cinque distretti, i quali mantengono una relazione di tipo visivo. Una tale immagine della città è attribuibile a una nuova sensibilità estetica ed ecologica, legata della retorica *green* abbracciata nell'ultimo decennio dalla cultura americana, e inscrivibile nei processi del *Landscape urbanism*, ben descritto da James Corner e praticato dai paesaggisti europei, americani e asiatici, in cui il progetto paesaggistico è concepito come un agente di rigenerazione urbana e un'anticipazione



Disegno schematico delle viste su Manhattan attraverso l'edificio di Weiss / Manfredi *The Bridge at Cornell NYC Tech*, Roosevelt Island, New York, 2012-in corso

Rendering del progetto per il nuovo campus tecnologico della Cornell University, Roosevelt Island, New York, 2012-in corso. Progettisti: SOM (masterplan); Field Operation (landscape); Handel Architects, Morphosis, Weiss/Manfredi (edifici)

degli effetti della pianificazione. In questo processo la riattivazione dell'immaginario assume un ruolo primario: così come la realizzazione dell'High Line Elevated Park nel West Side ha operato un clamoroso rovesciamento della veduta urbana, per cui il retro degli edifici, gli spazi di servizio e gli impianti un tempo celati alla vista sono diventati il nuovo oggetto, spettacolarizzato, dello sguardo dei passanti e dei nuovi abitanti dei dintorni di Chelsea, in molti nuovi progetti a New York lo skyline opera come una preesistenza geologica, quella “catena montuosa artificiale”²⁰ che fa da sfondo ai nuovi paesaggi²¹.

Lo skyline di Manhattan continua a mutare e a crescere, e proprio in questi anni midtown sta attraversando una fase di trasformazione paragonabile soltanto al periodo di boom della cosiddetta “Jazz Age”, che si concluse con la crisi del '29 e la costruzione dell'Empire State Building. Le figure emergenti, però, oggi non sono nuove torri di uffici ma altissimi condomini residenziali di extra lusso costruiti intorno alla 57^a strada (già soprannominata “billionaire's row”) su lotti di piccole dimensioni, detti infatti “*super-skinny*”. La Central Park Tower (472 metri) di Adrian Smith, autore di alcuni degli edifici più alti del mondo, tra cui il Burj Khalifa di Dubai che detiene il primato dal 2010; 432 Park Avenue (426 metri) di Rafael Viñoly, 111 West 57th Street (438 metri) di SHoP; 53W53 (320 metri) di Jean Nouvel, adiacente al MoMa, di cui ha comprato i “diritti d'aria”²²; e anche una figura schiva come Alvaro Siza realizzerà una torre residenziale di (soli) 128 metri sulla 56a strada. La speciale attrattività di questi progetti è ovviamente la vista a volo d'uccello sul parco e sul paesaggio montagnoso della città: in una fase storica caratterizzata da una cultura sempre più visiva, e dall'emergere di una categoria globale di super ricchi in cerca di investimenti sicuri per

20. Thomas Adams, *Regional Plan of New York and its Environs*, Vol.2 “The Building of the City” (New York, 1931), 111.

21. Cfr. James Corner, “Terra Fluxus”, *Lotus*, 150 (2012) (Il testo è originariamente pubblicato in C. Waldheim (a cura di), *The Landscape Urbanism Reader* (New York: Princeton Architectural Press, 2006), in cui l'autore riunisce nelle pratiche del *Landscape Urbanism* materialità, rappresentazione e immaginazione: “L'immaginazione collettiva, informata e stimolata dalle esperienze del mondo materiale, deve continuare ad essere la motivazione primaria di ogni sforzo creativo. Per molti versi, il fallimento dell'urbanistica del Ventesimo secolo può essere attribuito all'assoluto impoverimento dell'immaginazione in rapporto all'ottimizzazione e razionalizzazione delle pratiche di sviluppo e dell'accumulo di capitali. Lo spazio pubblico nella città deve sicuramente essere qualcosa di più di un semplice risarcimento simbolico o di un contenitore per questa generica attività denominata svago. Gli spazi pubblici sono prima di tutto i contenitori della memoria e dei desideri collettivi, e in seconda istanza sono i luoghi in cui l'immaginazione geografica e sociale possa costruire nuove relazioni e scenari possibili”.

22. I “diritti d'aria” indicano il massimo volume edificabile in corrispondenza di un determinato lotto, e in alcune zone di New York possono essere ceduti per realizzare volumi su lotti adiacenti o vicini.



Lo skyline di Midtown Manhattan con 432 Park Avenue in costruzione e il Queensboro Bridge, 2014 (fotografia di Tony Shi Photos, da Flickr, visitato il 7 marzo 2016)

New York 2030, 2015 (CGI di Visualhouse, dalla serie Future Skyline)

i propri capitali, queste nuove torri non sono tanto il risultato di un'idea di architettura e di città, quanto il prodotto di un puro calcolo speculativo giustificato dalle straordinarie viste sul paesaggio della città, e reso possibile dell'acquisizione dei diritti di edificazione di lotti circostanti, così che lo skyline di Manhattan non richiama più l'immagine di un diagramma di borsa, ma un istogramma dei prezzi di real estate²³.

Forme simboliche dello skyline

Si è detto che lo skyline divenne a poco a poco il simbolo di New York, e l'indicatore del suo inedito successo economico. L'idea che lo skyline sia lo specchio di un modello economico basato su enormi concentrazioni di capitale è certamente fondata, anche se è utile ricordare che a Manhattan la maggior parte dei grattacieli sono operazioni strettamente immobiliari, e non *corporate*, e anche gli edifici realizzati da una singola società non devono essere intesi come una pura rappresentazione del "big business", ma piuttosto come l'unione di questa logica con operazioni immobiliari realizzate dalle società stesse²⁴. Per esempio, i quarantasette piani del celebre Singer Building erano interamente affittati, tranne un piano occupato dalla stessa Singer, così come Woolworth occupava solo due dei cinquantacinque piani del suo edificio neogotico, mentre il resto era locato principalmente a uffici di piccole dimensioni, a testimoniare quanto l'immagine di New York non sia mai stata la sola emanazione delle grandi corporation, ma anche l'emblema di un luogo reso vivo da innumerevoli piccole società, imprese e studi professionali concentrati sul suo territorio.

È pur vero comunque, che la logica simbolica ha sempre giocato un ruolo importante nell'evoluzione degli skyline in diverse città del mondo, perché un'immagine distintiva basata sulla posizione e sull'altezza, oltre che sulla ricchezza dei materiali, è funzionale a qualsiasi operazione di valorizzazione, sia materiale che immateriale. Molti edifici celebri acquisirono successivamente lo status di «più alto del mondo», e ancora oggi l'altezza è considerata un importante valore aggiunto che contribuisce al successo di un edificio poiché a esso si associa un'idea di modernità, di affermazione economica, o di rinascita - come nel caso dell'altissima torre da poco completata al World

23. Questa immagine efficace è proposta in M. Sorkin, "Starchitects are putting lipstick on a rash(er) of enormous pigs", *The Architectural Review*, 1422, (2015), ma sono numerose le analogie "virali" suscitate da questi nuovi grattacieli, tra cui quella delle barre del celebre videogame *Tetris*.

24. Willis, *Form Follows Finance*, cit.

Trade Center, presentata come il più alto edificio dell'emisfero occidentale, o del già citato Burj Khalifa di Dubai, il più alto del mondo.

A conferma di quanto il valore simbolico sia sempre stato importante nello sviluppo in altezza della città, chi contribuì in gran parte alla formazione dello skyline furono le società legate ai media e alla comunicazione²⁵. La New York di fine ottocento fu il teatro di una strenua competizione tra giornali e riviste in concorrenza fra loro, in un momento di crescita e diversificazione dei lettori. I media non solo utilizzarono gli edifici per distinguersi, ma portarono avanti - attraverso le pubblicazioni, la pubblicità, la nascita della critica architettonica - una politica di educazione del pubblico a leggere la città in accordo con le finalità dei media stessi, in cui l'architettura giocava un ruolo importante. Abbiamo visto le prime rappresentazioni dello skyline apparire sui giornali popolari, i quali cominciarono a presentarsi al pubblico come istituzioni autorevoli attraverso grandi edifici dall'estetica innovativa, e costruendo un nuovo modo di concepire la modernità. Fu infatti un quotidiano, il *New York Tribune*, il primo a realizzare un edificio più alto della guglia della Trinity Church, che fino allora aveva fisicamente e simbolicamente mantenuto il primato in altezza, inaugurando con le testate concorrenti una gara di elevazione e di distinzione sul territorio. Inizialmente i giornali erano concentrati a Park Row (chiamato appunto "Printing House Square") per la necessità di essere prossimi al distretto finanziario, al municipio, al tribunale, all'ufficio postale, ma in seguito allo sviluppo dei trasporti e delle comunicazioni cominciarono a spostarsi verso midtown inaugurando nuove zone di sviluppo e dando il nome alle piazze che occupavano, in cui il pubblico si radunava per leggere le notizie affisse tra un'edizione e l'altra dei giornali. Il primo fu l'*Herald* nel 1895, con un edificio di due piani che richiama la Loggia del Consiglio di Verona, realizzato da McKim, Mead and White in quella che divenne appunto Herald Square, con il quale la testata rivendicava la propria missione culturale; poi fu la volta di Times Square quando il *Times* nel 1903 costruì una nuova sede di venticinque piani sulla 42ª strada. Gli edifici riflettevano l'orientamento e lo stile editoriale delle testate, portando avanti la costruzione della città sia fisicamente sia attraverso l'immaginario del suo pubblico: se l'*Herald* rifiutava la forma commerciale del grattacielo, il *Times* esprimeva nell'architettura l'autorevolezza delle proprie colonne, così come il *Daily News*, che per primo utilizzò il formato tabloid e le fotografie a piena pagina, rifletté la modernità del proprio modo di comunicare nell'edificio di Raymond Hood (1930). Anche in anni più recenti, dopo l'abbattimento delle torri gemelle, le *media corporation* - non solo carta stampata ma anche cinema, televisio-

25. A. Wallace, *Media Capital. Architecture and Communications in New York City* (Urbana, Chicago and Springfield, University of Illinois Press, 2012).

ne e internet - hanno segnato il territorio e l'immaginario di Manhattan con alcuni importanti edifici. Il New York Times di Renzo Piano, la Hearst Corporation di Norman Foster, il Times Warner Center di SOM, e il futuro 2WTC di BIG voluto da 21st Century Fox e News Corp, confermano la sinergia esistente tra la tipologia del grattacielo e il sistema dei media nell'evoluzione dell'estetica urbana, e riaffermano con chiarezza la forma dello skyline come simbolo di progresso.

Nel 2007 il Financial Times ha lanciato una campagna pubblicitaria basata sul *payoff* "We live in Financial Times", e che utilizzava alcune immagini fortemente eidetiche. Una di esse in particolare è un rendering che rappresenta un immaginario paesaggio urbano modellato sull'immagine archetipica di downtown Manhattan vista dal mare, ed è composto di un gruppo di edifici che nella realtà si trovano nelle principali capitali economiche e finanziarie globali, e nell'immagine sono ricollocati nelle vicinanze di Wall Street simulando uno skyline ideale. Si tratta di edifici non solo lontani geograficamente, ma anche appartenenti a epoche diverse della modernità, e che simbolizzano chiaramente l'evoluzione dell'economia e della finanza dell'ultimo secolo, e in particolare l'allargamento a oriente avvenuto negli ultimi decenni. Accanto ad alcuni edifici celebri come la Borsa di New York (1903), il Rockefeller Center (1939) e La Grande Arche della Défense (1989), l'immagine è composta principalmente di torri e grattacieli che mantengono o hanno mantenuto per un certo tempo un primato di altezza. Un'icona classica del grande capitale come il Chrysler Building di New York (1930), traslocato qui da midtown con una mossa surreale, si trova vicino alla TransAmerica Pyramid di San Francisco (1972), alla Landmark Tower di Yokohama (1993), o alla Commerzbank Tower di Francoforte (1997), ma anche accostata agli edifici simbolo di una fase più recente dell'economia globale, come One Canada Square (1999) e il celebre "Gherkin" di Londra (2003), la Oriental Pearl Tower (1994) e la Jin Mao Tower di Shanghai (1999), il Two International Financial Center di Hong Kong (2003) e Taipei 101 di Taiwan (2004). Al centro dell'immagine si osserva infine un particolare caso di sostituzione: al posto delle Twin Towers abbattute nel 2001 compare la silhouette orientaleggiante delle Petronas Towers di Kuala Lumpur (1997) che, oltre ad incorporare alcuni aspetti formali dell'architettura tradizionale asiatica, richiamano il brillante rivestimento in acciaio del Chrysler Building e riprendono la duplicità delle perdute torri gemelle²⁶. L'immagine ha

26. Questa immagine è particolarmente significativa perché tocca alcuni dei più importanti temi relativi alla diffusione di architetture iconiche nelle città globali. Una prima analisi e interpretazione, infatti, è stata sviluppata per il seminario *STARCHITECTURE: Scenes, Actors and Spectacles in Contemporary Cities*, che ho tenuto con Davide Ponzini all'Architectural Association di Londra il 28 febbraio 2014. Devo il ritrovamento di questa immagine a Ponzini, che la commenta in apertura del volume: *The Architecture of Contemporary Cities: Six*



Una cartolina di Lower Manhattan vista da Staten Island, 1988 (fotografia di John Calabrese)

Financial Times Cityscape, 2007 (Agenzia DDB London, campagna pubblicitaria per il Financial Times)

Financial Times Cityscape, 2013 (banner pubblicitario per il Financial Times dal sito <https://next.ft.com/content/6fce6e6e-711c-11e2-9d5c-00144feab49a>)

avuto grande successo, e ricorre tuttora nelle comunicazioni del Financial Times aggiornata con gli edifici più nuovi e rilevanti (a conferma della nuova geografia economica, due dei cinque edifici aggiunti di recente si trovano rispettivamente a New York e a Londra, gli altri a Pechino, Shanghai e Dubai). Volendo superare gli aspetti pubblicitari e l'apparente ingenuità di questo collage di edifici²⁷, è utile soffermarsi a riflettere su alcune premesse implicite dell'immagine. Essa ribadisce l'immaginario di Manhattan come archetipo dello skyline, e lo skyline come simbolo primario di modernità e benessere economico, che in questo caso coincide con i luoghi della finanza globale e con le grandi concentrazioni di capitale. Questa *città ideale* di chi, occupandosi di *business*, concepisce il mondo come un unico luogo ("World business. In one Place"), introduce però anche un'idea caratteristica di molte città moderne e post moderne, e cioè che gli edifici - e il grattacielo in particolare - siano oggetti a sé stanti e dunque intercambiabili all'interno di un dato paesaggio urbano, poiché il valore ad essi attribuito non deriva dalla complessa relazione che gli edifici instaurano con la città realmente esistente, con ciò che succede a livello del suolo o anche con altri grattacieli, ma dipende sostanzialmente dalla loro presenza come icone nello skyline di una città che per il resto è generica e indifferenziata.

Profili di New York

L'emergere della "città in piedi"²⁸ non fu recepito dagli architetti e dagli urbanisti, che rifiutavano l'idea di verticalità in quanto espressione di una cultura esclusivamente commerciale. Anti prospettico e bidimensionale, lo skyline si presentò sotto forma di fotografie, immagini giornalistiche e letterarie, per essere in seguito celebrato dal cinema e dalla televisione come emblema popolare della città moderna. Esso è infatti più vicino alla dissolu-

Transnational Issues (London: Routledge, in corso).

27. Si tratta in realtà di un'immagine molto vicina alle tavole comparative ottocentesche, diffuse soprattutto in ambito inglese, in cui architetti visionari come John Soane, Joseph Michael Gandy, Charles Robert Cockerell rappresentavano in un'unica immagine un grande repertorio di edifici di diverse epoche e provenienze. Due di queste immagini, particolarmente note sono *A Selection of Parts of Buildings, Public and Private, Erected from the Designs of John Soane, Esq., R.A. in the Metropolis and Other Places in the United Kingdom Between the Years 1780 and 1815* (1816), in cui Gandy riproduce una serie di progetti di Soane (l'immagine è descritta più approfonditamente nel capitolo 2, dedicato al rendering), e *The Professor's Dream* di Cockerell (1848), che ambiva a rappresentare l'intera storia dell'architettura in un'unica tavola.

28. L.-F. Celine, *Voyage au bout de la nuit*, (Paris: Denoël et Steele, 1932). Ed. italiana *Viaggio al termine della notte* (Milano: Corbaccio, 1992).



Charles Sheeler, *Skyline*, 1950

Fotogrammi dal cortometraggio *Mannahatta*, di Charles Sheeler e Paul Strand, 1921

zione della forma messo in pratica da una certa pittura, o alla grafica e alla stilizzazione di un linguaggio come il fumetto, che alla rappresentazione tradizionale dell'architettura. In questo senso è utile citare una figura come quella del pittore Charles Sheeler, che sin dall'inizio della propria carriera fu interprete della rappresentazione del paesaggio di New York sia attraverso la pittura sia la fotografia, ed è significativo che il noto cortometraggio *Manhatta*²⁹ che realizzò con il fotografo e cineasta Paul Strand nel 1921 cominci proprio con l'immagine di uno skyline stilizzato ma perfettamente riconoscibile, forse dipinto dallo stesso Sheeler, e con una citazione da *Mannabatta* di Walt Whitman "High growths of iron, slender, strong, splendidly uprising toward clear skies". In seguito Sheeler ritornò esplicitamente su questo soggetto con il quadro *Skyline* (1950), in cui l'applicazione del colore a tinte piatte e l'uso delle ombre come elemento primario della composizione provocano una riduzione bidimensionale degli edifici e dello sfondo.

Sono molti gli autori letterari che hanno raccontato per immagini il profilo di New York, dalla "città insulare contornata da banchine come le isole indiane dalle barriere coralline, che il commercio circonda con la sua spuma"³⁰ di Herman Melville, a Henry James che in *The American Scene* tratteggia un "grande promontorio arruffato", con "quei grattacieli onnipresenti che, per chi guarda dal mare, si ergono bene in vista, come fantastici spilli conficcati in un cuscinetto già troppo pieno", "trionfali erogatori di dividendi"³¹, a Francis Scott Fitzgerald che racconta "la città che si ergeva dall'altra parte del fiume in mucchi bianchi e zollette di zucchero, tutte costruite con denaro senza odore. La città vista dal Queensboro Bridge è sempre la città come la si vede la prima volta, con la sua prima folle promessa di tutto il mistero e tutta la bellezza del mondo".³² In queste immagini il paesaggio non è mai descritto in termini solamente estetici, ma è anche l'espressione della cultu-

29. È incerta l'attribuzione dei titoli e delle citazioni di Walt Whitman ai due autori, o al Rialto Theater a Broadway in cui il film fu inizialmente proiettato nel luglio del 1921, così come la paternità del titolo. Cfr. C. Brock, *Charles Sheeler: Across Media*. (Berkeley, Los Angeles, London: National Gallery of Art & University of California, 2006), 42-52. Catalogo della mostra tenutasi a Washington, Chicago e San Francisco, 2006-2007.

30. Herman Melville, *Moby-Dick ovvero la Balena*, (Milano: Mondadori, 2004). Ed. originale *Moby-Dick; or, The Whale* (London: Bentley, 1851). "There now is your insular city of the Manhattoes, belted round by wharves as Indian isles by coral reefs - commerce surrounds it with her surf."

31. Henry James, *La scena americana* (Milano: Mondadori, 2001). Ed. originale *The American Scene*, (London: Chapman and Hall, 1907). "[...] the vast bristling promontory", "[...] the multitudinous sky-scrapers standing up to the view, from the water, like extravagant pins in a cushion already overplanted", "triumphant payers of dividends")

32. F. Scott Fitzgerald, *Il grande Gatsby* (Milano: Mondadori, 1993). Ed. originale *The Great Gatsby* (New York: Scribner's, 1925). "[...] the city rising up across the river in white heaps and sugar lumps all built with a wish out of non-olfactory money. The city seen from the Queensboro Bridge is always the city seen for the first time, in its first wild promise of all the mystery and the beauty in the world."



Berence Abbott, *Fulton Street Dock, Manhattan Skyline, Manhattan, 1935*

Berence Abbott, *Manhattan Skyline, Manhattan, 1937*

ra commerciale e del denaro che lo ha prodotto, segno di un radicale mutamento delle categorie estetiche secondo cui la città era pensata.

In questo processo, i ponti di accesso a Manhattan assunsero un ruolo fondamentale, non solo perché divennero a loro volta un soggetto monumentale all'interno del paesaggio, ma perché da essi lo skyline poteva essere osservato da tutti coloro che entravano a New York, e soprattutto fotografato per fissarne il rapido mutare. Per molto tempo le infrastrutture ebbero quest'importante ruolo visivo, oltre che funzionale, almeno fino a quando si modificò radicalmente il punto di vista con la diffusione popolare del trasporto aereo, e New York divenne un panorama da vedere dall'alto³³.

Sebbene sia stato da subito un soggetto fotografico, la natura iper prospettica della fotografia ha reso lo skyline un tema mai interamente risolto per i fotografi: sono pochi gli autori che lo interpretarono, ed è difficile ricordare uno scatto veramente celebre che lo rappresenti. Negli anni trenta, per esempio, una figura importante come Berenice Abbott lo affrontò solo incidentalmente: nel suo celebre *Changing New York* (1939)³⁴ lo skyline ricorre prevalentemente come sfondo di altri soggetti - una nave, una scena di strada, ecc - e anche in uno scatto dichiaratamente dedicato allo skyline come *Fulton Street Dock, Manhattan skyline, Manhattan* (1935) il primo piano è occupato dalle figure del porto e dagli alberi di una nave a vela, che interagiscono con la linea dei grattacieli sullo sfondo quasi a riproporre, ancora una volta, il legame tra la forma peculiare di New York e la cultura mercantile. Un'altra fotografia di *Changing New York*, intitolata appunto *Manhattan Skyline* (1937), mostra il fronte ovest di Midtown Manhattan visto dal New Jersey. Qui la Abbott sembra rifarsi all'immagine "classica" dei primi skyline sull'acqua - visti da lontano, con gli edifici, il mare solcato dalle navi - ma il formato verticale e il taglio della fotografia sembrano enfatizzare l'altezza dell'RCA Building, piuttosto che l'imponenza dell'intero skyline dell'isola. Quest'immagine è particolarmente interessante per il suo surreale tono antiprospectico, dato che l'obbiettivo "lungo" provoca uno schiacciamento su un unico piano dei diversi elementi che la compongono. Si tratta di un tema tipicamente fotografico che qui è solo accennato, ma che pochi anni dopo verrà ampiamente sfruttato da Andreas Feininger - che negli anni '40 realizzò decine di immagini dello skyline con un teleobbiettivo appositamente costruito³⁵ - per divenire in seguito un vero e proprio cliché. Anche Margaret Bourke-White fotografò lo skyline, ma solo saltuariamente

33. W. R. Taylor, *In pursuit of Gotham* cit., 49.

34. B. Abbott, E. McCausland, *Changing New York* (New York: Dutton & Company, 1939).

35. Cfr. Andreas Feininger, *New York in the Forties* (New York: Dover, 1978); T. Buchsteiner, O. Letze (a cura di), *Andreas Feininger. That's Photography* (Ostfildern-Kemnat: Hatje Cantz, 2012).



Andreas Feininger, *Manhattan Skyline Seen from Bendix, New Jersey, 1944*

Andreas Feininger, *Midtown Manhattan Seen from Weehawken, New Jersey, 1942*

come ad esempio in *New York Skyline* (1934), un'immagine in cui il profilo di Lower Manhattan visto da un alto edificio di *midtown* è contrapposto a un cielo nuvoloso che occupa i quattro quinti del negativo.

Fu invece un fotografo più commerciale e meno noto come Samuel Gottscho, che era conosciuto soprattutto per il lavoro commissionato dagli architetti, a realizzare durante gli anni della grande depressione una serie di vedute in cui lo skyline è rappresentato nei tre modi divenuti poi un classico nel loro genere: lo skyline di giorno, con gli edifici bene illuminati che risplendono al sole; lo skyline controluce, in cui il profilo degli edifici forma una silhouette nera; e soprattutto lo skyline di notte, in cui le innumerevoli finestre della città sono illuminate e la linea degli edifici si staglia su un cielo tenuamente illuminato (i primi due dei quali erano stati già descritti e teorizzati da Ruskin!). Tra il 1904 e il 1906 Gottscho aveva fotografato il celebre *Luna Park* di Coney Island, realizzando fotografie notturne che ritraggono le torri e i minareti del parco dei divertimenti illuminati da 250.000 lampadine. Alla metà degli anni '20, con una serie di immagini notturne del Radiator Building di Raymond Hood, Gottscho fu il primo a proiettare la magnificenza della visione notturna dalla città del divertimento alla città reale: le vedute di New York di notte divennero un suo marchio di fabbrica e lo fecero entrare nel numero ristretto dei fotografi-artisti, pur mantenendo il proprio stile diretto e realista e senza cedere all'astrazione della *straight photography*³⁶.

La ragione di questa assenza dello skyline nell'opera degli "autori", può essere forse imputata a un senso di avversione per la natura sublime, e per l'inevitabile aspetto celebrativo che contraddistingue questo tipo di immagine, in un momento in cui la fotografia affermava con forza regole e un'estetica propria. Tratti che infatti ricorrono molto più avanti, nell'opera di un fotografo come Joel Meyerowitz, che fu pioniere della fotografia *fine art* a colori. Nella serie di panorami dedicati alle Twin Towers, scattati sistematicamente tra gli anni ottanta e novanta dalla terrazza dello studio dell'autore, lo skyline di Lower Manhattan occupa sempre una porzione limitata dell'inquadratura (similmente al citato scatto della Bourque-White), lasciando spazio allo spettacolo del cielo e all'osservazione dei fenomeni atmosferici con risultati non lontani dagli insegnamenti di Turner e di Ruskin. Queste immagini sono divenuti importanti quando Meyerowitz divenne il fotografo ufficiale di Ground Zero, contribuendo alla costruzione del mito delle torri

36. Cfr. D. Albrecht, *The Mythic City: Photographs of New York by Samuel H. Gottscho, 1925-1940* (New York: Museum of the City of New York and Princeton Architectural Press, 2005). Il volume si apre e si chiude con una serie di magnifiche vedute urbane e di skyline, e mostra, tra le altre cose, che la silhouette dello skyline su un cielo notturno appariva anche sul biglietto da visita dello studio di Gottscho.



Samuel Gottscho, *Luna Park at Coney Island, Brooklyn*, 1906

Samuel Gottscho, *American Radiator Building (Raymond Hood)*, 1926



Samuel Gottscho, *View Looking Southeast from Rockefeller Center*, 1934

Samuel Gottscho, *Financial District from St. George Hotel, Brooklyn*, 1933



Margaret Bourke-White, *New York Skyline*, 1934 (MoMA, New York)



Joel Meyerowitz, *Looking South Series*, New York City, 1988 (in alto), 1988, 1983 (in basso)

gemelle che, una volta crollate, sono state per lungo tempo percepite proprio come un'assenza nello skyline³⁷.

È dunque grazie alla reiterazione dell'immagine da parte dei media popolari e di innumerevoli fotografi amatoriali, e non in un selezionato gruppo di immagini d'autore, che lo skyline si è configurato nel corso del tempo come la forma simbolica della città moderna, e l'espressione di uno stile di vita urbano seducente e desiderabile. Lo skyline è una tentazione irrinunciabile per ogni città che aspira al rango di città globale, e le infinite fotografie scattate da viaggiatori e turisti rappresentano una forma ormai tradizionale di *souvenir*, che costituisce un meccanismo di appropriazione e identificazione del pubblico con la figura della città. In un'epoca in cui ognuno possiede una macchina fotografica ed è in grado di pubblicare istantaneamente online le proprie immagini, lo skyline è sempre più un potentissimo magnete fotografico.

Diffusione e polarità dello skyline

L'immagine dello skyline è divenuta talmente pervasiva nel rappresentare la città moderna, che da Manhattan ha cominciato a diffondersi in tutto il mondo. Molte città americane hanno sviluppato un proprio *downtown* di grattacieli, replicando con il proprio skyline la spettacolare verticalità di New York. Già nel 1930 erano almeno una ventina le città americane caratterizzate da un profilo di grattacieli, non solo Chicago e Detroit ma anche Baltimore, Cincinnati, Cleveland, Minneapolis, Pittsburgh e Seattle. Con la Grande Depressione, la Seconda Guerra Mondiale, e la diffusione di un modello suburbano di sviluppo delle città, per circa trent'anni non si costruirono nuovi grattacieli, ma con il boom dagli anni '60 ci fu una ripresa e una nuova diffusione di skyline che riguardò quasi ogni città che superasse il mezzo milione di abitanti e che, seppure con qualche flessione, non si è più fermata³⁸.

37. Su questa funzione malinconica della fotografia in relazione all'assenza, secondo cui qualcosa può essere posseduto solo a patto di essere perduto per sempre, cfr. G. Agamben, *Stanze. La parola e il fantasma nella cultura occidentale* (Torino: Einaudi, Torino 1977).

A proposito delle torri, è interessante citare quanto disse Vincent Scully dopo il loro abbattimento: "È noto che pochi di noi amassero veramente le torri del World Trade Center... Quando sono state colpite tutte le associazioni sono cambiate. All'improvviso, invece di sembrare disordinatamente alte, sembrarono strazianti. Adesso le amo". ("As you know, very few of us really liked the World Trade Towers... When they got hit all associations changed. All of a sudden, instead of looking inordinately tall, they looked heartbreaking. Now I love them"). Citato in B. Flowers, *Skyscraper: The Politics and Power of Building New York City in the Twentieth Century* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2009), 181.

38. L. R. Ford, "Reading the Skylines of American Cities", *Geographical Review*, Vol. 82-2,

Houston, città che vanta il più imponente skyline d'America dopo New York e Chicago³⁹, fu il luogo di un evento emblematico dell'identità tra skyline e spettacolo urbano. Nel 1986 la città fu teatro, letteralmente, di un concerto del musicista francese Jean Michel Jarre messo in scena per commemorare il centocinquantenario della fondazione dello stato del Texas. Per una sera, l'intero skyline della città divenne la scenografia dell'evento, in cui gli edifici furono utilizzati come schermi per proiettare immagini di enormi dimensioni e illuminati da laser, luci colorate e fuochi d'artificio "visibili da 50 miglia"⁴⁰.

Se *Rendez-vous Houston* fu un evento eccezionale che radunò oltre un milione di spettatori, oggi è possibile assistere a qualcosa di simile ogni sera lungo il *waterfront* di Hong Kong e Singapore, dove è lo skyline stesso ad essere lo spettacolo⁴¹: gli edifici più importanti sono animati da musica e luci in movimento, e sembrano comportarsi come i personaggi di una messa in scena teatrale, promossa come una delle maggiori attrazioni turistiche di queste città. Questi spettacoli hanno luogo nelle baie delle due ex colonie britanniche, che competono sia in termini di attrattività finanziaria che di turismo e i cui *waterfront* densamente popolati di grattacieli identificano l'intera città⁴².

A partire dagli anni '90, come è noto, molte città asiatiche di paesi emergenti - la Cina ma anche la Malesia, l'Indonesia, Taiwan e le città indiane, e più recentemente le nuove città del Golfo persico che perseguono una logica di capitalizzazione - hanno realizzato via via gli edifici più alti del mondo, identificando nell'emergere dello skyline il simbolo del proprio sviluppo e l'affermazione della propria prosperità, operando ciò che, in omaggio al romanzo di John Dos Passos, è stato opportunamente definito "Manhattan Transfer"⁴³. L'idea che città meno sviluppate si trasformino in *world class city* ridefinendo la propria immagine con torri e skyline è alla base di molte politiche di trasfor-

(1992), 180-200. Dello stesso autore confronta anche il volume di analisi comparativa dei *downtown* di numerose città americane: L. R. Ford, *America's New Downtowns: Revitalization Or Reinvention?*, (Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2003).

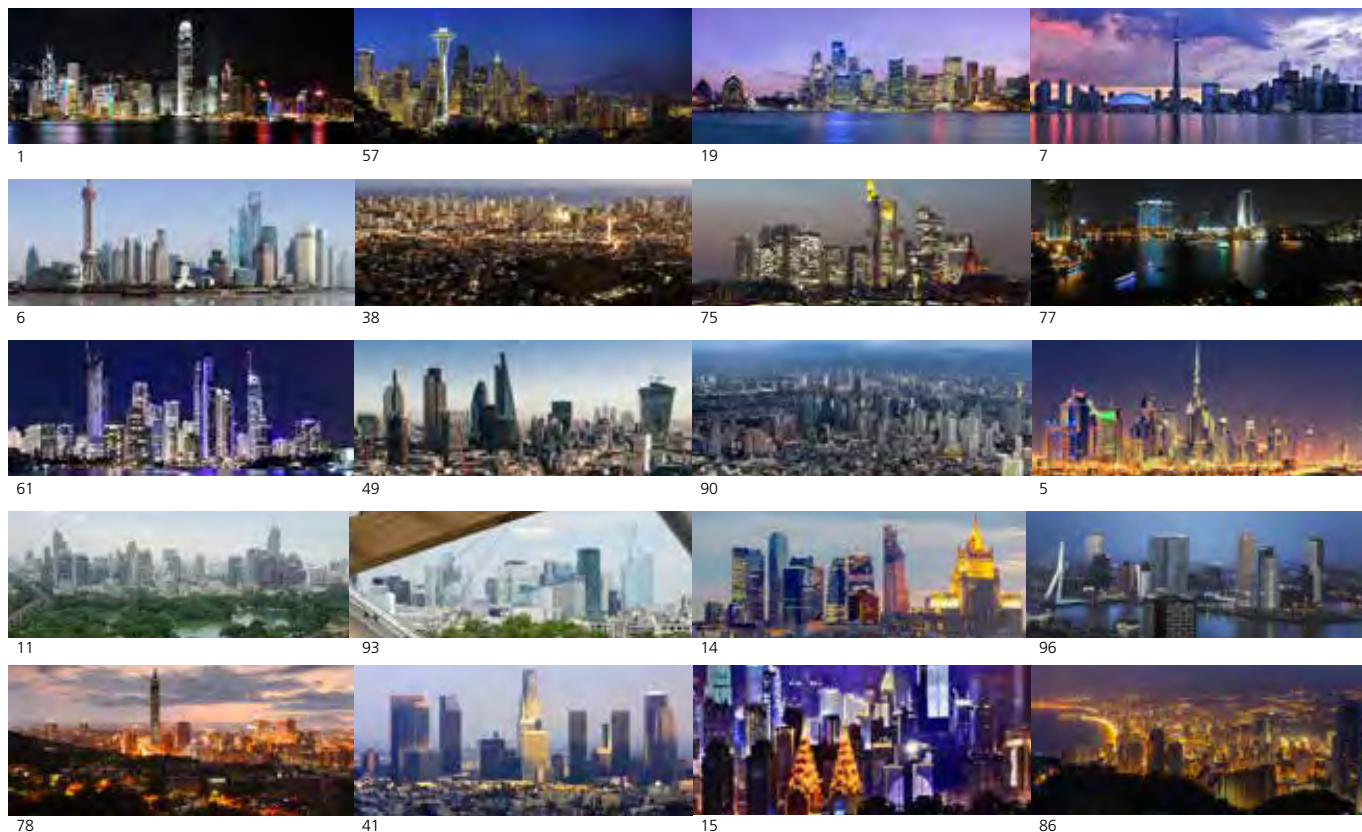
39. Cfr. il sito Emporis.com, il cui database raccoglie i dati di quasi 500.000 edifici nel mondo, ed è ormai ampiamente citato come fonte autorevole in materia di dati e statistiche sugli edifici nel mondo: <http://www.emporis.com/statistics/most-skyscraper-cities-worldwide>.

40. *Rendez-vous Houston: A City in Concert*, 5 aprile 1986. Cfr. la pagina pubblicitaria dell'evento su *Billboard*, 98-16 (1986), 82. Le immagini dello spettacolo appaiono anche in *Lotus* 75, 1993, numero dedicato alla "città di notte".

41. Da dicembre del 2014 il primato del più grande spettacolo permanente di luce e suoni è detenuto dalla città di Nanchang, nel sud-est della Cina, con 293 edifici illuminati (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-permanent-light-and-sound-show/>).

42. A conferma di quanto questo nuovo tipo di spettacolo urbano sia legato a una idea sempre più diffusa di città globale, è interessante notare che entrambi gli spettacoli sono realizzati dalla stessa multinazionale australiana, la Laservision, che ha sede a Sydney, Hong Kong, Singapore, Macau e Emirati Arabi.

43. Anthony D. King, "Worlds in the city: Manhattan transfer and the ascendance of spectacular space", in *Planning Perspective*, 11, 1996: 97-114.

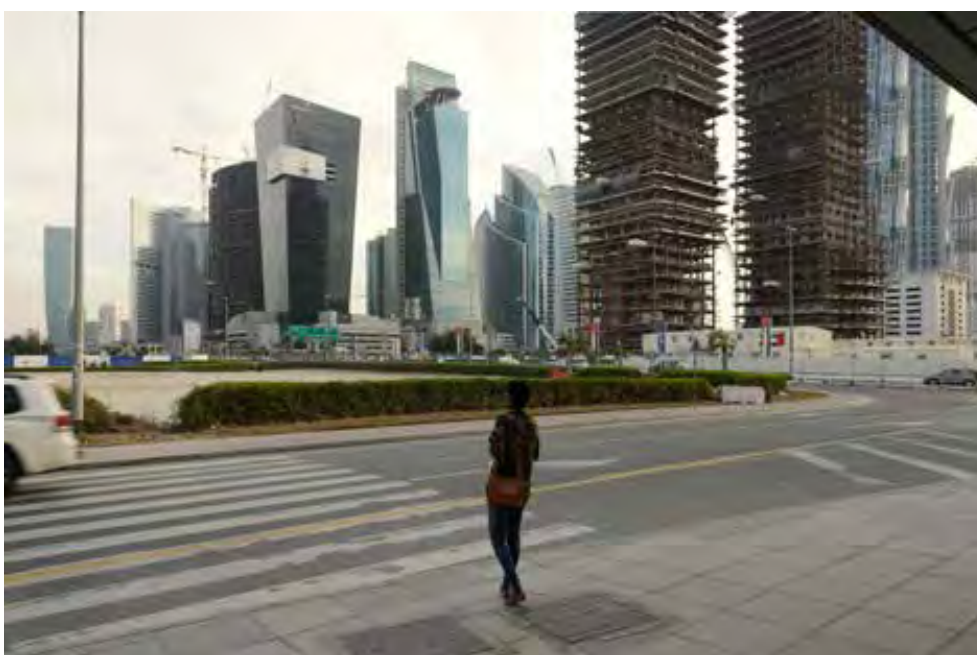


Gli skyline di venti diverse città a confronto

La mappa e la tabella rappresentano la classifica delle prime cento città del mondo con più grattacieli, consultata sul sito www.emporis.com nel novembre del 2015



1	Hong Kong	1,268	35	Nanjing	68	69	Caracas	35
2	New York City	683	36	Xiamen	67	70	Doha	35
3	Tokyo	411	37	Hanoi	65	71	Denver	33
4	Chicago	302	38	Honolulu	63	72	Montréal	33
5	Dubai	253	39	Makati	63	73	Shijiazhuang	32
6	Shanghai	239	40	Dalian	58	74	Daegu	31
7	Toronto	234	41	Los Angeles	58	75	Frankfurt am Main	30
8	Guangzhou	203	42	Ho Chi Minh City	56	76	San Diego	29
9	Singapore	173	43	Atlanta	56	77	Cairo	29
10	Shenzhen	167	44	Changsha	54	78	Taipei	28
11	Bangkok	161	45	Abu Dhabi	54	79	Recife	28
12	Seoul	159	46	Tel Aviv - Yaffo	53	80	Paris	27
13	Osaka	151	47	Calgary	53	81	Kunming	27
14	Moscow	146	48	Rio de Janeiro	53	82	Minneapolis	27
15	Chongqing	139	49	London	52	83	Qingdao	26
16	Istanbul	119	50	Brisbane	52	84	Kyiv	26
17	Busan	114	51	Las Vegas	51	85	Pittsburgh	26
18	Jakarta	106	52	Vancouver	50	86	Benidorm	26
19	Sydney	106	53	Philadelphia	49	87	Detroit	26
20	Kuala Lumpur	103	54	Boston	48	88	Harbin	25
21	Chengdu	103	55	Wuhan	47	89	Guiyang	25
22	Panama City	95	56	Suzhou	46	90	Manila	24
23	Mumbai	95	57	Seattle	45	91	Nagoya	24
24	Tianjin	92	58	Buenos Aires	43	92	Mississauga	23
25	Miami	88	59	Goiânia	43	93	Courbevoie	22
26	Beijing	86	60	Ankara	42	94	Nanning	21
27	Shenyang	86	61	Gold Coast City	41	95	Mandaluyong	21
28	Houston	85	62	Macau	41	96	Rotterdam	20
29	Melbourne	82	63	Dallas	41	97	Jinan	20
30	Mexico City	81	64	Hefei	41	98	New Orleans	20
31	Incheon	76	65	Kaohsiung City	40	99	Nanchang	20
32	São Paulo	75	66	Kobe	39	100	Baltimore	19
33	San Francisco	74	67	Yokohama	37			
34	Hangzhou	72	68	Wuxi	36			



La City of London da City Hall, Londra, 2014

Dubai Business Bay, Dubai, 2017

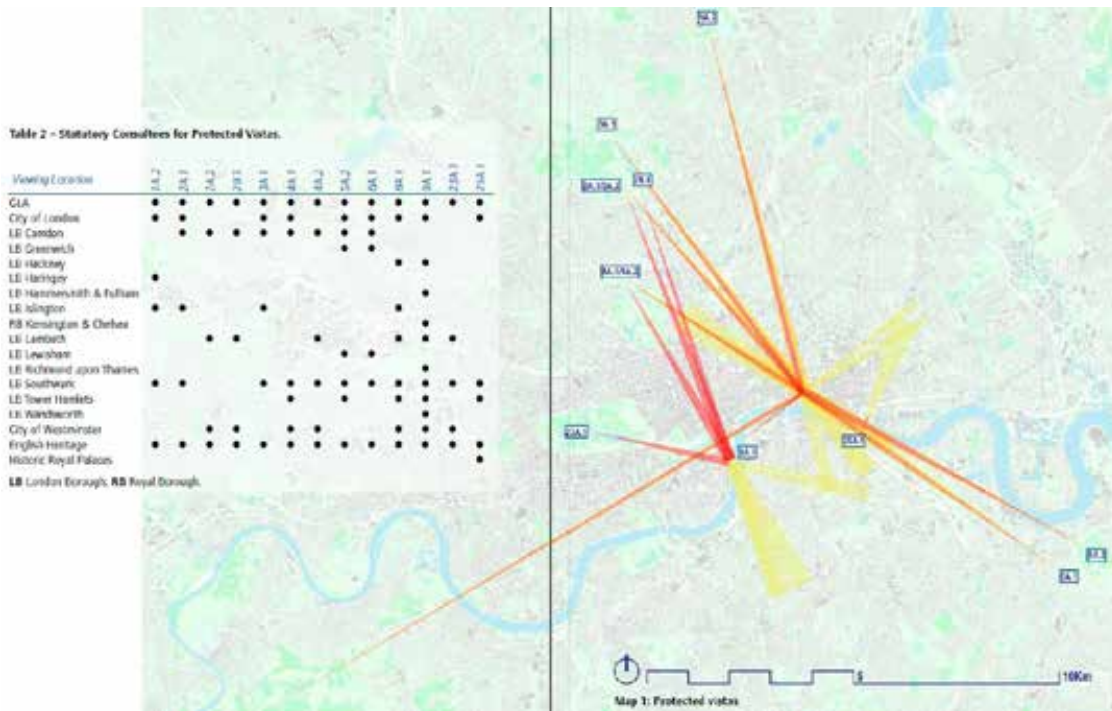
mazione urbana, un imperativo che prescinde dalla violenza e dalle ricadute sociali di questi processi. Nel recente *Rule by Aesthetics*⁴⁴ dedicato alle trasformazioni radicali in atto a Delhi, l'antropologo D. Asher Ghertner mostra in modo sorprendentemente chiaro che le politiche urbane della città indiana sono portate avanti sulla base di un'immagine seducente di nuova città che può rendere Delhi paragonabile alle grandi città occidentali. Un'immagine accuratamente creata dalle società di *real estate*, dai media e dai consulenti internazionali, che non è il risultato delle idee o delle azioni di un numero discreto di attori appartenenti alle istituzioni e ai gruppi di interesse locali, ma emerge come forma diffusa di consenso sull'aspetto (*look*) di una *world-class city*. Un principio estetico si è dunque sostituito ai processi urbanistici tradizionali e sembra configurarsi come una forma di potere e conoscenza che non opera sulla base di idee e concetti, ma sul visibile e sensibile, una forma di visione collettiva basata su criteri dati per assodati e condivisa dai diversi pubblici della città, i cui membri sono chiamati a esserne parte. La nuova immagine identitaria di un luogo antico come Delhi è pervasiva al punto di trovare consenso sia nell'*elite* indiana, che viaggia e conosce direttamente la modernità delle *world class cities*, sia nei gruppi più emarginati della popolazione che vivono nei quartieri più derelitti. Nonostante molti di loro sappiano che le proprie abitazioni saranno espropriate e demolite per fare posto a una nuova e luccicante Delhi, essi considerano l'emergere della nuova città come motivo di orgoglio e di speranza collettiva.

Processi imitativi come quello appena descritto, facilmente comprensibili nelle premesse, si sono configurati come un vero e proprio laboratorio sperimentale di iconicità e gigantismo, assumendo talvolta forme grottesche e i tratti di un provincialismo di duplice natura, sia perché è la replica di un modello economico e culturale importato e dominante, sia perché la maggior parte dei grattacieli nel mondo è realizzata da un gruppo limitato di progettisti di area prevalentemente americana e inglese⁴⁵. Da questo processo non sono escluse le città europee, che solo recentemente hanno cominciato ad avere skyline variamente esuberanti, ed è lecito chiedersi se il nuovo profilo di città come Londra e Milano sia il frutto tardivo dell'influenza americana, o piuttosto una diretta conseguenza degli eccessi di Dubai.

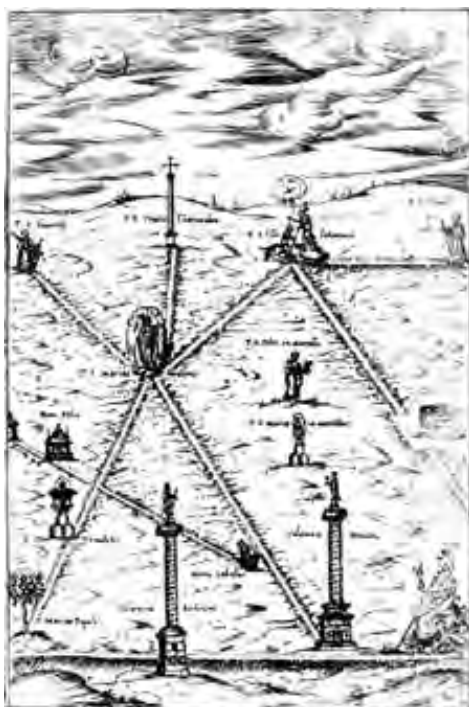
Negli ultimi quindici anni è Londra la città europea che ha modificato più vistosamente il proprio skyline. Dal nuovo millennio sono stati costruiti numerosi edifici alti e fortemente iconici - dal "Gherkin" di Norman Foster, la cui costruzione è stata approvata nel 2000, fino allo Shard, completato nel 2012 come edificio più alto d'Europa, disegnato da Renzo Piano. Altri

44. D. A. Ghertner, *Rule by Aesthetics* (New York: Oxford University Press, 2015).

45. Cfr. L. Sklair, "The Transnational Capitalist Class and Contemporary Architecture in Globalizing Cities" in *Lotus*, 138, (2009), 4-18.



Londra: mappa delle viste protette (in alto), mappa di punti di valutazione nel centro della città (in basso)
 immagini tratte da: *London View Management Framework*, Greater London Authority, London 2012



G.F. Bordino, *Schema delle strade di Sisto V*, 1588

Il piano di Roma di Sisto V, 1589. Affresco nella Biblioteca Vaticana, Roma

sono in costruzione nella City e nel centro, e nei prossimi anni è previsto un incremento radicale, con 236 torri proposte e 113 già approvate⁴⁶. Questo boom di edifici alti ha portato al di fuori dall'ambito amministrativo il dibattito sull'opportunità di crescita in verticale di Londra⁴⁷, divenendo un argomento ampiamente trattato in ambito progettuale così come dai media generalisti in termini di immagine, vivibilità e competitività della città. Nel marzo del 2014 l'*Observer* e the *Architects' Journal* hanno cominciato un ampio dibattito pubblico sullo skyline, coinvolgendo anche il sindaco Boris Johnson, che è tuttora in corso. E all'euforia del mercato corrisponde, inoltre, un movimento di opinione, forse un po' tardivo, contrario alla realizzazione delle torri, che recentemente ha dato vita alla "skyline campaign". Si tratta di una carta sottoscritta da numerosi architetti, personaggi del mondo culturale londinese e intere istituzioni, finalizzata a sensibilizzare l'opinione pubblica su questo tipo di sviluppi e a mettere in atto una serie di azioni di contrasto a singoli progetti⁴⁸.

La vista di alcuni edifici chiave come la cattedrale di St. Paul e il palazzo di Westminster, peraltro, era protetta già dal piano di sviluppo di Londra del 1976, ma nel 2007 la municipalità ha adottato il "London View Management Framework", che prevede di "designare, proteggere e gestire" 27 vedute di Londra e dei suoi principali landmark e di creare 13 "corridoi visivi" in cui lo sguardo non può essere ostruito da nuovi edifici alti⁴⁹. Questo tipo di quadro normativo su base visiva è illustrato con una serie di schemi, planimetrie, simulazioni e rendering delle aree di trasformazione più intensa, andando a precisare le regole urbanistiche generali e prefigurandone le nuove aree di sviluppo.

46. New London Architecture [NLA] *London's Growing Up!* - NLA Insight Study, London, 2014; studio pubblicato per accompagnare la mostra *London's Growing Up!*, London's Center for the Built Environment, 3 aprile - 12 giugno 2014. Consultato sul sito http://www.newlondonarchitecture.org/docs/tb_b1-1.pdf.

47. Greater London Authority, *Interim Strategic Planning Guidance on Tall Buildings, Strategic Views and the Skyline in London*, London, 2001.

48. E' il caso del Paddington Pole di Renzo Piano, abbassato da 72 a 14 piani. Cfr. la pagina di presentazione della campagna sul sito [skylinecampaign.org](http://www.skylinecampaign.org/about/) (<http://www.skylinecampaign.org/about/>) "The Skyline Campaign aims to stop the devastation of London by badly designed tall buildings in the wrong location. The Campaign was launched in March 2014 with support from The Observer and the Architects' Journal and a statement signed by over 80 public figures, experts and community groups. We believe most of the towers now being built or proposed for Central London will damage permanently the city's beloved character and unique identity, its public spaces, protected views and skylines. Towers do not provide an answer to London's real housing and employment needs. Genuine public consultation is scarce, effective planning guidance inadequate, and real benefits to Londoners minimal".

49. Mayor of London, *London View Management Framework. Supplementary Planning Guidance*, Greater London Authority, London 2012, Consultato al sito: <https://www.london.gov.uk/what-we-do/planning/implementing-london-plan/supplementary-planning-guidance/london-view-management>

È opportuno ricordare che questo tipo di approccio basato sulla veduta urbana e sul collegamento visuale dei monumenti non è un' invenzione moderna ma trova un antecedente importante nel piano urbanistico di Sisto V⁵⁰, che nel 1585 avviò una radicale trasformazione di Roma sul piano infrastrutturale, riformulandone la rete viaria con una serie di assi che collegavano i luoghi sacri, in primo luogo la *Strada Felice* che corre da Piazza del Popolo al Laterano, e utilizzando obelischi e colonne per segnare i punti di riferimento della nuova città. Questo approccio tanto caratteristico della città barocca è ben schematizzato, e sorprende l'affinità con alcune delle immagini prodotte dall'attuale amministrazione londinese e un'incisione di Giovanni Francesco Bordino del 1588 in cui il tracciato stradale dell'opera urbanistica di Sisto V è ridotto a un semplice sistema di collegamento tra luoghi sacri e monumenti. Queste immagini inducono a cogliere l'affinità esistente tra i pellegrinaggi religiosi della Roma barocca e quelli, ingigantiti, turistici e commerciali del mondo globalizzato⁵¹.

Anche a Parigi, città tradizionalmente orizzontale il cui profilo è identificato da architetture e monumenti storici e non da torri per uffici, che sono concentrate quasi interamente alla Défense, è stata la proposta di realizzazione di una nuova torre che segnerebbe radicalmente lo skyline a riaccendere il dibattito sullo statuto della città, e sulla necessità di trasformarsi unendo conservazione e apertura alla modernità. La Tour Triangle, una torre triangolare di 180 metri progettata dagli svizzeri Herzog & de Meuron che verrà realizzata vicino alla Porte de Versailles, sarà il primo grattacielo ad essere costruito a Parigi dal 1973, anno in cui la Tour Montparnasse cominciò a dividere l'opinione dei parigini. Il dibattito innescato dalla nuova torre ha visto opporsi il sindaco della città e l'assessore all'urbanistica, sostenitori del progetto in nome di un rinnovamento necessario per una città schiacciata sul suo passato, e le proteste di un nutrito gruppo di storici, conservatori e cittadini, arrivando ad essere dibattuto anche all'Assemblea Nazionale⁵².

Per valutare la diffusione a scala globale dell'immagine dello skyline, è utile commentare la classifica delle città con il maggior numero di grattacieli stilata dal sito Emporis.com⁵³. Secondo questo database la città in cui attualmente si trovano più grattacieli, e quindi lo skyline più imponente, è Hong Kong, che

50. Cfr. Sigfried Gideon, *Spazio, Tempo ed Architettura, lo sviluppo di una nuova tradizione* (Milano: Ulrico Hoepli Editore, 1954), 71-100. Ed. originale *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition* (Cambridge: Harvard University Press, 1941)

51. Londra è stata la città più visitata al mondo nel 2015 con 18,82 milioni di visitatori. (<https://newsroom.mastercard.com/wp-content/uploads/2015/06/MasterCard-GDCI-2015-Final-Report1.pdf>)

52. <http://www.theguardian.com/world/2014/dec/20/paris-eiffel-pompidou-triangle-skyline-squabble>.

53. vedi nota 39. La classifica qui descritta riguarda le prime 100 città del mondo per numero di grattacieli ed è stata consultata nel novembre 2015.



Sam Pierson, *Laser light show with music by Jean Michel Jarre at the celebration of the sesquicentennial of Houston, Texas, 1986*



A Symphony of Lights. Veduta da Tsim Tsa Tsui, Hong Kong, 2013

con 1268 edifici precede New York (683), con circa il doppio grattacieli. La terza è Tokyo (411), generalmente esclusa dall'immaginario delle città verticali, la quarta Chicago (302), la quinta Dubai (253), seguono Shanghai (239), Toronto (234), Guangzhou (203), Singapore (173), Shenzhen (167). Il sito definisce "grattacielo" un edificio di almeno 100 metri, una definizione basata su una media delle molte esistenti, e intesa come un compromesso metrico che può essere applicato nelle diverse parti del mondo. Collocando su un planisfero i dati delle prime cento città, emerge a colpo d'occhio la distribuzione geografica dei grattacieli, e quindi dei corrispondenti skyline, principalmente tra Asia Orientale e Nord America, e a seguire Sud Est Asiatico e Europa, Medio Oriente, Sud America. La grande diffusione di questa tipologia in Asia è dovuta alla diversa destinazione d'uso rispetto all'origine, perché mentre in ambito americano ed europeo il grattacielo è quasi sempre un edificio per uffici, in oriente torri e grattacieli sono prevalentemente destinati a funzioni residenziali, in relazione alla più alta densità abitativa delle città asiatiche. È interessante notare che la città di Hong Kong, un modello per molte città cinesi, guida la classifica con quasi il doppio dei grattacieli di New York, e che Dubai, il cui skyline esiste da pochi anni, occupa il quinto posto subito dopo uno skyline storico come quello di Chicago, la città dove il grattacielo nacque oltre 130 anni fa.

Quello che però la maggior parte di queste città non possono rifare attraverso il grattacielo, è quella straordinaria cultura urbana che rende ancora oggi New York City la capitale del mondo occidentale. Ritornando alle immagini e all'articolo citati all'inizio, è sorprendente rileggere con quanto anticipo Schuyler legò l'invenzione dello skyline alle caratteristiche costitutive del grattacielo, alla competizione nel costruire verso l'alto e alla regolamentazione: "È abbastanza inutile discutere con i progettisti che pensano sia proficuo partecipare a questa corsa verso l'empireo. Soltanto una normativa li fermerà. Il grattacielo è tanto chiaramente e «antisocialmente» un oggetto, che è ugualmente futile implorare gli architetti per un insieme, come si potrebbe ottenere di concerto se il limite di altezza fosse una buona volta definitivamente fissato. [...] [Lo skyline] non è una veduta architettonica, ma qualcosa che assomiglia terribilmente al business"⁵⁴. Il commento di Schuyler alla vocazione "antisociale" del grattacielo è legato a una preoccupazione per l'immagine complessiva della città, in un momento in cui New York cominciava a sviluppare un'identità urbana specifica, e si confrontava

54. Montgomery Schuyler, "The Sky-Line of New York, 1881-1897" cit. "It is quite idle to argue with projectors who think there is profit in urging the competition still further towards the empyrean. Nothing but a statute will stop them. The sky-scraper is so manifestly "unneighborly" an object that it is equally futile to plead with the architects for ensemble, such as might be attained by concert if the limit of altitude were once definitely fixed. [...] It is not an architectural vision, but it does, most tremendously, 'look like business.'"

con la monumentalità e i panorami pittoreschi delle capitali europee. Queste considerazioni possono essere rilette, a distanza di quasi 120 anni, proprio nei termini dell'influenza che New York ha avuto su molti altri luoghi del mondo, e su "l'antisocialità" che caratterizza il *downtown* di molte città: se l'immagine dello skyline di Manhattan è stata replicata molte volte, non altrettanto è accaduto alla vivacità della vita urbana ai suoi piedi. Ciò che intendo dire è che, a differenza di quanto avvenuto nei secoli passati, lo skyline non è un elemento urbano effettivamente tangibile, fisicamente esperibile, come poteva esserlo la piazza barocca o il boulevard ottocentesco: è qualcosa da vedere da lontano, un'affascinante illusione che si dissolve una volta che si entra in città, e che può deludere le aspettative di un europeo in termini di esperienza urbana. Trattandosi di una formula di rappresentazione, infatti, ad essa si può associare il principio di "polarità" e "inversione di senso" dell'immagine, che da un lato intensifica formalmente un effetto, dall'altro abbandona il significato che le è comunemente associato per assumere il significato opposto⁵⁵. È sufficiente confrontare Manhattan con altre città verticali - da Houston a Dubai - per toccare con mano quanto, a parità di spettacolo dato dallo skyline, in questi luoghi il paesaggio ai piedi dei grattacieli sia rarefatto, straniante, costituito da edifici concepiti come elementi isolati in un rigido schema modernista: cioè che l'immagine simbolo della città moderna corrisponda a luoghi sostanzialmente anti urbani. Si può allora interrogare la città nei termini suggeriti da Hubert Damisch in *Skyline. La città narciso*:

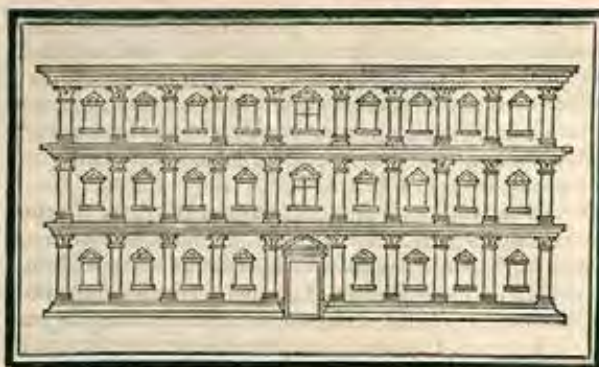
Bisognerà aspettare il XIX secolo perché gli architetti moltiplichino gli sguardi panoramici con ogni sorta di belvedere, di terrazze, ma anche di ponti, viadotti, linee di metropolitana sopraelevate e, ben presto, torri in una scala del tutto diversa rispetto alle torri medioevali. È ancora 'reale' questa città, considerata, per effetto della distanza, come uno spettacolo, una scena, e al limite come un fondale, uno scenario? Come se, nel momento in cui la grande città, la metropoli, la Großstadt stava facendo appello a un'immagine dell'agglomerato urbano diversa da quella strettamente architettonica, sembrasse indispensabile preservarne la visibilità o, per dirla con Freud, la figurabilità⁵⁶.

Ciò che rimane da capire è, dunque, quale città e quali forme di vita urbana si celino dietro alla magnifica illusione dello skyline.

55. Cfr. G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte* cit., 262-282. Confronta anche E. H. Gombrich, *Aby Warburg: An Intellectual Biography*, (London: Phaidon, 1986).

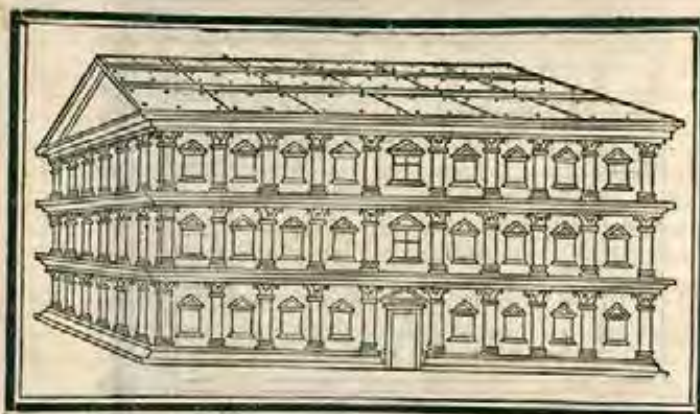
56. Hubert Damisch, *Skyline. La città Narciso* (Genova-Milano: Costa & Nolan, 1998), 28. Edizione originale: *Skyline. La ville Narcisse* (Paris: Editions du Seuil, 1996).

LIBER



*Scenographia
Abundantia*

Item scenographia est frontis & laterum abscedentium adumbratio, ad circinij centrum omnium linearum responsus.



*Cogitatio rta
Inventio*

Haec nascuntur ex cogitatione, & inventione. Cogitatio est cura studii plena, & industria, uigilantiaque, effectus propositi cum uoluptate. Inuentio autem est questionum obscurarum explicatio, ratioque nouae rei, vigore mobili reperta. Haec sunt terminationes dispositio

Cap. 2 Rendering Architectural

La rappresentazione dell'architettura è ormai in larga parte dominata dalla *computer generated imagery* (CGI, acronimo più comunemente utilizzato per indicare computer-generated images), i cosiddetti “rendering”, che rappresentano edifici e paesaggi in modo sempre più realistico, secondo criteri mutuati dalla fotografia. Questo tipo di rappresentazione è molto diffusa sui media di ogni tipo e ritenuta indispensabile in architettura a tutti i livelli, dai concorsi alle pubblicazioni sulle riviste e sui blog, ai documenti necessari per costruire. A Londra, per esempio, i rendering fotorealistici sono richiesti dalle amministrazioni come parte integrante della documentazione di progetti architettonici a diverse scale¹. I blog e le newsletter quotidiane di architettura pubblicano sempre più indifferentemente rendering e fotografie, così come molte riviste², e i concorsi, come per esempio quello per la nuova sede del Guggenheim di Helsinki, sono un ambito privilegiato per i rendering, che possono essere determinanti per la vittoria di un progetto. I rendering, oggi, sono uno strumento di rappresentazione decisivo per l'architettura contemporanea, sia perché sono capaci di dare forma al suo immaginario e di anticiparne le tendenze molto più della stessa fotografia, che lavora sul costruito, sia in virtù della loro diffusione capillare, essendo presenti quotidianamente e in gran numero agli occhi di tutti - non solo gli architetti e gli addetti ai lavori, ma anche il pubblico più generalista. Si tratta, infatti, di un ambito che comprende l'architettura e la rappresentazione (disegno, pittura, fotografia), e investe i rapporti tra il progettista, il creatore dell'immagine e il pubblico. I rendering riguardano il progetto inteso nei suoi aspetti puramente immaginativi, in cui la rappresentazione può coincidere con il progetto stesso, ma anche quelli più concreti di gestione e comunicazione del progetto di architettura ai non addetti ai

La seconda parte di questo capitolo è stata pubblicata in forma di articolo dedicato al fotorealismo nel rendering contemporaneo in M. Nastasi, “The City of Renderings. Photorealism, Spectacle and Abstraction in Contemporary Urban Landscapes”, in R.A. Alcolea, J. Tàrrago-Mingo (a cura di), *Inter - Photography and Architecture 2016*, (Pamplona: Università della Navarra, 2016), 275-258, atti del convegno *Inter - Photography and Architecture 2016* (Pamplona, 2016).

1. *London View Management Framework, Appendix C: Accurate Visual Representations* (London: Greater London Authority, 2012), 243-250.

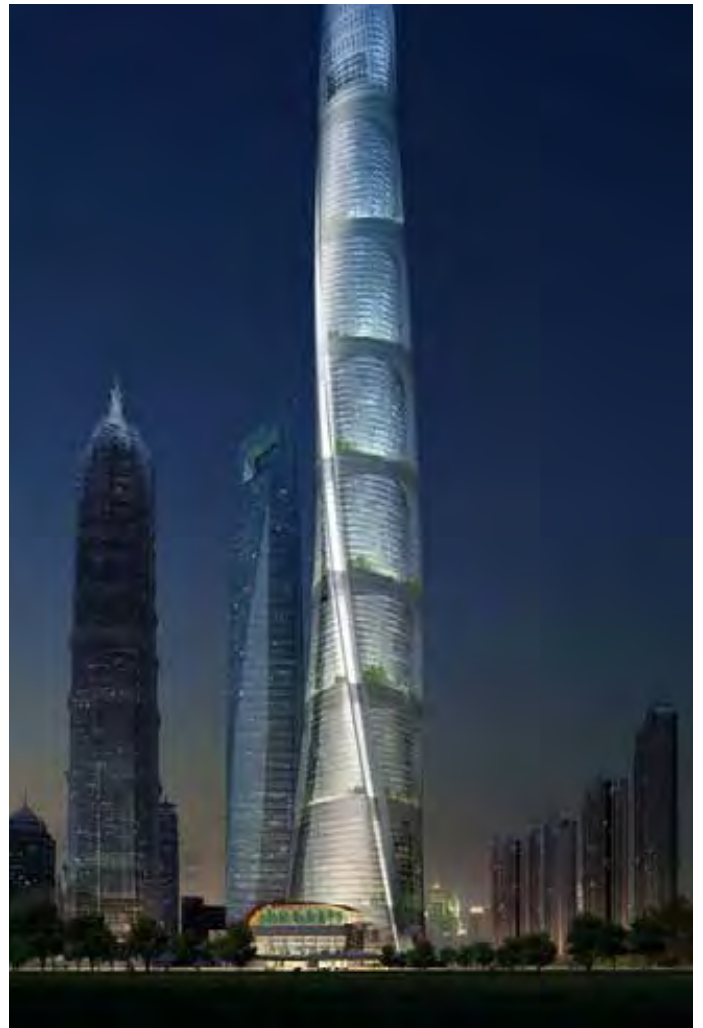
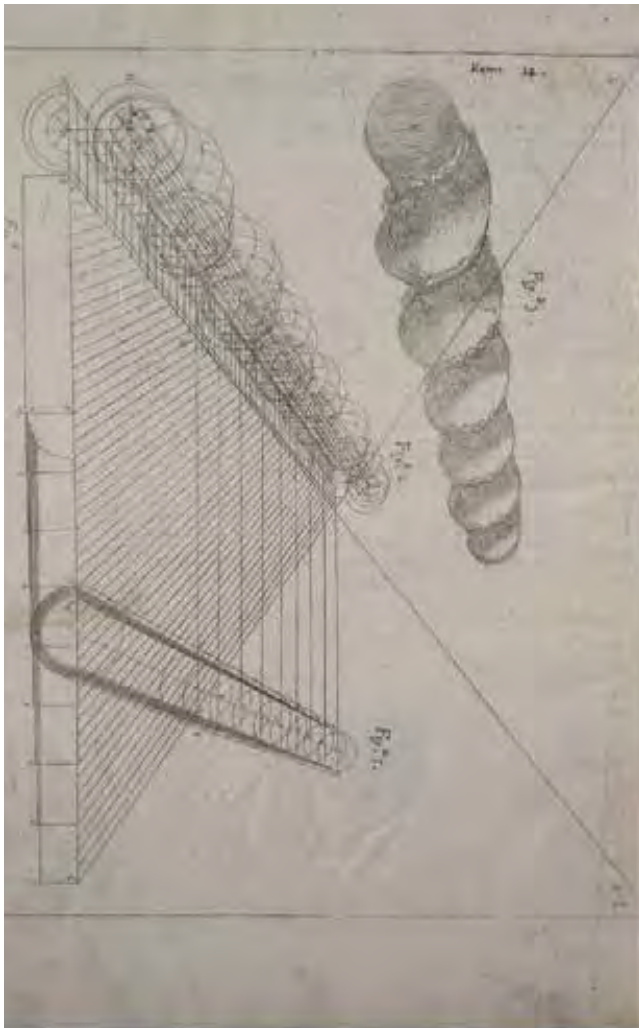
2. Alcuni esempi: ogni numero della rivista olandese *Mark* si apre con la sezione “Notice Board”, una dozzina di pagine esclusivamente dedicate a progetti presentati con uno o due rendering; il blog *Architizer.com* ha una sezione dedicata ai rendering chiamato *The Art of Rendering*; la parola *rendering* utilizzata come chiave di ricerca nel popolarissimo blog di architettura e design *Dezeen* dà un risultato di oltre 2.000 pagine (ricerca dell'11 novembre 2016).

lavori. E' inoltre un campo che nel mescolare virtuale e reale, produzione e ri-produzione, presenta una serie di premesse implicite e di risultati generalmente dati per scontati e ritenuti neutrali, ma che in ragione della loro funzione promozionale volta alla creazione di un consenso sui progetti rappresentati, tendono a veicolare una visione marcatamente spettacolare della città e dell'architettura. Mentre abbonda la letteratura sulle tecniche e sui software di renderizzazione, le riflessioni critiche specificatamente dedicate ai rendering nell'ambito della storia dell'architettura e dei *Visual Studies* sono scarse³, e la comprensione di questo tipo di rappresentazione e delle sue possibili ricadute sulla realtà costruita è limitata a pochi articoli polemici. È pur vero, però, che sono molti gli studi pubblicati che toccano tangenzialmente o indirettamente il rendering, poiché ciò di cui stiamo parlando altro non è che la versione più attuale della raffigurazione prospettica dell'architettura, frutto dell'introduzione delle tecniche digitali di visualizzazione in ambito progettuale. Per questa ragione è necessario considerare il rendering come un tipo di rappresentazione che appartiene a una storia di lungo corso, che si può far risalire alla formalizzazione stessa della prospettiva in architettura.

Lo scopo di questo capitolo, dunque, è duplice: presentare il rendering in continuità con la storia della rappresentazione dell'architettura, toccando una serie di temi da sempre presenti, come l'opportunità o meno per gli architetti di rappresentare prospetticamente i progetti, l'utilizzo della prospettiva nell'ambito dell'immaginazione architettonica, i rapporti con la pittura, la scenografia per feste e spettacoli, il realismo. Dall'altro il testo vuole evidenziare gli aspetti di discontinuità delle CGI rispetto al passato, mettendo in luce le specifiche caratteristiche di queste rappresentazioni e esplorandone il rapporto con l'architettura contemporanea e le sue trasformazioni più visibili.

La prima parte del capitolo (*Prefigurazioni*), ripercorre il nesso esistente tra il progetto architettonico e la sua rappresentazione prospettica dal quindicesimo secolo in avanti, mettendo in luce attraverso una serie di esempi storici che la necessità di rappresentare prospetticamente l'architettura è stata, fino a circa la metà del diciannovesimo secolo, appannaggio di pittori e scenografi, mentre la prospettiva era utilizzata dagli architetti solo per visualizzare l'idea di un progetto concepito a partire dalla pianta, disegnando e schizzando. Il testo presenta anche una serie di riflessioni sui

3. Vedi James Elkins. "Art History and the Criticism of Computer Generated Images". *Leonardo* 27-4 (1994), 335-342 e James Elkins. "La storia dell'arte e le immagini che arte non sono", in Andrea Pinotti e Antonio Somaini (a cura di). *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*. (Milano: Raffaello Cortina Editore, 2009), 155-205. Vedi anche il numero della rivista *Clog* dedicato interamente a questo tema: *Clog* 4, "Rendering" (2012).



Ferdinando Galli Bibbiena, "Della Colonna ritorta in prospettiva di sotto in sù".
Da *L'architettura civile preparata su la geometria e ridotta alle prospettive*, 1711

GENSLER, rendering della *Shanghai Tower*, Shanghai, Cina, 2008

generi pittorici della prospettiva, della veduta urbana, del paesaggio, e delle rappresentazioni topografiche che sono i precedenti diretti e i riferimenti, spesso involontari, dei rendering contemporanei più spettacolari.

La seconda parte del capitolo (*La Città dei rendering*) è dedicata invece all'analisi degli sviluppi più recenti del rendering, e in particolare alle immagini fotorealistiche, che mostrano l'architettura a un pubblico di non addetti ai lavori sempre più ampio, intersecando architettura contemporanea e immagine fotografica, ma anche prendendo a piene mani da altri ambiti rappresentativi, dalla pittura di paesaggio al cinema di fantascienza. Dopo aver descritto le ragioni della diffusione del fotorealismo in architettura, il testo presenta e analizza le principali categorie di rendering e le loro caratteristiche ricorrenti, allo scopo di mettere in luce come alcuni aspetti di queste immagini corrispondano ad altrettante tendenze dell'architettura contemporanea. Infine il capitolo elabora alcune riflessioni sul rapporto esistente tra il rendering fotorealistico e architettura, realtà e società, mostrando come la capacità di queste rappresentazioni virtuali di orientare la percezione di cosa è reale, e quindi di influenzarlo, possa essere più opportunamente compresa introducendo la nozione di *iperrealismo*.

Mentre la prima parte del capitolo è basata sulla letteratura, la ricerca presentata in seguito è il risultato di una serie di interviste semi strutturate, raccolte nella seconda parte della tesi, svolte con alcuni dei più noti studi di visualizzazione europei e americani di alto livello (i francesi Luxigon, i norvegesi MIR, i tedeschi Bloomimages, gli americani Visualhouse e Kilograph, gli argentini Methanoia), con alcuni studi di rendering emergenti (Tegmark a Bucarest, Slashcube a Zurigo, Diorama a Milano), e con i *partner* e i *design director* di alcuni grandi studi internazionali di architettura (e.g. OMA, MVRDV, Zaha Hadid Architects, SOM, Foster+Partners, Chapman & Taylor, AECOM). Si tratta dunque di un ambito definito e ristretto, particolarmente efficace nel rappresentare la parte più avanzata dal punto di vista dell'immagine di architettura, la più visibile in termini di diffusione mediatica, non solo di settore ma anche per il grande pubblico.

1 Prefigurazioni

Scaenographia

E' necessario innanzitutto delimitare il campo del rendering ricordando che si tratta di rappresentazioni prospettiche dell'architettura, e in particolar modo di rappresentazioni prospettiche nel paesaggio. Esse appartengono dunque a una categoria molto precisa, la cui origine risale al quattordicesimo secolo quando i pittori riscoprirono lo spazio pittorico andato perso alla fine dell'antico, e che avrebbe condotto rapidamente alla formalizzazione della prospettiva centrale di Brunelleschi⁴. I nuovi metodi rappresentativi ("le nuove capacità", secondo Frommel, a indicare una corrispondenza tra spazio pittorico, immaginato e reale, costruito⁵) consentirono ai pittori di fissare con sempre maggiore esattezza e insistenza la plasticità di un edificio e la spazialità del suo interno, aprendo possibilità del tutto nuove alla progettazione architettonica. All'inizio del quindicesimo secolo la progettazione "illusionistica" aveva ampiamente integrato la sezione ortogonale della tradizione gotica, così come il modello, che dovette la sua nascita a un bisogno di illustrazione materiale e tridimensionale del progetto da parte degli architetti⁶. Pittura e architettura sono evidentemente legate fin dalla nascita prospettiva, che si sviluppò in un'epoca in cui molti architetti erano per formazione pittori, per i quali era consueto praticare in continuità le diverse arti. La comparsa della prospettiva, infatti, è legata anche alla nascita del dibattito sull'opportunità o meno, per un architetto, di rappresentare prospetticamente un progetto, una volontà di distinzione tra disegno prospettico, a uso del pittore, e disegno in proiezioni ortogonali, specifico dell'architetto e necessario per la costruzione, sentita da chi era allo stesso tempo l'uno e l'altro⁷. Fu Leon Battista Alberti a stabilire, nel *De re aedificatoria* (1450), una separazione tra i procedimenti ortogonali di

4. C. L. Frommel, "Sulla nascita del disegno architettonico", in H. Millon e V. Magnago Lampugnani (a cura di), *Rinascimento. Da Brunelleschi a Michelangelo. La rappresentazione dell'architettura*. Catalogo della mostra (Venezia, Palazzo Grassi, 1994), 101-121. (Milano: Bompiani 1994). J. Ackerman, *Origins, imitation, conventions: representation in the visual arts*. (Cambridge and London: MIT Press, 2002), 28-65. Vedi anche A. Perez-Gomez, 'The revelation of order - Perspective and architectural representation', in K. Rattenbury (a cura di) *This is not architecture: Media Constructions* (London, New York: Routledge, (2002), 3-25.

5. C. L. Frommel, "Sulla nascita del disegno architettonico" cit., 101.

6. C. L. Frommel, "Sulla nascita del disegno architettonico" cit., 102.

7. Francesco P. Di Teodoro. "Vitruvio, Piero della Francesca, Raffaello. Note sulla teoria del disegno di architettura nel Rinascimento" in *Annali di architettura* 14, 2002, 35-54.



Filippo Juvarra, invenzione scenografica realizzata per il teatro di corte a Torino, 1719 – 1730 ca
Filippo Juvarra, studio per scenografia con cortile porticato, 1728 – 1729 ca

Giovanni Battista Piranesi, *Carceri d'invenzione - Il fuoco fumante*, 1745
Giovanni Battista Piranesi, *Carceri d'invenzione - Il ponte levatoio*, 1745

progettazione (pianta, prospetto e sezione) necessari e pertinenti al lavoro dell'architetto, e la rappresentazione architettonica in prospettiva dei pittori⁸. Il tema in seguito fu ripreso da Raffaello e dal Castiglione nella celebre lettera a Leone X (1519)⁹, in cui l'artista ribadisce la centralità di pianta, prospetto e sezione, mentre la prospettiva "appartiene al pittore, non all'architetto, il quale dalla linea diminuita non può pigliare alcuna giusta misura". Questo dibattito si intreccia, infatti, alle diverse e successive versioni e traduzioni del *De architectura* di Vitruvio da parte di umanisti e architetti - Fra Giocondo (in latino), Francesco di Giorgio Martini, Cesare Cesariano, Fabio Calvo, Andrea Fulvio e Raffaello, Daniele Barbaro e molti altri - in cui la triade formata da "ichnographia", unanimemente riconosciuta come pianta, "orthographia", il prospetto, e "scaenografia", lasciava in quest'ultimo termine un'ambiguità interpretativa tale da intenderlo come sezione, alzato prospettico o prospettiva - quest'ultima ampiamente commentata da Panofsky nel celebre saggio del 1927.

Da questi brevi cenni storici si evince che già dal Quattrocento gli architetti non ignoravano per nulla la rappresentazione prospettica dell'architettura che, al contrario, era alla base della concezione dello spazio rinascimentale. Il progetto, però, era sviluppato, verificato, comunicato e presentato tramite

8. L. B. Alberti, *De re aedificatoria*, a cura di Giovanni Orlandi e Paolo Portoghesi. (Milano: Il Polifilo, 1966), libro II, cap.1. "Aggiungo qui una considerazione che mi sembra molto a proposito: l'esibire modelli colorati, o resi attraenti da pitture, indica che l'architetto non intende già rappresentare semplicemente il suo progetto, bensì per ambizione cerca di attrarre con esteriorità l'occhio di chi guarda, distraendone la mente da una ponderata disamina delle varie parti del modello per riempirla di meraviglia. Meglio quindi che si facciano modelli non già rifiniti impeccabilmente, forbiti e lucenti, ma nudi e schietti, sì da mettere in luce l'acutezza della concezione, non l'accuratezza dell'esecuzione. Tra l'opera grafica del pittore e quella dell'architetto c'è questa differenza: quello si sforza di far risaltare sulla tavola oggetti in rilievo mediante le ombreggiature e il raccorciamento di linee e angoli; l'architetto, invece, evitando le ombreggiature, raffigura i rilievi mediante il disegno della pianta, e rappresenta in altri disegni la forma e l'estensione di ciascuna facciata e di ciascun lato servendosi di angoli reali e di linee non variabili: come chi vuole che l'opera sua non sia giudicata in base a illusorie parvenze, bensì valutata esattamente in base a misure controllabili".

9. "E perché, secondo il mio giudizio, molti s'ingannano circa il disegnare gli edifici che, in luogo di far quello che appartiene all'architetto, fanno quello che appartiene al pittore, dirò qual modo mi pare che s'abbia a tenere, perché si possano intendere tutte le misure giustamente e perché si sappiano trovare tutti li membri degli edifici senza errore. Il disegno, adunque, degli edifici si divide in tre parti, delle quali la prima è la pianta, o vogliamo dire disegno piano, la seconda è la parete di fuori, con li suoi ornamenti, la terza è la parete di dentro, pur con li suoi ornamenti. [...] E questa è necessaria non meno che l'altre due ed è fatta medesimamente dalla pianta con le linee parallele, come la parte di fuori, e dimostra la metà dell'edificio di dentro, come fosse diviso per mezzo [...]. In somma, con questi tre modi si possono considerare minutamente tutte le parti d'ogni edificio, dentro e fuori." "Lettera di Raffaello e Baldassar Castiglione a Leone X", nell'edizione cominiana di Padova del 1733, XVIII e XXI. Da F. P. Di Teodoro, *Raffaello, Baldassar Castiglione e la Lettera a Leone X: con l'aggiunta di due saggi raffaelleschi* (San Giorgio di Piano: Minerva, 2003), 182-183.

le proiezioni ortogonali e i modelli¹⁰, mentre la prospettiva era utilizzata negli schizzi di studio, che per molto tempo rimasero materiali privati e da non divulgare¹¹, e nella rappresentazione pittorica e nella scenografia.

Fu proprio in questi ambiti, la pittura - murale, di quadri e sempre più spesso l'incisione - e la scenografia che si continuò a sperimentare la rappresentazione prospettica dello spazio, grazie a una serie di innovazioni consistenti sia riguardo alle tecniche, sia nel merito dei soggetti, che portarono alla nascita di nuovi generi. In un lungo periodo evolutivo che copre circa due secoli, il XVII e il XVIII si configurò in Europa un quadro complesso e in continua evoluzione, che è all'origine ed è il riferimento di molti aspetti iconografici del rendering contemporaneo.

La pittura murale dei quadraturisti e le ricerche dei Bibbiena nell'ambito della scenografia, in Italia, furono esperienze tendenti al superamento della prospettiva centrale e della rigidità dello spazio prospettico albertiano predisposto dagli architetti¹². La quadratura, già utilizzata nell'arte classica

10. Sui modelli rinascimentali vedi: H. Millon, "I modelli architettonici nel Rinascimento", in H. Millon e V. Magnago Lampugnani, *Rinascimento* cit., 101-121, e K. Moon, *Modeling Messages. The Architect and the Model* (New York: The Monacelli Press, 2005), 33-49.

11. A riprova della scarsa presenza della prospettiva ho analizzato il volume P. Marconi, A. Cipriani, E. Valeriani (a cura di) *I disegni di architettura dell'Archivio storico dell'Accademia di San Luca* (Roma: De Luca, 1974), dedicato disegni dei concorsi di architettura dell'Archivio storico dell'Accademia indetti dal XVII al XX secolo. La raccolta contiene 2097 disegni, di cui solo circa 120 sono prospettive, includendo gli schizzi prospettici - che iniziano sporadicamente a far parte del materiale di concorso verso la fine del XVIII secolo, e una serie di prospetti a cui sono aggiunti elementi antistanti come strade, persone, veicoli, ecc. La diffusione della prospettiva nei concorsi accademici sembra invece coincidere, almeno in questa pubblicazione di ambito italiano, con gli anni venti del '900.

12. Claude Mignot, "Le tableau d'architecture. De la fin du moyen age au debut du XIX siecle". In J. Dethier (a cura di) *Images et imaginaires d'architecture: dessin, peinture, photographie, arts graphiques, theatre, cinema en Europe aux 19. et 20. siecles* (Paris: Centre George Pompidou, 1984), 79-83. Il testo, rifacendosi alle categorie di pittura di prospettive delle enciclopedia fa riferimento ai quadraturisti italiani in contrapposizione all'esperienza fiamminga e olandese del quadro di architettura che rappresentava prevalentemente interni, di piccolo formato, da contemplare nella solitudine dello studio. Sul quadraturismo vedi anche il ricchissimo volume F. Farneti, D. Lenzi (a cura di), *Realtà e illusione nell'architettura dipinta: quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca* (Firenze: Alinea, 2006), atti del convegno internazionale (Lucca, 2005). Particolarmente pertinente a questa ricerca è il saggio di Deanna Lenzi "Sui rapporti tra quadraturismo e scenografia: i Bibbiena e la 'riforma del punto di vista'", in cui è tratteggiato - all'interno dell'opera scenografica di Ferdinando Bibbiena - il passaggio dalla prospettiva intesa come prolungamento illusionistico dello spazio reale, a elemento autonomo e quadro a sé stante, avvenuto negli ultimi due decenni del '600. Cfr. anche il saggio M. Pigozzi "Ferdinando Galli Bibbiena: le esperienze di Seghizzi e di Troili e la consapevolezza della teoria prospettica dei francesi", in cui si ripercorrono le ricerche in campo prospettico avvenute in Francia nel XVI e XVII secolo, che Ferdinando Bibbiena conosceva e di cui si appropriò nel suo meticoloso trattato *L'architettura civile preparata su la geometria e ridotta alle prospettive* (1711). Vale la pena di menzionare anche il saggio M. Cavicchi, "Quadraturismo e fotografia a Bologna", dedicato alla traduzione fotografica delle opere dei quadraturisti in ambito Bolognese, che - pur non riferendosi direttamente a questo - sembra anticipare il lavoro che Luigi Ghirri ha compiuto sulle architetture dipinte.

e in seguito ripresa proprio nel Quattrocento, raggiunse livelli altissimi di virtuosismo tecnico e espressivo con l'opera di Andrea Pozzo¹³, Girolamo Curti, Girolamo Mengozzi-Colonna¹⁴ e altri pittori attivi soprattutto in area bolognese, ambito da cui originò anche l'esperienza dei Bibbiena nella scenografia. Gli spazi illusori delle scenografie dei Bibbiena¹⁵, che teorizzarono la "veduta per angolo" rompendo la convenzione della prospettiva centrale nella scena teatrale, rappresentano, insieme alle incisioni e alle architetture effimere da loro realizzate in occasione di feste, spettacoli e celebrazioni, un corpus di opere che esploravano le nuove potenzialità di definizione dello spazio attraverso la prospettiva e l'uso innovativo della luce, come fu anche per Juvarra¹⁶ e ancora di più per Piranesi, soprattutto

Una riflessione su questo tema e sulla sua nascita in area emiliana esula da questa ricerca, ma potrebbe aprire prospettive critiche finora inesplorate sull'opera di Ghirri e sulla concezione radicalmente innovativa delle sue fotografie di architettura in particolare, la cui portata, oggi, è a mio parere compresa solo parzialmente.

13. Vedi il trattato: A. Pozzo, *Perspectiva pictorum et architectorum Andreae Putei [e Societate Jesu]* (Trento: Provincia autonoma di Trento. Soprintendenza per i beni storico-artistici, 2009. Ripr. facs. dell'edizione: Romæ: Typis Joannis Jacobi Komarek Bohemi apud S. Angelum Custodem, 1693).

14. Quest'ultimo, che collaborò lungamente con Tiepolo, era un personaggio complesso la cui pittura era segnata da approcci opposti alla prospettiva cinquecentesca, di superamento e di ripresa. Cfr. Martina Frank, "Appunti sul rapporto tra Giambattista Tiepolo e Gerolamo Mengozzi", in L. Puppi (a cura di) *Giambattista Tiepolo nel terzo centenario della nascita*, (Padova: Il Poligrafo, 1998), atti di convegno (Venezia-Vicenza-Udine-Parigi, 1996), 105-111. Nello stesso volume, il saggio di G. Barbieri "«Esser Dentro, Camminargli a suo talento, cercarne ogni angolo più riposto»: Giambattista Tiepolo e l'architettura" (131-136), esamina l'uso pittorico dell'architettura nelle opere di Tiepolo, mettendone in luce la concezione non unitaria, complessa e moderna, anche grazie a un confronto tra alcune tele del pittore veneziano e le ricostruzioni tridimensionali e i rendering dello spazio architettonico in esse rappresentato.

15. Vedi i due più noti trattati dei Bibbiena: F. Galli Bibbiena, *L'architettura civile preparata su la geometria e ridotta alle prospettive* (Parma: Paolo Monti, 1711; Sala Bolognese: Arnaldo Forni, 1989). G. Galli Bibbiena, *Architetture e prospettive dedicate alla maestà di Carlo sesto imperador de' Romani da Giuseppe Galli Bibbiena, suo primo ingegner teatrale ed architetto, inventore delle medesime* (Augusta: Johann Andreas Pfeffel, 1740). Vedi anche J. A. Hatfield, *The relationship between late baroque architecture and scenography, 1703-1778: the italian influence of Ferdinando and Giuseppe Bibbiena, Filippo Juvarra and Giovanni Battista Piranesi*. Tesi di dottorato, Wayne State University, 1981

16. "La distinzione [tra architettura e scenografia] non esclude tuttavia la relazione che, nel caso dello Juvarra, nasce appunto dalla distinzione: la quale, insomma, è una componente storica della sua poetica. E'infatti importante che l'artista, ancora agli esordi o quasi, già individui e distingua con sicurezza due tipi di spazialità immaginaria, di cui una pertinente alla pittura (e la scenografia, tecnicamente, è pittura) e l'altra all'architettura. Evidentemente, per lo Juvarra, lo spazio non è una realtà oggettiva su cui si lavora d'immaginazione prolungando il vero nel verosimile o il reale nell'illusorio, ma è un'immagine che si fabbrica con certe tecniche e la cui struttura è diversa secondo le esperienze storicamente connesse alle tecniche con cui è fabbricata". G. C. Argan, prefazione a M. Viale Ferrero, *Filippo Juvarra scenografo e architetto teatrale* (Torino: Edizioni d'arte Fratelli Pozzo, 1970), 2. Vedi anche M. Viale Ferrero, Mercedes. "L'invenzione spettacolare", in V. Comoli Mandracci, A. Griseri, B. Blasco Esquivias (a cura di) *Filippo Juvarra. Architetto delle Capitali da Torino a Madrid 1714-1736*



Hendrick van Steenwyck il vecchio, *La cattedrale di Aachen*, 1575 (RISD Museum, Providence, USA)

Pieter Jansz Saenredam, *Scorcio dell'ambulacro della chiesa di San Bavo ad Harlem*, 1635 (Gemäldegalerie, Berlino)

nelle celebri “carceri d’invenzione”¹⁷. Ancora una volta non si tratta di architetti che costruivano, tranne rare eccezioni, ma di artisti per cui è l’immagine stessa a coincidere con l’opera: la rappresentazione prospettica, in un certo senso, non ha mai avuto una ricaduta diretta sulle architetture realizzate, ma è piuttosto il linguaggio di un’architettura di invenzione, un modo per sganciare l’immaginazione dalle esigenze e dalle limitazioni del reale esplorando attraverso la rappresentazione le nuove potenzialità dello spazio.

Prospettive dipinte

Oltre alla pittura murale e alla scenografia, un altro capitolo importante tra la fine del Cinquecento e il Seicento è quello della pittura di architettura in Olanda, alla quale appartiene una serie di vedute di fantasia che davano l’illusione di uno spazio reale, dipinte con grandissima perizia tecnica, cui i contemporanei si riferivano con il termine “prospettive”¹⁸. Gli artisti si specializzarono nella realizzazione di quadri di piccolo formato in cui si rappresentavano soprattutto interni di chiese in modo realistico, un genere che si consolidò nel corso del Seicento, insieme a quello del *cityscape* e della veduta di paesaggio, e che presentano diverse analogie visive con il panorama delle CGI più sofisticate. Nel 1575 Hendrick van Steenwijck il Vecchio realizzò la prima veduta di una chiesa esistente, *La cattedrale di Aachen*, un dipinto caratterizzato da una rigorosa simmetria centrale e da un certo schematismo nell’uso delle ombre, che può effettivamente essere associato alle sperimentazioni dei primi *video-game* tridimensionali

(Milano: Fabbri Editori 1995), 236-243; Henry Millon, “I disegni di Filippo Juvarra”, in *Filippo Juvarra e l’architettura europea*, in A. B. Correa, B. Blasco Esquivias, G. Cantone (a cura di) catalogo della mostra (Napoli, 1998), (Napoli: Electa Napoli, 1998), 88-97.

17. J. Wilton-Ely, *Giovanni Battista Piranesi, 1720-1778* (Milano: Electa 2004), 101-113 e 147-149. Le *Carceri*, apparse per la prima volta attorno al 1745, erano una serie di “capricci” alla maniera del Tiepolo che davano sfogo all’immaginazione architettonica frustrata di Piranesi. Queste incisioni anticiparono e influenzarono “l’architecture parlante” di architetti come Boullé e Ledoux e di molti altri, soprattutto inglesi e tedeschi.

18. J. Giltaij, “Perspectives: Saenredam and the architectural painters of the 17th century”, in J. Giltaij e G. Jansen (a cura di), *Perspectives: Saenredam and the architectural painters of the 17th century* (Rotterdam: Museum Boymans-von Beuningen, 1991), 14. Catalogo della mostra (Rotterdam, 1991). “Paintings by Hans and Paul Vredeman de Vries, for instance, were described not as a “garden of love with a company of musicians” or “imaginary architecture and courtyards”, but as “perspectives”. The crucial issue was that they were paintings in which highly specialized and complex techniques were used to create unexpected images and an illusion of space.”



Gerrit Adriaenszoon Berckheyde, *Il nuovo municipio di Amsterdam*, 1668-80 (Amsterdam Museum)

Jan van der Heyden, *Piazza Dam, Amsterdam*, 1668 (Historisch Museum, Amsterdam)



Jacob Isaacksz van Ruisdael, *Veduta di Naarden*, 1647 (Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid)

Mathias Withoos, *Veduta di Amersfoort*, 1671 (Museum Flehite, Amersfoort)

e ai primi passi della realtà virtuale. Fu poi Pieter Jansz Saenredam¹⁹ nella prima metà del secolo a innovare il genere delle “prospettive”, sostituendo la veduta di fantasia con un realismo basato sulla misurazione precisa e sulle planimetrie dei luoghi descritti, abbandonando la veduta assiale e lavorando sulle modulazioni luminose degli interni. Saenredam fu membro della Gilde di San Luca di Harlem (che raccoglieva sia architetti che pittori), e collaborò con architetti-pittori come Jacob van Campen, realizzando un’ampia produzione di disegni, incisioni e pitture che possono oggi ricordare a un fruitore di immagini digitali gli effetti luminosi dei rendering, e l’opera di alcuni pittori iperrealisti. Oggi molti studi di rendering sembrano attingere dall’opera dei pittori fiamminghi seicenteschi in termini compositivi e nella scelta dei temi figurativi: dai paesaggi di Jacob van Ruisdael, occupati per due terzi da cieli nuvolosi, una tecnica compositiva che ricorre oggi in rendering “atmosferici” come quelli dello studio norvegese MIR o dei tedeschi Bloomimages; da Jan van der Heyden, che fu ingegnere civile, inventore e funzionario municipale oltre che pittore, e che per primo realizzò vedute urbane in cui si mescolano elementi reali e di fantasia²⁰, una pratica - quella del *capriccio* - che riguarda tutte le visualizzazioni di progetti in un contesto esistente; dalle scene urbane di Gerrit Adriaenszoon Berckheyde, non dissimili dalle *street view* diffuse nel rendering fotorealistico; da Matthias Withoos, che apprese da Jacob van Campen la sensibilità per l’architettura e la profonda comprensione dello spazio, realizzando still life e vedute di città, e che fu maestro di Caspar van Wittel.

Fu soprattutto quest’ultimo, infine, il punto di contatto tra la tradizione olandese e quello della veduta sviluppatasi nel settecento in Italia e consolidatasi durante l’epoca del *Grand Tour* e del *voyage pittoresque*. Un’esperienza che proseguì fino all’Ottocento inoltrato e che vide l’Italia come luogo di elezione per la pittura europea, articolandosi in una molteplicità di esperienze e di esiti diversi, stratificati e sovrapposti, molti dei quali contribuirono al successivo sviluppo del rendering come pratica della pittura al servizio del progetto di architettura. Da un lato possiamo raggruppare, in un’estrema schematizzazione, le vedute urbane realistiche, dettagliate e ricche di episodi narrativi di van Wittel, Canaletto, Bellotto, nate grazie all’uso sistematico della camera ottica allo scopo di ottenere una raffigurazione più precisa, che insiste sul taglio, sulla cornice, sul possibile uso di grandangoli, e a un’interpretazione della prospettiva centrale più libera e piena di eccezioni rispetto al rigore del passato. Esse rappresentano

19. G. Schwartz, M. J. Bok, *Pieter Saenredam: the Painter and his Time* (London: Thames and Hudson, 1990), 51-56.

20. Peter C. Sutton, *Jan Van Der Heyden (1637-1712)* (New Heaven: Yale University Press, 2006), 10. Alla pagina 61 (nota 68) si trova un’interessante definizione della parola *capriccio*.



LUXIGON, *rendering di Desert Lodges, Wadi Rum, Giordania* (CHAD OPPENHEIM), 2011

MIR, *rendering di Prins Clausbrug Bridge* (Powerhouse Company), 2015

un modello per molti rendering contemporanei fotorealistici, un modo di rappresentare la città che unisce un'estrema perizia a una grande libertà di allargare, mescolare e moltiplicare i punti di vista²¹. D'altra parte furono altre esperienze, nella seconda metà del Settecento, che porteranno alla nascita di una pittura di paesaggio, sia urbano che naturale, che “si afferma come un paradigma della modernità, sempre più saturo di rimandi letterari, filosofici, sentimentali”²² e che sfocerà nella pittura *en plain air* di pittori come Pierre-Henri de Valenciennes, François-Maurus Granet, degli inglesi Thomas Jones e John Robert Cozens capaci di unire all'osservazione dell'architettura un'acutissima sensibilità per le condizioni luminose e meteorologiche, fino alle atmosfere di Turner e di Caspar David Friedrich, quei “paesaggi come stati d'animo”²³ che sono il precedente diretto di una parte significativa dei rendering contemporanei di carattere naturalistico.

Perspectivists

L'esperienza della pittura di paesaggio di molti artisti che compivano il *grand tour* Italia, e specialmente disegnato all'acquarello, l'opera di pittori olandesi e italiani, i volumi dei Bibbiena e di Piranesi, le incisioni francesi dell'epoca di Luigi XIV²⁴, ebbero un esito particolare in Inghilterra, confluendo in un genere specifico, quello delle prospettive ad acquarello ambientate in paesaggi pittoreschi, i cosiddetti *topographical painters*²⁵. Il cambiamento

21. A. Corboz, *Canaletto: una Venezia immaginaria*, (Milano: Electa, 1985), I, 21-26.

22. A. Ottani Cavina, *Terre senz'ombra. L'Italia dipinta* (Milano: Adelphi, 2015), 15.

23. A. Ottani Cavina (a cura di), *Un paese incantato. Italia dipinta da Tomas Jones a Corot* (Milano: Electa 2001), 277-311. Catalogo della mostra (Parigi, Mantova, 2001).

24. Cfr. P. Fuhring, L. Marchesano, R. Mathis, V. Selbach (a cura di), *A Kingdom of Images: French Prints in the Age of Louis XIV, 1660–171* (Los Angeles: Getty Research Institute, 2015). Vedi anche J. Lever, R. Margaret, *The Architect as Artist* (New York: Rizzoli, 1984), 18-19 e G. Stamp, *The Great Perspectivists* (London: Trefoil books, 1982). Sia in Stamp che in Lever e Richardson è citata la triade di nomi dei Le Pautre, dei Marot, dei Perelle che realizzarono numerose vedute prospettiche a volo d'uccello. In Francia fu la figura di Jacques Androuet du Cerceau che già alla metà del XVI secolo ricorse spesso alla prospettiva per trovare le forme più adatte agli edifici che inventava o illustrava, sperimentando soprattutto prospettive centrali da punti di vista rialzati. Cfr. anche V. Auclair, “Les usages de la perspective dans les représentations d'architecture”, in J. Guillaume e P. Fuhring (a cura di), *Jacques Androuet du Cerceau. Un des plus grands architectes qui se soient jamais trouvés en France* (Paris: Cité de l'architecture et du patrimoine/éditions A. et J. Picard, 2010), 275-288, catalogo della mostra (Parigi, 2010).

25. Cfr. J. Lever, R. Margaret, *The Architect as Artist* cit., 18-19. Vedi soprattutto G. Stamp, *The Great Perspectivists* cit. Il volume documenta i diversi aspetti e le criticità dello sviluppo della prospettiva di architettura in ambito inglese tra la fine del XVIII e il XX secolo, evidenziandone elementi che ricorrono anche nel rendering contemporaneo, tra cui, ad esempio, le tecniche di resa dei diversi materiali in rapporto ai media stampati, o lo *staffage* di persone e veicoli.



Gaspar van Wittel, *Veduta di piazza del Popolo*, 1718 (Collezione Banca Intesa)

Canaletto, *Piazza San Marco con la Basilica*, 1730, (Fogg Art Museum, Cambridge)



Canaletto, *Capriccio con edifici palladiani*, 1756-59 (Galleria Nazionale, Parma)

Bellotto, *Capriccio Romano*, 1742-47, (Galleria Nazionale, Parma)

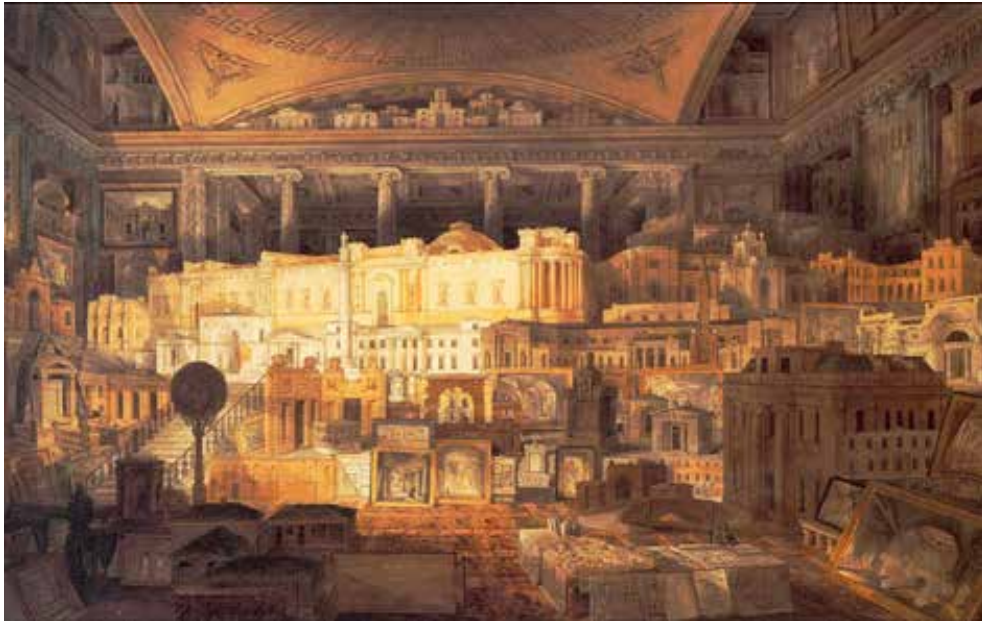


Giovanni Paolo Pannini, *Galleria di vedute di Roma moderna*, 1759 (Louvre)

Giovanni Battista Piranesi, *Veduta di Campo Vaccino*, 1757

delle consuetudini nel disegno di architettura, e la diffusione di questo tipo di veduta nel presentare i progetti, coincise anche con la fondazione della Royal Academy nel 1768, il cui primo *Professor of Architecture* fu infatti Thomas Sandby, che era - ancora una volta - sia un affermato pittore che un architetto. In questi decenni si sviluppò in ambito architettonico l'abitudine di realizzare vedute prospettiche dei progetti inserite nel paesaggio, una convenzione che si consolidò nel secolo successivo per durare, con vicende alterne, fino al movimento moderno, e riapparire ai giorni nostri sotto forma di Computer Generated Imagery (CGI). Gli architetti inglesi cominciarono a commissionare a pittori topografici di fama le prospettive dei propri progetti, e fu in questa condizione di sinergia tra immagine e progetto che nacque la figura del "perspective artist", in molti casi architetto di formazione, che realizzava oli e acquarelli in occasione delle esposizioni dei progetti alla Royal Academy. Uno dei più celebri nei primi decenni dell'Ottocento fu Joseph Michael Gandy, noto soprattutto per la sua prolungata collaborazione con John Soane. Tra i dipinti più noti preparati per la Royal Academy, due sono particolarmente significativi in rapporto ai progetti rappresentati, perché si configurano come veri e propri "commenti allegorici sulla natura stessa della rappresentazione architettonica"²⁶. Lo spettacolare *A Selection of Parts of Buildings, Public and Private, Erected from the Designs of John Soane, Esq, R.A. in the Metropolis and Other Places in the United Kingdom Between the Years 1780 and 1815* (1816), presenta un catalogo delle opere di Soane, in cui Gandy arriva a rappresentarsi metaforicamente e fisicamente nel quadro. L'acquerello mostra l'interno di uno studio senza finestre, chiuso sul fondo da un grande colonnato ionico e sormontato da una cupola nello stile del celebre architetto inglese, il cui spazio è riempito da oltre cento tra modelli e quadri di Gandy che raffigurano le architetture di Soane replicando le celebri gallerie romane di Pannini (risalgono alla metà del settecento le sue *Galleria di vedute di Roma antica* e *Galleria di vedute di Roma moderna*). Contrariamente agli edifici di Soane, la scena non è illuminata zenitalmente, ma teatralmente da un proiettore, i cui fasci di luce rappresenterebbero metaforicamente Gandy stesso, ritratto fisicamente in primo piano, nell'ombra, mentre lavora a un tavolo in miniatura (che rende ambiguo il rapporto di scala, lasciando supporre che si tratti di un gigantesco interno allegorico) interamente ricoperto dalle piante e da un modello dell'isolato della Bank of England. Il dipinto è particolarmente interessante perché mette in relazione in modo deliberatamente spettacolare i diversi tipi di rappresentazione dell'architettura, modelli, piante e prospettive, i quali sono qui tutti compresi nella veduta pittorica di Gandy, e rappresenta un vero e

26. B. Lukacher, *Joseph Gandy: An Architectural Visionary in Georgian England* (London: Thames & Hudson, 2006), 136-138.



Joseph Michael Gandy, *A Selection of Parts of Buildings, Public and Private, Erected from the Designs of John Soane, Esq., R.A. in the Metropolis and Other Places in the United Kingdom Between the Years 1780 and 1815*, 1816 (John Soane Museum, London)

Joseph Michael Gandy, *A Bird's-eye View of The Bank of England*, 1830 (John Soane Museum, London)

proprio *statement* sull'importanza della visualizzazione in architettura.

Il tema dell'immagine, la sua illusorietà ma anche il suo destino indipendente da quello degli edifici esistenti, è al centro del celebre acquerello *A Bird's-eye View of The Bank of England* (1830), in cui il progetto di John Soane è presentato in sezione assonometrica come una rovina romana. Il quadro insiste proprio sugli effetti pittorici della rappresentazione, mescolando una norma di rappresentazione progettuale, la sezione assonometrica, a una di rovine viste dall'alto, di ascendenza piranesiana. L'immagine mostra l'intero complesso della Bank of England realizzato da Soane nell'arco di quarant'anni di lavoro come un sito archeologico perfettamente scavato. La via stessa su cui affaccia è crollata, e l'edificio si trova sull'orlo di un dirupo che ne rende visibili le fondazioni, incorniciato da alberi e rovine, mentre la City of London rimane sfumata sullo sfondo, fondendo in un'unica immagine l'ambiguità tra nuova edificazione e gusto per la rovina, costruzione e distruzione, veduta di fantasia e progetto che caratterizzava l'Inghilterra georgiana, di cui Soane fu uno dei principali protagonisti anche grazie alle immagini di Gandy.

La professione del *renderer* si consolidò in Inghilterra nei primi decenni dell'Ottocento: l'opera di personaggi come Gandy e di molti altri divenne celebre al punto che si cominciarono a pubblicare i nomi degli autori dei rendering, ma il loro successo sollevò molte critiche sulla prospettiva come modo di rappresentare l'architettura, particolarmente se “rendered”, vale a dire con una resa pittorica, e sul suo utilizzo improprio nei concorsi. A cominciare dal concorso per il *Palace of Westminster* del 1835, il cui bando fissava i punti di vista per eventuali prospettive, le quali dovevano essere realizzate soltanto in seppia, furono molti i casi in cui le prospettive erano regolamentate o addirittura vietate dal comitato del RIBA per i concorsi, suscitando sempre reazioni contrastanti²⁷. Il fenomeno del rendering, tuttavia, non sparì, e le prospettive continuarono a essere richieste a ragione delle numerose esposizioni, e del grande aumento nel numero delle pubblicazioni di architettura durante lo stesso periodo²⁸, e di una serie di innovazioni nelle tecniche di riproduzione delle immagini per la stampa²⁹. La diffusione delle prospettive nella presentazione dell'architettura, e il fenomeno del “prospettivista” come figura diversa da quella del progettista - non bisogna dimenticare che, tranne rari casi, gli architetti continuano a progettare con disegni ortogonali e modelli - si sovrappone dunque a grandi linee con la progressiva sparizione della prospettiva dalla pittura, dopo

27. G. Stamp, *The Great Perspectivists* cit., 15.

28. E. Ford, “The Inconvenient Friend”, *Harvard Design Magazine* 6 (1998), 12-22.

29. Stamp, *The Great Perspectivists* cit., 15-16. Vedi anche W. M. Ivins, *Prints and Visual Communication* (Cambridge: MIT Press, 1969).

un'evoluzione di oltre quattrocento anni, e alla nascita della fotografia. In effetti, da allora, la fortuna e l'immagine di alcuni grandi architetti deve essere compresa anche in virtù di una stretta e prolungata collaborazione con un *perspectivist*, così come nel secolo successivo fu determinante il rapporto degli architetti moderni con i fotografi³⁰. Le figure del fotografo e del *perspectivist*, sono sovrapponibili solo in parte: il fotografo, infatti, crea un'immagine dell'opera finita, mentre il *renderer* crea un'immagine realistica in mancanza di un dato di realtà, ed è proprio questa capacità immaginativa il tratto principale del suo lavoro. Il paragone, tuttavia, è interessante perché pone lo sviluppo del rendering e della fotografia di architettura in relazione ai media di settore, e anticipa il rapporto di parziale imitazione che il rendering contemporaneo ha nei confronti della fotografia.

Dalle Beaux-Arts a Metropolis

Dall'Inghilterra, dopo la metà del secolo, la figura del *renderer* prese piede negli Stati Uniti. Anche qui ci fu un boom nella nascita dei periodici, in parte grazie al sistema di poste e trasporti sviluppato su scala nazionale dopo la fine della guerra civile, che contribuì alla professionalizzazione dell'architettura³¹. Fu un lungo periodo in cui le rappresentazioni prospettiche dell'architettura erano richieste dalla rapida urbanizzazione in corso in molte città americane e dal nascente dibattito pubblico sull'architettura, sia sotto forma di rendering da presentare ai clienti e nei concorsi, sia come illustrazioni di edifici realizzati, per le pubblicazioni e per le mostre, in un'epoca in cui ancora la fotografia non poteva svolgere regolarmente questo compito³². Una pratica innovativa rispetto alle convenzioni del curriculum da *École des Beaux-Arts* di molti architetti americani, secondo le quali l'architettura poteva essere rappresentata pittoricamente, ma soltanto attraverso pianta, sezione e prospetto, che erano spesso estremamente decorati: un modo di concepire il progetto che era sempre più criticato per la sua incapacità di adattarsi alle nuove istanze dell'architettura (si diceva che agli architetti

30. E. Ford, "The Inconvenient Friend" cit.

31. La fondazione del American Institute of Architects risale al 1857, quella dell'Architectural League di New York al 1881.

32. Dal 1920 al 1943 fu pubblicata la rivista *Pencil Points*, una pubblicazione originata da *The Architectural Review* e dedicata specificamente al lavoro dei disegnatori, illustratori e *renderer* in architettura. La rivista pubblicava contributi informativi di attualità e riflessioni teoriche su temi di architettura e urbanistica, non solo da parte di *renderer* professionisti come Hugh Ferriss, ma anche di critici come Lewis Mumford, e Kenneth Clark.

interessasse di più realizzare i disegni che gli edifici³³), e che fu travolto nel giro di pochi decenni con l'invenzione dello steel frame e la conseguente diffusione del grattacielo.

Una figura che rappresenta in pieno questo passaggio è Hughson Hawley³⁴: nato in Inghilterra e formatosi, manco a dirlo, come pittore di scenografie teatrali, giunse a New York per lavorare al Madison Square Theatre nel 1879, e dal 1880 al 1931 fu attivo nel campo dell'architettura, realizzando in cinquant'anni di carriera oltre 11.000 tra rendering commissionati da architetti americani e internazionali, illustrazioni per giornali e riviste, e dipinti che esibiva come artista indipendente e quotato. Hawley realizzò i rendering di molti dei primi edifici alti di New York tra cui il Waldorf-Astoria Hotel (1896), il Singer Building (1907) e il Woolworth Building di Cass Gilbert (1911), contribuendo attivamente alle radicali trasformazioni della città.

Fu proprio nello studio di Gilbert che cominciò a lavorare nel 1913 come disegnatore la più celebre tra le figure di *renderer* in America, Hugh Ferriss. Un confronto tra i due³⁵ mostra a colpo d'occhio le differenze tra i momenti storici in cui hanno lavorato, e l'evoluzione della professione del *renderer* in America in quegli anni: da artista talentuoso ma principalmente legato alle commissioni degli architetti, ad attore sulla scena pubblica, capace di portare avanti idee convincenti sull'architettura e sulla città grazie a un linguaggio proprio e autonomo. Il soggetto della maggior parte dei rendering di Hawley, infatti, è un singolo edificio alto che si staglia sulla città, rappresentato pittoricamente e a colori, con una resa realistica sia nei materiali che nel punto di vista, che riproduceva solitamente come un passante avrebbe potuto percepire l'edificio. Ferriss, diversamente, disegnava gli edifici in modo visionario, come elementi scultorei e astratti dal contesto, quasi che la città fosse un paesaggio sublime contemplato da un'altura immaginaria. I suoi rendering di grande formato sono monocromi, il chiaroscuro ottenuto con grandi campiture nere e cancellature che enfatizzano la massa dell'architettura, più che volumi e superfici, in cui i dettagli sono subordinati al disegno generale³⁶. Ferriss si formò come architetto, ma preferì disegnare piuttosto che costruire, consapevole che come "delineator" (l'equivalente americano degli inglesi "renderer" e "perspectivist") avrebbe potuto influire sullo sviluppo dell'architettura più efficacemente di molti architetti che costruivano, la cui libertà nel progetto era limitata da innumerevoli

33. K. Moon, *Modeling Messages* cit., 41.

34. J. Parks, "Hughson Hawley", in *New York on the Rise: architectural renderings by Hughson Hawley 1880-1931* (London: Lund Humphries Publishers, 1998), 7. Catalogo della mostra tenutasi al Museum of the City of New York (1998-99).

35. *Ibidem*, 16.

36. Carol Willis, "Drawing Towards Metropolis". In Hugh Ferriss, *The Metropolis of Tomorrow* (New York: Princeton Architectural Press, 1986), 158-187.



HUGHSON HAWSLEY, *rendering del Singer Building* (Ernest Flagg), 1907

HUGHSON HAWSLEY, *rendering del Woolworth Building* (Cass Gilbert), 1911

fattori contingenti. Dal 1920 e almeno fino alla pubblicazione del suo primo volume *The Metropolis of Tomorrow*, che ironicamente fu pubblicato nel 1929, l'anno della grande crisi in cui la macchina edilizia americana si fermò quasi del tutto, Ferriss fu molto attivo nel dibattito pubblico, creando immagini spettacolari, emotive, in cui la forza degli edifici è amplificata da una monumentalità esagerata e da una drammatica manipolazione di luci e ombre. La ricerca di Ferriss sugli *envelope* e sul *set back*, sviluppata agli inizi degli anni venti in collaborazione con Harvey Wiley Corbett, fu molto importante per il dibattito americano sul futuro delle città³⁷, e i risultati del loro lavoro comune sono ancora oggi visibili nella forma degli edifici di New York City.

Fu Ferriss a firmare, nel 1929, la voce "Rendering, Architectural" nella quattordicesima edizione dell'Enciclopedia Britannica³⁸. In questo lungo testo in cui si mescolano teoria e pratica, consuetudini e aspirazioni, esempi storici e contemporanei (da Piranesi a Cass Gilbert), Ferriss riassume i sei principali obiettivi del rendering, mettendo in luce come la capacità di prefigurare e verificare il lavoro degli architetti sia inscindibile dalla volontà dello stesso "delineator" di immaginare e portare un proprio contributo autonomo, e dalla consapevolezza che ad ogni immagine vada attribuito un potere di persuasione sulla società:

*I primi tre [scopi] sono riconosciuti da lungo tempo: creare visualizzazioni avanzate di strutture proposte, aiutare a cristallizzare le idee nella mente dell'architetto e interpretare il significato architettonico delle strutture esistenti. Gli altri tre rimangono largamente per sviluppi futuri: servire come criterio e guida nella pianificazione urbana, assistere l'evoluzione di nuove tipologie architettoniche e rafforzare l'influenza psicologica dell'architettura sui valori umani*³⁹.

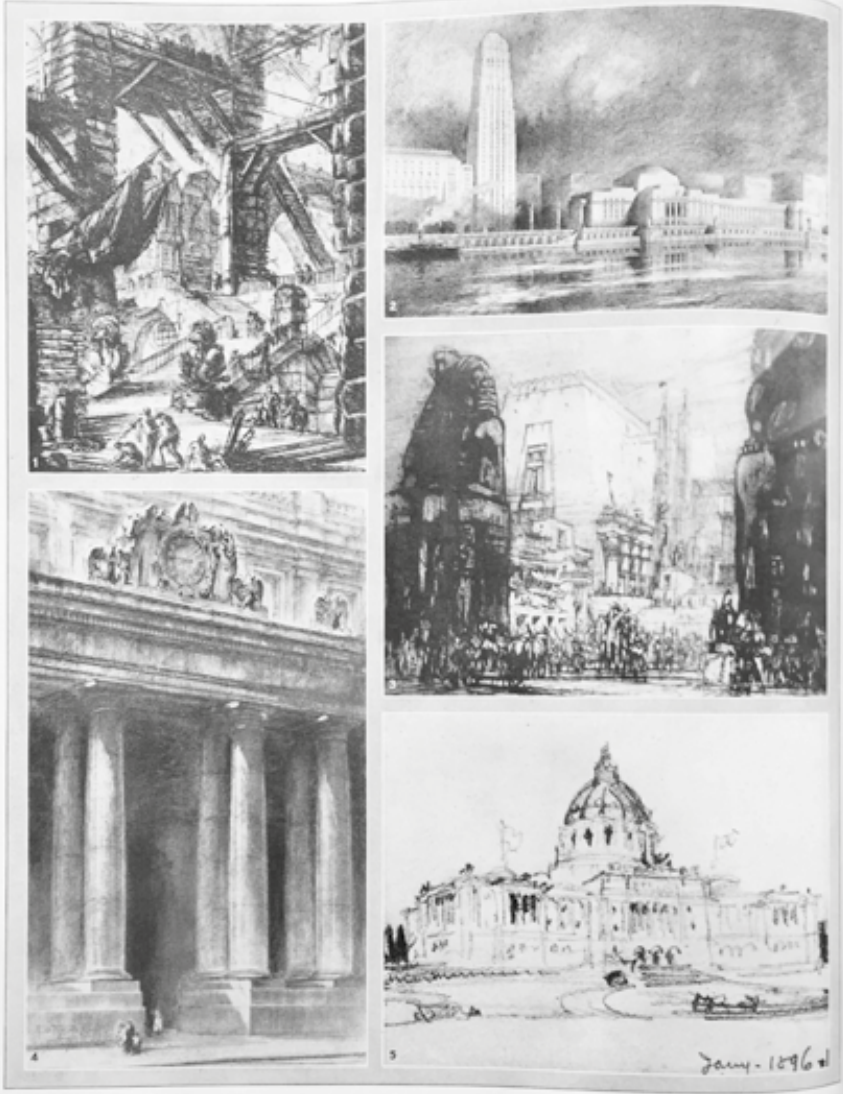
37. È interessante citare quanto disse un critico d'arte sulla figura di Ferriss già nel 1925: "It is not so remarkable that an artist has been able to point out a way to members of a most self-sufficient profession, architecture, as that the profession has recognized the wisdom and the insight of this outsider and has profited by his vision. There was a great deal of heated opposition to the zoning law in New York, but Mr. Ferriss showed the architects that the new restriction was in reality a splendid possibility". H. C., "The Future City", in *Art News*, 23 (April 18, 1925), 7. Citato in C. Willis, "Drawing Towards Metropolis" cit., 159.

38. Hugh Ferriss, "Rendering, Architectural," in *The Encyclopaedia Britannica*, 14th edition (London and New York: 1929), 146-149.

39. "To sum up, rendering has six principal objects. The first three have long been recognized: to convey advance realizations of proposed structures, to aid in crystallizing ideas in the architect's mind and to interpret the architectural significance of existing structures. The other three remain largely for future development: to serve as criterion and guide in city planning, to assist in evolving new types of architecture and to strengthen the psychological influence of architecture on human values. Hugh Ferriss, "Rendering, Architectural," cit., 147. Poco più avanti nel testo Ferriss distingue quei casi in cui il rendering esagera alcuni aspetti di

PLATE IV

RENDERING, ARCHITECTURAL



RENDERINGS IN VARIOUS MEDIUMS

1. Engraving: structural factors, accurately sensed, recomposed with a virile imagination, conveying powerful emotional impression. By Piranesi (1720-36). 2. Pencil drawing, coffee wash: made to visualize a civic project; primarily concerned with the architectural conception, yet adequate attention given to pictorial values. By Eiel Saarinen. 3. Etching: imaginary composition on historical motif; highly stimulating impressions. By William Walcot. 4. Pastel: selection of architectural factors from an existing building; thoughtful composition of subject matter, affectionate attention to technique. By T. de Postels. 5. Pencil: example of a one minute sketch made to convey an architect's conception to his assistants; attention centred on essentials of the design (which were later constructed as sketch). By Cass Gilbert

student not sim exhibit i forces se if he is seek to a tion; jus he might total ma becomes expressio

To an —it is i methods specific c Plate III A shea to a slight The drau that, for tion of ir of lines fig. 1). direction, sumed — draughts which ch generalis the parti which, un to confir produced the areas into a tor the rendi which wa general to building planes wh was prod fig. 4).

At this vivid eno ing. His divisions these mo at a small sketched tone valu tone value i.e., the c form in with a ca that dega purposes Of rem man begil building t den from ever, he I its second his appor Nevertheless subject h The su can best I terial, w planes. T best proc then to b

Jan. 1896

Hugh Ferriss, tavola n°4 da "Rendering, Architectural," in *The Encyclopaedia Britannica*, 14th edition. Disegni di Piranesi, Eiel Saarinen, William Walcot, T. de Postels, Cass Gilbert (in senso orario).

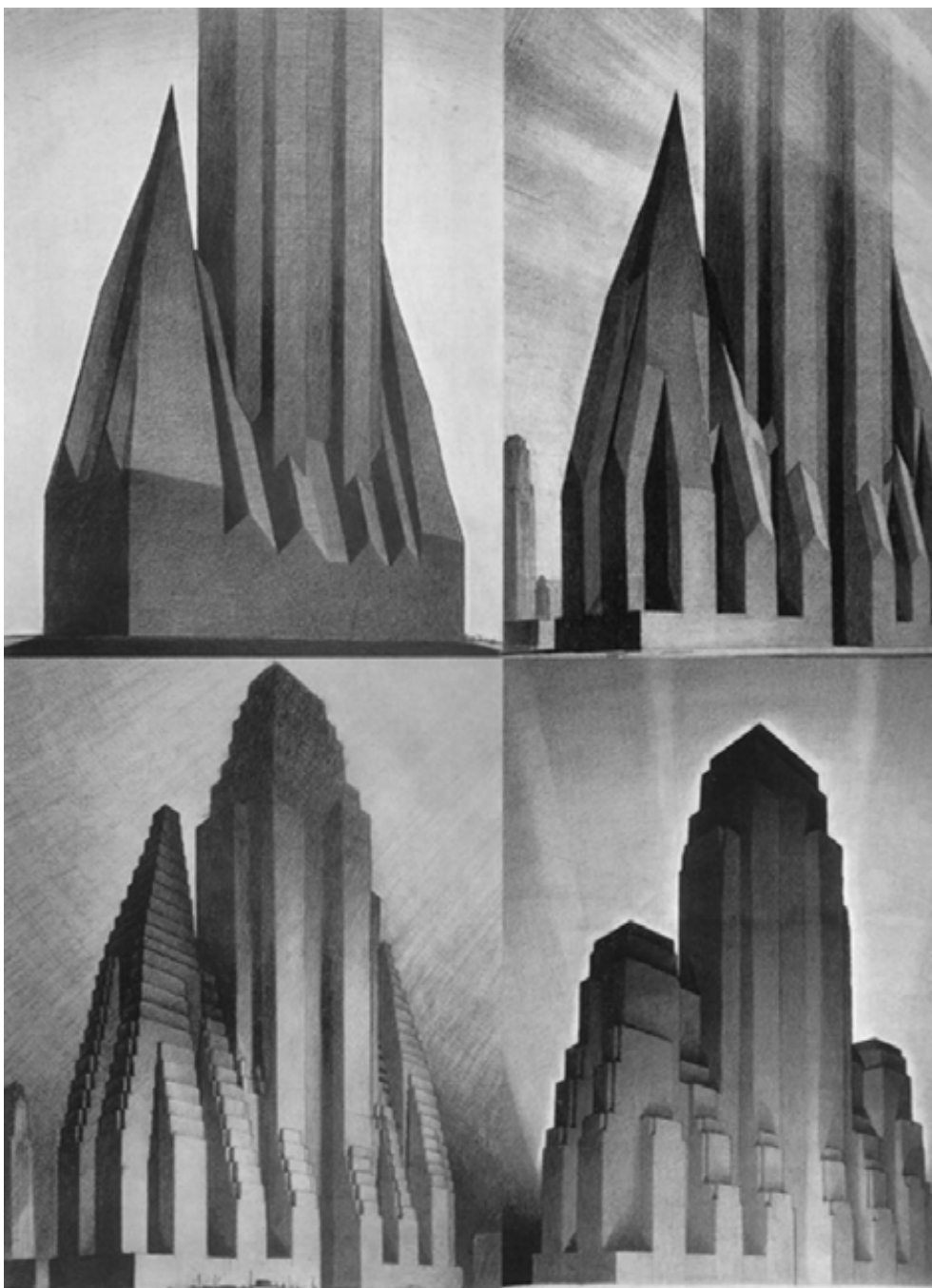
Il primo obiettivo riguarda dunque una pratica consolidata, descritta nel paragrafo precedente, ed è probabilmente quella ancora oggi intesa come più comune, un fatto che ribadisce la natura comunicativa del rendering ma, tuttavia, non ci dice niente di nuovo sulle interazioni esistenti tra render e progetto. Il secondo riguarda invece una prassi più recente, e cioè l'inclusione della rappresentazione prospettica nelle prime fasi di sviluppo di un progetto. Essa, ci dice Ferriss, non è più relegata alla presentazione di un progetto al pubblico, ma è diventata uno strumento dell'architetto, una sorta di versione collaborativa, più elaborata, di più immediata comprensione per il pubblico, dello schizzo di progetto. Questa concezione del rendering come strumento progettuale può essere letta anche come un'anticipazione di un modo di progettare per immagini che contraddistingue la parte più visibile e mediatizzata dell'architettura internazionale. Per fare degli esempi, le rarefazioni pittoriche di Jean Nouvel, il recupero delle geometrie suprematiste operato da Zaha Hadid all'inizio della sua carriera attraverso la pittura, le ondulazioni scultoree dei modelli di Frank Gehry, sono tutti atti iconici autonomi della mente dell'architetto, che si trasformano in edifici reali attraverso un reiterato processo di modellazione e rendering⁴⁰. Il terzo obiettivo riguarda gli edifici esistenti: in questo caso il disegno è stato da lungo tempo sostituito dalla fotografia, ed è noto che questo processo non è, a sua volta, esente da criticità e paradossi.

La seconda serie di obiettivi, specularmente alla prima, anticipa invece alcune tematiche del rendering contemporaneo, alcune delle quali sono al centro delle indagini di questa ricerca. La prima è la possibilità che modelli tridimensionali su larga scala siano usati come strumenti di prefigurazione e verifica del progetto a scala urbana, poiché le città evolvono per parti separate e molto lentamente. Ferriss prevede qui alcune pratiche ed esperienze contemporanee che, seppur parziali, hanno la capacità di monitorare le trasformazioni urbane, come sono, ad esempio, le Accurate Visual Representations previste dal London View Management Framework, in cui si richiede che l'impatto visivo dei nuovi edifici sia preventivamente simulato con diversi gradi di accuratezza a scopo di controllo e verifica preventiva⁴¹. Un secondo esempio, questa volta proprio a New York, è la serie

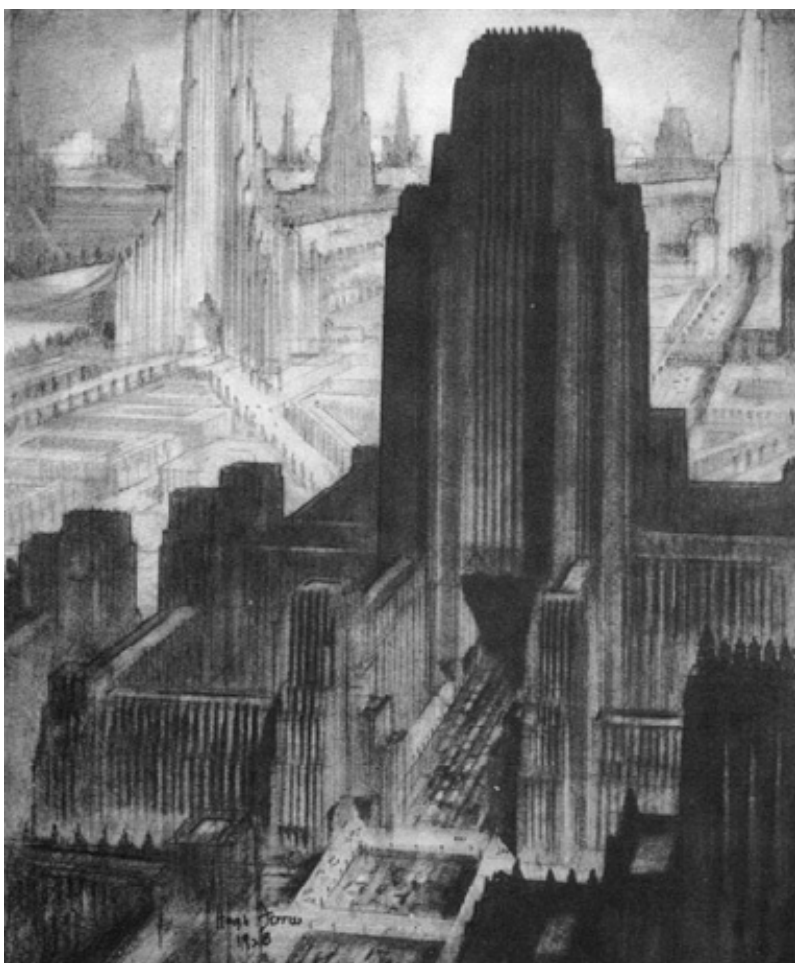
un edificio a scopo pubblicitario, decretando che questo tipo di creazioni è ascrivibile a un fatto commerciale e può essere escluso da una discussione sul rendering. Questa distinzione lascerebbe fuori da questa ricerca moltissimi rendering contemporanei la cui finalità è, come hanno dichiarato anche molti *delineator* durante le interviste, prettamente pubblicitaria.

40. Cfr. K. Moon, Karen, *Modeling Messages*, cit., 76-105. Vedi anche l'intervista a Michele Pasca di Magliano, Associate Director at Zaha Hadid Architects, nella seconda parte.

41. *London View Management Framework. Appendix C: Accurate Visual Representations* cit., 243). "An AVR (Accurate Visual Representation) is a static or moving image that shows the



Hugh Ferriss, "Le quattro fasi (studi sul setback)", 1922. Da *The Metropolis of Tomorrow*, 1929



Hugh Ferriss, "The Lure of the City". Da *The Metropolis of Tomorrow*, 1929

Hugh Ferriss, "Looking West from the Business Center". Da *The Metropolis of Tomorrow*, 1929

NY2030 creata dallo studio di visualizzazione Visualhouse, una collezione di rendering di Manhattan in cui sono raffigurati i progetti, proposti o in corso, che dovrebbero modificare il profilo della città entro il 2030, e che ha scatenato un certo dibattito sugli eccessi e gli squilibri dello sviluppo immobiliare dell'isola⁴². Non bisogna dimenticare però anche il carattere immaginativo di questi rendering, seppure solo tenuamente paragonabile a quello dei rendering di Ferriss: egli infatti intese *The Metropolis of Tomorrow* soprattutto come una pubblicazione di tendenza, capace di prefigurare uno sviluppo della città, e in questo modo di influenzarne le sorti.

La seconda tematica riguarda l'evoluzione dell'architettura, e qui Ferriss sembra avere colto pienamente il ruolo che il rendering gioca nel lavoro degli architetti più sperimentali, allora come oggi:

A volte è azzardato mettere alla prova una nuova idea in un edificio vero e proprio che, successo o fallimento che sia, deve rimanere per molti anni. Ma questa concezione può essere verificata in una serie di rendering scrupolosi. Per esempio, la moderna legge americana sullo zoning ha implicato un distacco radicale dalle forme generali degli edifici, e alcuni architetti sono andati avanti imperterriti a forzare, negli strani spazi creati da queste leggi, le immagini classiche di cui le loro menti erano riempite. Altri architetti, più cauti, hanno cercato di scoprire le tipologie di base che le leggi permettevano; per questo hanno utilizzato i rendering. Un'altra limitazione è che i progetti degli architetti sono praticamente vincolati alle idee e alle risorse finanziarie dei clienti; essi non possono in effetti costruire anticipando i preconcetti dei propri clienti. Nei rendering, invece, possono liberamente esprimere le proprie intenzioni, e questi rendering, debitamente mostrati, possono, e questo accade veramente, dare un contributo preciso all'avanzamento dell'architettura. Una terza limitazione è che nessun architetto, per quanto fortunato, ha il tempo di costruire più di un numero molto limitato di edifici nella sua vita. Potrà, invece, esprimersi in disegni e dipinti accattivanti, il cui contenuto, pensato per esistere inizialmente solo in due dimensioni, potrà a tempo debito essere realizzato in tre⁴³.

location of a proposed development as accurately as possible; it may also illustrate the degree to which the development will be visible, its detailed form or the proposed use of materials. An AVR must be prepared following a well-defined and verifiable procedure so that it can be relied upon by assessors to represent fairly the selected visual properties of a proposed development. AVRs are produced by accurately combining images of the proposed building (typically created from a three-dimensional computer model) with a representation of its context; this usually being a photograph, a video sequence, or an image created from a second computer model built from survey data. AVRs can be presented in a number of different ways, as either still or moving images, in a variety of digital or printed formats.”

42. vedi intervista a Loretta Romero e Ben Keen di Visualhouse.

43. “It is sometimes too hazardous to test a novel conception by actually carrying it out in a

Ferriss è consapevole che il rendering, nel prefigurare l'architettura, la condiziona. Le prospettive diventano un mezzo per costruire una carriera architettonica, liberando l'immaginazione del progettista dalle costrizioni della pratica, e contribuendo al dibattito indipendentemente dall'architettura effettivamente realizzata. Ed è infatti l'ultimo dei sei obiettivi delineati da Ferriss a compendiare quanto detto finora, e cioè la capacità del rendering di essere capito da tutti e di costruire un immaginario che influenza il rapporto tra architettura e società. Ferriss si riferisce qui soprattutto a raffigurazioni di edifici esistenti, ma nel farlo ribadisce ancora una volta il potere interpretativo del rendering, e il ruolo che le immagini hanno nel portare avanti il discorso dell'architettura:

Oltre alle funzioni fin qui menzionate, il rendering ha un ruolo da giocare in ciò che senza dubbio è l'interesse principale dell'architettura - l'influenza psicologica che esercita sulla vita umana. [...] Le forme più significative potranno essere ripetutamente delineate e interpretate in disegni e quadri, grazie all'azione dei quali potranno essere diffusamente mostrati, pubblicati e, per così dire, trasmessi. Il rendering, in pratica, alleandosi con le forze consapevoli e oggettive dell'architettura, servirà, per parafrasi, a chiarirne il laconico messaggio⁴⁴.

building which, whether a success or a failure, must stand for many years. But the conception may be quite thoroughly tested in a series of conscientious renderings. For example, the modern American zoning laws involved a radical departure in the general forms of buildings, and into the strange spaces created by these laws some architects proceeded without pause to force the classical images with which their minds were filled. More cautious architects sought to discover the basic structural types that the laws admitted; for this purpose, renderings were employed. Another limitation is that the projects of architects are practically bound by ideas and the financial resources of their clients; they cannot actually build in advance of their clients' prepossessions. In renderings, however, they may freely express their real intentions, and these renderings, when duly exhibited can, and in fact do, make a distinct contribution to the progress of architectural design. A third limitation is that no practising architect, however fortunate, has time to build more than a very few influential buildings during his lifetime. He may, however, record himself in soundly fashioned drawings and paintings whose content, though at first existing in only two dimensions, may, in due time, be realized in three". Hugh Ferriss, "Rendering, Architectural" cit., 147.

44. "In addition to the functions thus far mentioned, rendering has a rôle to play in what is doubtless the greatest concern of architecture—the psychological influence it exerts on human life.[...] the more significant forms may be repeatedly delineated and interpreted in drawings and paintings by whose agency they may be widely exhibited, published and, so to speak, broadcast. Rendering, in short, by allying itself with the conscious and objective forces in architectural work, may serve, by paraphrase, to bring home the laconic message of architecture." Hugh Ferriss, "Rendering, Architectural" cit., 147.

2 La città dei rendering

Guggenheim

Quello del Guggenheim di Helsinki⁴⁵ è un caso ideale per cominciare un discorso sul ruolo del rendering nell'architettura contemporanea, sulla sua pervasività e sulla eterogeneità delle sue fonti. Indetto in forma aperta nel 2014 e terminato nel 2015, il concorso per la nuova sede finlandese della fondazione americana ha visto la partecipazione record di oltre 1.715 studi da tutto il mondo, il più alto numero mai registrato per un'iniziativa di questo tipo: tutte le proposte sono raccolte in una galleria online, che costituisce un inesauribile catalogo di immagini di architettura e uno specchio di come essa sia rappresentata oggi nei concorsi⁴⁶.

A un primo esame emerge chiaramente che quasi tutte comprendono il rendering in una varietà di declinazioni, dall'astrazione fino al più completo fotorealismo, e che molte utilizzano il rendering fotorealistico come principale forma di illustrazione del progetto. E' la stessa norma di presentazione dei progetti a indicare l'importanza che queste immagini hanno, se non per la vittoria, per la selezione: il bando per la prima fase di concorso richiedeva, infatti, di produrre almeno due vedute prospettiche dell'esterno, da punti di vista stabiliti, e due scorci interni degli spazi pubblici e delle gallerie, mentre la consegna di un modello fisico era prevista solo per la seconda fase⁴⁷.

Nel sito, la galleria dei progetti si presenta come un catalogo di rendering molto espressivi e di grande effetto, di solito realizzati da studi specializzati in visualizzazione, in collaborazione con gli architetti. Queste immagini imitano le fotografie, ma sono caratterizzate da un certo grado di astrazione, essendo rappresentazioni che evocano l'atmosfera di un progetto, ancora in una fase embrionale, più che descriverlo. Anche nelle sei proposte finaliste ci sono rendering che presentano diversi gradi di fotorealismo, incluso il progetto vincitore, quello dello studio parigino Moreau Kusunoki Architects⁴⁸. L'immagine di riferimento del progetto, infatti, cui è dedicata

45. <http://designguggenheimhelsinki.org/>

46. Cfr. il caso studio dedicato al concorso, nella seconda parte.

47. <https://issuu.com/srgf/docs/competition.conditions.lr/1?e=15988582/11913287> pag. 75-78.

48. Il progetto vincitore alterna a *rendering* molto espressivi una serie di disegni stilizzati e molto dettagliati tipici di una certa recente cultura architettonica giapponese, come quelli che caratterizzano le ricerche di Junya Ishigami o dello studio Bow Wow. La precisione e l'unità del tratto uniformano i più minuti dettagli del progetto e del contesto circostante in una serie di vedute a volo d'uccello estremamente descrittive, in cui l'architettura tende a confondersi

un'intera tavola della prima fase di concorso dello studio franco-giapponese, è una veduta del museo dal mare, nella quale la silhouette scura dell'edificio si distingue appena da uno scenario di ghiaccio, nuvole e nebbie, i cui cupi toni scandinavi sono resi leggermente più caldi dalle luci colorate che trapelano dall'interno del museo. Una veduta per nulla descrittiva del progetto, dunque, ma che comunica qualcosa di intangibile, un'atmosfera sovraccarica. Volendo azzardare una "decostruzione" dell'immagine attraverso altre immagini, vengono in mente esempi diversi: gli stati d'animo della pittura romantica e le nebbie dei paesaggi di Caspar Friedrich David, ma anche le fotografie eroiche dello skyline di New York immerso nella nebbia; la tragica sequenza a pelo d'acqua del "lamento delle nebbie" in *La corazzata Potëmkin* di Ejzenštejn, e gli effetti speciali di alcuni celebri film di fantascienza che sembrano ispirare il cromatismo delle luci artificiali - tutti riferimenti che attribuiscono all'immagine un alone di mistero e un vago senso di attesa.

Il secondo rendering dei vincitori è, invece, evidentemente più descrittivo, poiché gli edifici sono mostrati sullo sfondo della città in una luce chiara e brillante, da un punto leggermente rialzato. Nel cercare un'analogia con la pittura, questo rendering di Helsinki ricalca compositivamente la *Veduta di San Pietro* di Gaspar Van Wittel, un autore la cui opera mette in relazione le rappresentazioni prospettiche dei progetti in un paesaggio pittorico - tipiche dei rendering - con le origini dei *cityscapes* e della pittura di paesaggio in Olanda nel Seicento, e un secolo dopo con il Grand Tour e la nascita del *Capriccio* in Italia. Inoltre, nella resa dei materiali, nel punto di vista rialzato, in alcuni dettagli ricorrenti (la scultura-ragno *Maman* di Louise Bourgeois), l'immagine assomiglia anche alle fotografie del Guggenheim di Bilbao scattate dal grande ponte sul fiume Nervion, più vicine cioè alle convenzioni della "veduta", piuttosto che a quelle della fotografia professionale di architettura.

Il rendering contemporaneo deve quindi essere inteso come una collezione di riferimenti disparati, il risultato di una libera reinterpretazione di fonti iconografiche diverse, tra cui la fotografia, il cinema e la pittura, che confluiscono sulla "tela" virtuale dei *visualizer* creando nuovi scenari. Una forma molto peculiare di decodifica, reinterpretazione e montaggio di un

con il paesaggio. È interessante notare come la giuria di questo concorso, forse anche a causa della sua natura controversa, nonostante la preminenza del rendering nelle proposte, abbia selezionato per la fase finale e per le menzioni progetti che utilizzavano forme rappresentative molto eterogenee - illustrazioni pittoriche, diagrammi, collage, schizzi e schemi - quasi a voler bilanciare l'eccesso di spettacolarità generalmente associato ai rendering fotorealistici. Cfr. anche l'intervista a Mikko Aho, Executive Director, Sector of Urban Environment della municipalità di Helsinki e membro della giuria.





Caspar David Friedrich , *Spiaggia nella nebbia*, circa 1807 (Neue Pinakothek, Munich)

Fotogramma da *Close Encounters of the Third Kind*, 1977. Regia di Steven Spielberg, effetti speciali di Donald Trumbull

Fotogramma da *La Corazzata Potemkin*, 1925. Regia di Sergei Eisenstein

Andreas Feininger, *Midtown Manhattan Seen from Weehawken, NJ*, circa 1945



MOREAU KUSUNOKI ARCHITECTS, *rendering del progetto vincitore del concorso per il Guggenheim Museum di Helsinki, prima fase, 2014*



Gaspar van Wittel, *San Pietro dai giardini Vaticani*, 1680-1690. Roma (collezione privata)

Veduta del lungofiume di Abandoibarra sul Nervión, Bilbao, 2010

Jan van der Heyden e Adrien van de Velde, *The Dam and Damrak*, ca.1663. Harvard Art Museum

grande numero di immagini che concettualmente e materialmente ricalca la pratica dei cosiddetti “matte painters”, i “concept artists” che creano gli scenari e le atmosfere di film, serie televisive e nuovi videogame utilizzando riferimenti fotografici e modelli 3D, e così facendo influenzano in maniera pervasiva l’immaginario collettivo e quello degli addetti ai lavori⁴⁹.

Questo primo esempio del concorso del Guggenheim di Helsinki riporta il discorso sul rapporto di influenza esistente tra l’architettura e la scenografia - oggi non più teatrale o effimera, ma legata all’intrattenimento di massa e ai suoi linguaggi spettacolari - che si può rintracciare nel rendering, il quale si configura come una rappresentazione che per essere compresa, data la sua natura ibrida e ambigua e l’ampiezza delle sue fonti, richiede una ricerca interdisciplinare che unisca architettura, fotografia e, più in generale, i *visual studies*.

3+1 tipi di rendering: dal collage al fotorealismo

Caratteristica del rendering contemporaneo, realizzato attraverso software, è una molteplice natura e una disseminazione in diversi tipi di rappresentazione, sia rivolti al pubblico, sia utilizzati dagli architetti nelle diverse fasi di sviluppo di un progetto. Nel tentativo di comprendere meglio il panorama di queste immagini, è utile provare a schematizzare per analizzarne i diversi tipi diffusi oggi. Di seguito tratteggio tre tipi di rendering - concettuale, monomaterico, schematico - e ne introduco un quarto - il rendering fotorealistico, che è il soggetto principale di questa seconda parte del capitolo ed è analizzato nei paragrafi successivi.

Un primo tipo di rappresentazione oggi in uso è costituito da *collage* in cui possono essere montati insieme disegni, fotografie del sito di progetto, foto del modello, ed elementi 3D del progetto resi digitalmente. La tecnica del *collage* è mutuata dalle avanguardie artistiche di inizio ‘900, in particolare il movimento Dada e quelli ad esso collegati, che lo utilizzarono per scardinare i codici e le gerarchie del linguaggio pittorico. In architettura fu praticato come modo di portare avanti progetti di grande valore immaginativo, di rottura con le pratiche formali, costruttive e sociali dell’epoca, come fu per le strutture di El Lissitzky, di Malevich e di Tatlin che, pur lontanissime

49. Cfr le interviste a Gheorghe Bratu dello studio Tegmark e a Thomas Vournazos dello studio Slashcube. Entrambi questi giovani *visualizer* citano i “concept artist” (che non hanno nulla a che vedere con l’arte concettuale, ma piuttosto con l’industria dei media) della “matte painting area” come un riferimento influente per il proprio lavoro, facendo l’esempio della serie televisiva americana fantasy *Games of Thrones*.



Mies van der Rohe, *Resor House*, Jackson Hole, Wyoming, 1939

OMA, *Axel Springer Campus*, Berlino, 2015. Collage eseguito utilizzando il collage di Mies van der Rohe per il grattacielo di Friedrichstrasse, 1921

dalla possibilità di essere realizzate, hanno avuto un eco di lunghissimo corso e sono alla radice delle ricerche progettuali di architetti quali, ad esempio, Rem Koolhaas, Zaha Hadid e Steve Holl, che nei decenni passati hanno operato un recupero di quelle immagini in termini di linguaggio e di rottura con il contesto, pur investendole di significati radicalmente mutati. Un altro citatissimo esempio è rappresentato dalle grandi tavole di Mies van der Rohe, che costruì la propria figura di architetto d'avanguardia proprio grazie ai collage e ai fotomontaggi. Sono celebri e molto commentati i collage degli interni per la *Resor House* (Jackson Hole, Wyoming, 1939), e per il *Museum for a Small City* (1941-43) in cui lo spazio è rappresentato in negativo, per sottrazione, grazie a campiture bianche contrapposte a fotografie che simulano le attraverso le pareti vetrate, riproduzioni delle opere d'arte e dei materiali delle pareti interne. Più noti ancora sono i fotomontaggi che Mies realizzò di molti suoi progetti: il grattacielo di vetro per il concorso di Friedrichstrasse a Berlino, nella prima versione del 1921 è rappresentato con un disegno, una sorta di rendering, su una fotografia della strada con cavi elettrici, automobili, fontanelle e persone in movimento, per dare l'idea di un edificio esistente, reale. Nella versione del 1922 il modello trasparente fu fotografato e inserito in una fotografia, in modo da sembrare l'immagine di un edificio già costruito, nonostante fosse chiaramente irrealizzabile per l'epoca, con un risultato straniante, al contempo astratto e realistico⁵⁰. Negli anni '30 Mies abbandonò questo genere di immagine derivata dalle avanguardie, in cui si mescolavano elementi riprodotti e parti realizzate a mano, arrivando negli anni '50 e '60 a produrre montaggi iper-realistici realizzati con fotografie di modelli inserite in vedute urbane aeree, realizzati grazie all'*expertise* dello studio Hedrich-Blessing di Chicago, che contribuì notevolmente alla costruzione dell'immagine raffinata e asciutta dell'architettura di Mies⁵¹ non solo fotografando gli edifici completati ma anche i modelli, e che sembra anticipare il rendering fotorealistico di oggi.

Il *collage* continua oggi ad essere uno strumento fondamentale di progettazione per alcuni architetti: è un modo di lavorare in continuità e in riferimento alle pratiche avanguardistiche del passato, ma anche una cifra che distingue i progetti in ambito concorsuale e le ricerche teoriche, come accade, per

50. B. Colomina, "Mies Not", in D. Mertins (a cura di), *The Presence of Mies* (New York: Princeton Architectural Press, 1994), 192-221. B. Colomina, "Media as Modern Architecture", *Exit* 37 (2010), 128-139. J. Ackerman, *Origins, imitation, conventions: representation in the visual arts* cit., 304-305. A. Schnell, "Performing Space through Photography", in R.A. Alcolea, J. Tárrago-Mingo (a cura di), *Inter - Photography and Architecture 2016* cit., 354-365. Vedi anche il recente T. Wilkinson, "Dada lives", *The Architectural Review*, 11 novembre 2016. <https://www.architectural-review.com/archive/dada-lives/10010262.article>.

51. Deriu Davide. "Transforming Ideas into Pictures: Model Photography and Modern Architecture". In A. Higgott and T. Wray (a cura di), *Camera Constructs*, (Farnham and Burlington: Ashgate, 2014), 159-178.

esempio, a OMA. Si tratta di immagini con un elevato livello di astrazione, che presuppongono un processo cognitivo più profondo e sofisticato rispetto alle immagini puramente fotorealistiche, e per questo molto amate dai progettisti ma difficilmente comprese da un pubblico non specializzato.

Un secondo tipo di immagine è costituito da rendering di lavoro, immagini schematiche e prive di texture (monomaterici) realizzate dai progettisti velocemente e in grande numero come output dei modelli tridimensionali degli edifici. Essi rappresentano uno specifico aspetto o dettaglio progettuale e sono utilizzati ormai da tutti gli studi di architettura come materiale visivo nelle diverse fasi di sviluppo di un edificio. Questi rendering non sono fotorealistici, ma servono agli architetti per approfondire e valutare i diversi aspetti di un progetto, e per scambiare informazioni con i partner e i consulenti. Si tratta di immagini che non devono essere mostrate al pubblico, ma sono utilizzate internamente al gruppo di progettazione, non solo architetti ma anche ingegneri e consulenti. In questo senso il rendering, inteso come immagine-interfaccia di uno dei numerosi programmi di modellazione tridimensionale, si affianca, si sovrappone e sostituisce allo schizzo - che fino all'avvento delle tecniche digitali era il modo più veloce ed efficace per spiegare visivamente un dettaglio di progetto - e ai modelli di studio. Non bisogna dimenticare, infatti, che per realizzare una CGI è sempre necessario creare un modello 3D dell'edificio (che spesso si estende a tutto l'ambiente circostante), e che l'operazione di modellazione contribuisce al progetto stesso e alla comprensione dei suoi spazi e dettagli⁵².

52. Sui diversi aspetti del rapporto tra modello e rappresentazione prospettica vedi K. Moon, Karen, *Modeling Messages*, cit. Molti contenuti e osservazioni del libro, relativi all'autonomia, al realismo, alla potenziale ingannevolezza dei modelli fisici, sono in verità molto pertinenti anche per le CGI, dimostrando quanto questa nuova forma di rappresentazione sia sovrapposta a quella più tradizionale della *maquette*. Vedi in particolare le pagine 185-213 in cui si tratta esplicitamente del rapporto tra modello fisico e modello 3D. E' interessante confrontare il pensiero di Ross Wimers di SOM, in un'intervista del 2000 (K. Moon, *Modeling Messages* cit., 211), con quello di Colin Koop, da me intervistato nel 2016 (vedi l'intervista nella seconda parte). Wimers: "Typically at SOM we do both digital and physical models because the computer allows you to get a clearer understanding of interior spaces, which can't easily happen with a model unless you have gotten to enormous scale. The computer will let you add detail that would take you much longer to show in a model, so it's a convincing tool for a lot of things. But we still find that making architectural models is the best way to understand physically how they come together. The risk with a rendering is that people can delude themselves into thinking that what they see is buildable; when your design is grounded in a physical model, you can't cheat as much." Koop: "We do a lot of computer renderings, not necessarily photorealistic ones, but just quick renderings, even with white materials... We do a lot more of those than physical models, it is much quicker. [...] But the other thing that renderings have done is that they make certain kinds of buildings look better than others, so buildings that have a lot of iconic form, buildings which rely on shape making, more than texture, for example, or materiality, tend to look better in renderings. And as a result they tend to win more competitions. The way that renderings value form over structure, materiality, space, influences the way that people are designing. [...] So you constantly have to remind

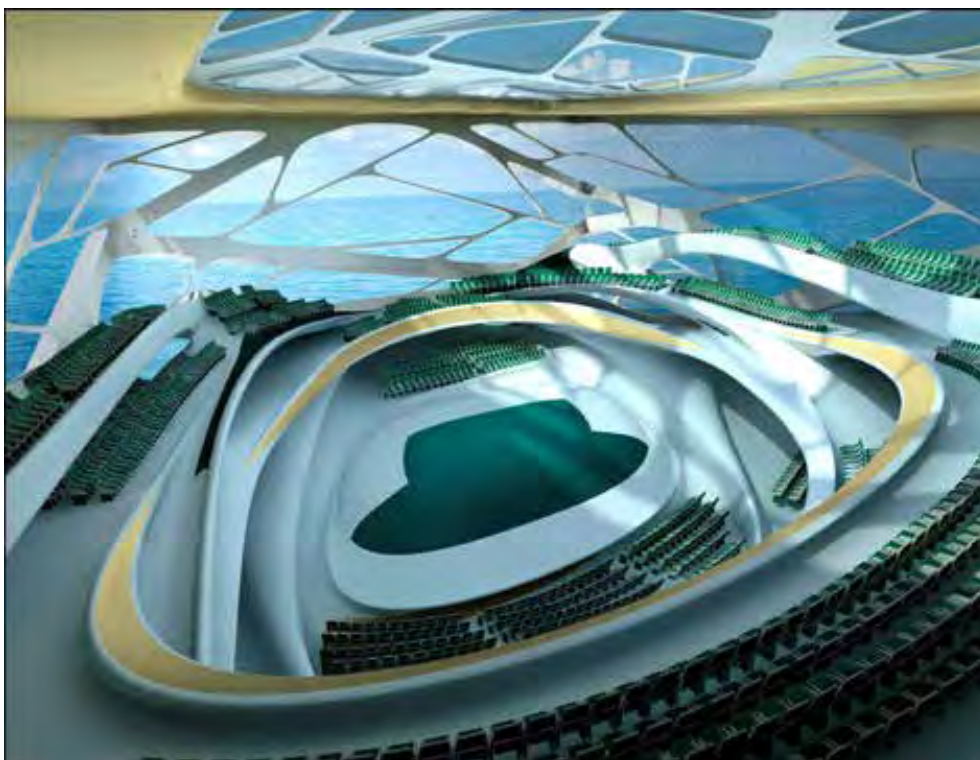
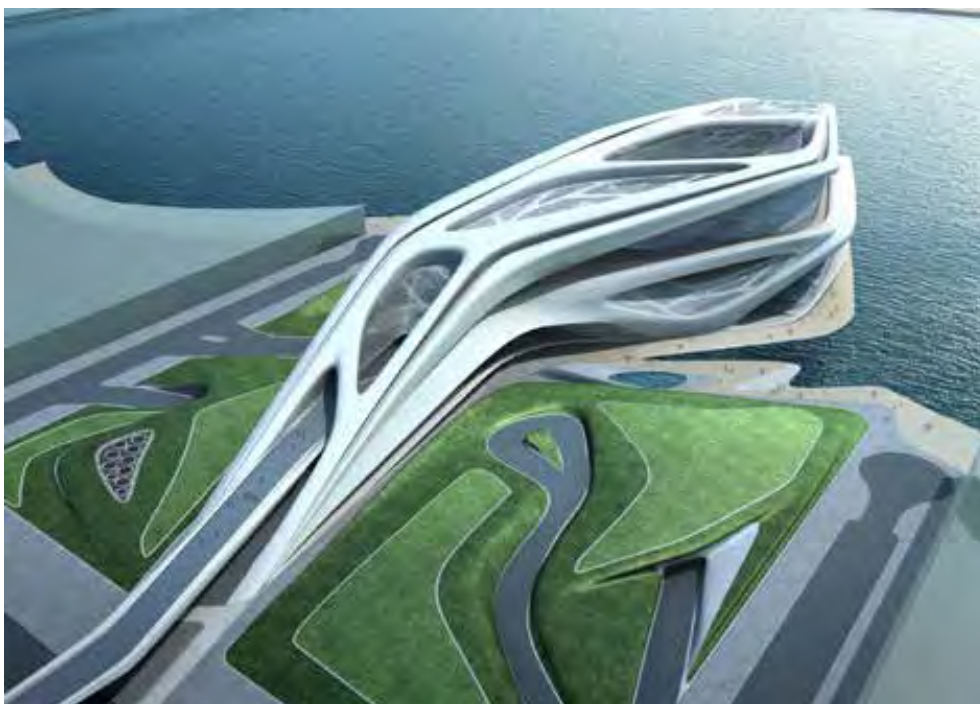


SOM, rendering diurno e notturno del masterplan per Innovation City, Bohai, Beijing, China, 2012

Un terzo tipo di rendering è quello schematico, in cui sono rappresentati a volo d'uccello i volumi degli edifici e la loro disposizione, un genere di immagine molto diffusa nel raffigurare grandi schemi di sviluppo e masterplan. E' un tipo di immagine paradossale perché rimane a cavallo tra la rappresentazione architettonica più astratta (in particolare l'assonometria) e alcuni aspetti descrittivi della vedutistica. E' tipico che in queste immagini gli edifici siano rappresentati come solidi geometrici bianchi e indifferenziati, come in un modellino astratto guardato dall'alto, ma che l'immagine sia caratterizzata dalla presenza di elementi molto particolareggiati, vegetazione sempre rigogliosa, automobili, persone, nuvole. Al centro degli schemi talvolta sono inseriti alcuni edifici maggiormente definiti nella forma, più alti o più iconici, che svolgono la funzione di punto di riferimento per il nuovo sviluppo. Sono spesso realizzate due versioni della stessa immagine, una diurna per mostrare i volumi, una notturna in cui emergono i flussi del traffico all'interno di una rigida griglia modernista. L'ambiguità di queste rappresentazioni e la loro continua reiterazione nei masterplan induce a una riflessione sull'influenza che queste visualizzazioni, schematiche ma allo stesso tempo descrittive, possono avere in termini di immaginario nei processi di pianificazione e trasformazione delle città, soprattutto in quei luoghi come Medio Oriente e Asia in cui il planning e la realizzazione avvengono molto rapidamente e con processi imposti dall'alto, e che spesso fanno ricorso ad architetture spettacolari come elementi attrattivi, central per nuovi insediamenti. Durante l'intervista Colin Koop di SOM ha osservato che proprio questo genere di immagini è generalmente recepito in modo letterale dal pubblico⁵³, così come è emblematico un episodio, evidentemente paradossale, emerso durante l'intervista con Eric de Broche des Combes dei parigini Luxigon. Lo studio ha lavorato in Cina realizzando immagini per grandi gruppi di ingegneri e architetti che si occupavano della pianificazione di intere piccole città o sobborghi. Per non lasciare le immagini dei masterplan troppo astratte, i renderisti hanno aggiunto sui volumi bianchi degli edifici l'indicazione di facciate semplici e schematiche, dettagli che in seguito sono stati presi letteralmente come riferimento di progetto, così che gli edifici reali sono stati realizzati imitando il rendering, a seguito di un completo rovesciamento del rapporto tra il progetto e la sua visualizzazione.

yourself or remind to junior designers that there are other things that matter more than form, and it is one of the reasons why you have to do physical models, you have to have actual material samples in front of you, you have to be able to see the full picture. Because renderings and 3D models are deceptive”.

53. Vedi intervista a Koop nella seconda parte.



ZAHA HADID ARCHITECTS, rendering dell'esterno e dell'interno dell'Abu Dhabi Performing Arts Center, Abu Dhabi, 2006

Il quarto tipo di rendering, trattato più approfonditamente nei prossimi paragrafi, è quello fotorealistico. Il fotorealismo rappresenta una tendenza recente e inarrestabile, per cui le CGI non assomigliano a disegni o a modellini, ma sempre di più a una fotografia, e mostrano ai non addetti ai lavori gli edifici come se fossero già costruiti. Quando un progetto ha raggiunto un buon livello di definizione, gli architetti solitamente realizzano alcuni rendering fotorealistici da far circolare all'esterno - ai clienti, alla stampa e al pubblico in generale, o sono gli stessi clienti a commissionare questo tipo di immagini. Alcuni grandi studi hanno un dipartimento in-house dedicato alla produzione dei rendering, allo scopo di mantenere il controllo sulle immagini dei propri progetti, mentre molti altri si rivolgono a uno dei numerosi studi esterni specializzati, non sempre senza frizioni e incomprensioni sui rispettivi ruoli e sui risultati del processo.

Rendering fotorealistici sono sempre più frequentemente prodotti anche per i concorsi, nonostante il progetto possa essere, com'è ovvio, in una fase embrionale e avere molti aspetti indefiniti. Si tratta certamente del tipo di rappresentazione dell'architettura oggi più diffuso e in continua espansione, rispetto al quale il mercato dell'architettura e dell'edilizia ha ormai sviluppato aspettative molto alte, sia in termini di qualità, sia di velocità di produzione⁵⁴. Il realismo di queste immagini fa sì che si configurino come un elemento estremamente critico per l'architettura, perché i rendering portano avanti in modo persuasivo una specifica visione dell'architettura, privilegiando alcuni aspetti e minimizzandone altri, e contribuendo a dare forma e a influenzare il reale.

54. Le interviste ai renderisti e agli architetti dimostrano che il tempo che trascorre tra la fase ideativa di un progetto e la sua rappresentazione come se fosse già costruito sta diventando sempre più breve, fino ad alcuni casi paradossali in cui è l'immagine stessa a sostituire il progetto. Inoltre, durante alcune interviste svolte con gli studi di visualizzazione è emerso chiaramente che negli ultimi anni l'evoluzione delle tecniche di rappresentazione dell'architettura non è limitata a un livello sempre più perfezionato di fotorealismo nelle immagini statiche, ma riguarda anche la sperimentazione di altri strumenti, quali ad esempio i filmati di animazione e la realtà virtuale, la cui diffusione è in grande crescita. Cfr. l'intervista a Keely Colcleugh dello studio Kilograph. L'analisi delle caratteristiche e delle criticità di questi nuovi mezzi va oltre agli scopi di questa ricerca, che è volutamente circoscritta alle immagini statiche, ma sarebbe certamente utile e interessante approfondire le loro potenzialità in termini di restituzione dell'esperienza architettonica, e verificare quale siano i meccanismi di sinergia tra le immagini statiche e quelle in movimento. Una prospettiva di ricerca è rappresentata dal precedente del *panorama* nella sua accezione originale di fine Settecento, cioè di rappresentazioni a 360 gradi di un paesaggio, specialmente vedute urbane (le prime furono Londra e Edimburgo), vedute a colpo d'occhio. Cfr. R. Hyde, *Panoromania! The art and entertainment of the "all-embracing" view* cit. Vedi anche S. Oettermann, *Das Panorama: die Geschichte eines Massenmediums* (Frankfurt am Main: Syndikat, 1980).

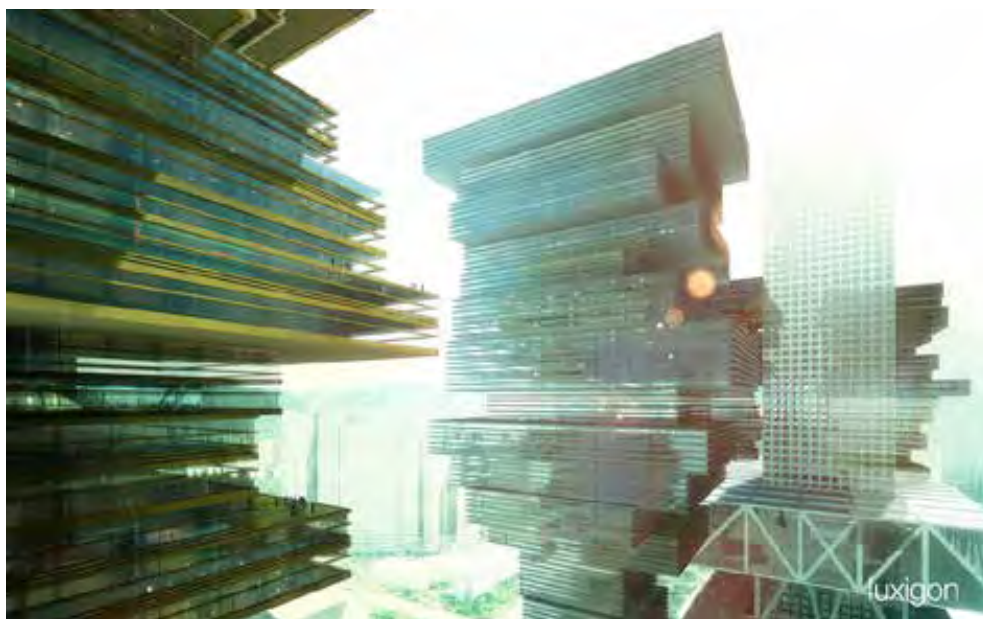
Ragioni del fotorealismo

Le ragioni del successo del fotorealismo sono molteplici. La prima è il grande sviluppo tecnologico della *computer graphics* avvenuto nell'ultimo decennio, e tuttora in rapida evoluzione. Le CGI hanno cominciato a diffondersi in architettura una ventina di anni fa, ed erano il frutto di una tecnologia limitata che conferiva alle immagini un'estetica astratta. Ancora una decina di anni fa, molti rendering erano immagini in cui l'architettura era visualizzata in spazi vuoti o tenuamente realistici, con un'enfasi sugli aspetti formali. Questi rendering, che hanno fortemente influenzato la cultura architettonica, appaiono oggi anacronistici, in favore di una rappresentazione più realistica. I software di progettazione e di visualizzazione continuano a migliorare, e non solo è più facile progettare geometrie complesse, ma è sempre più immediato poterle visualizzare fotorealisticamente. In architettura, come peraltro accade in altri ambiti creativi, il solo fatto di poter realizzare qualcosa di nuovo è una valida motivazione per sperimentarlo, poiché l'effetto sorpresa e di meraviglia è un valore aggiunto per immagini che devono sempre, sotto diversi aspetti, promuovere un progetto.

La seconda causa del successo del fotorealismo in architettura è che rende le cose facili da capire. La maggior parte delle persone non sono in grado di apprezzare un progetto senza vedere immagini fotorealistiche, ragione che ha concorso storicamente a fare dell'architettura una disciplina elitaria⁵⁵. Il fotorealismo è invece uno strumento efficace nel presentare i progetti ai non addetti lavori, che sta allargando a dismisura il potenziale pubblico dell'architettura, e contribuisce in buona parte alla sua popolarizzazione. Questi rendering sono vicini alla cultura visiva del grande pubblico, il cui immaginario è costruito non solo dall'osservazione diretta del mondo, spesso molto limitata, ma anche dai film, dalla televisione e dal modo in cui la realtà è mostrata dalla fotografia.

La simulazione degli elementi del linguaggio fotografico può essere così perfetta da faticare a riconoscere se si tratti di fotografie di progetti realizzati o di visualizzazioni 3D. E' tipica dei rendering, inoltre, la simulazione di condizioni luminose particolarmente fotografiche, quali sovraesposizioni, controluce, riflessi e particolari temperature di colore tipiche della fotografia, da quella artistica a quella amatoriale, che suggeriscono una certa "naturalzza" fotografica e veridicità delle immagini, tutti difetti che

55. Già dal rinascimento alcuni architetti disegnavano le ombreggiature nei prospetti, per comunicare l'impressione della profondità. Nei secoli successivi si aggiunsero colori, texture e figure, per indicare più chiaramente, anche ai costruttori, i materiali e la scala. J. Lever, M. Richardson, *The Architect as Artist* cit., 20.



LUXIGON, rendering di Shenzhen CDB, Cina (MVRDV), 2008

VISUALHOUSE, rendering di 425 Park Avenue (dettaglio), New York (Foster+Partners), 2015



VISUALHOUSE, rendering di *425 Park Avenue*, New York (Foster+Partners), 2015

nella fotografia professionale si cerca invece di evitare. Un chiaro esempio di come gli elementi del vocabolario fotografico siano utilizzati per ricreare il fotorealismo è rappresentato dal *lens flare*, un effetto di riflessione di luce incidente nell'obiettivo della macchina fotografica, diffuso nei rendering. Poiché la camera utilizzata per produrre una CGI non è reale ma virtuale, non esistono ragioni tecniche che causino il *lens flare*. Tuttavia questo effetto è frequentemente utilizzato proprio per rendere l'immagine più simile a una fotografia, contribuendo alla creazione di un'atmosfera "lens based", fotografica e cinematografica. Il pubblico è, infatti, abituato a CGI e animazioni di altissima qualità tecnica. I film di animazione fotorealistici sono molto diffusi, e con l'avvento degli smartphone e del *gaming* le nuove generazioni sono sempre più abituate a stabilire una relazione con lo spazio architettonico attraverso immagini. Molti architetti dichiarano di detestare il rendering come modo di rappresentare l'architettura, perché considerato troppo prosaico e vicino all'immaginario pubblicitario e dell'intrattenimento: tuttavia sono in molti a riconoscere che la diffusione di queste immagini è oggi talmente consolidata da essere un elemento indispensabile sotto diversi aspetti, tutti estremamente importanti, del lavoro di un architetto⁵⁶.

Una terza ragione, infine, è legata alla committenza. I clienti degli architetti si sono abituati a questo genere di immagini e le pretendono, poiché in esse si condensano moltissime informazioni sul progetto e sui suoi usi. E' comprensibile che un investitore voglia vedere il proprio progetto con tutti i materiali come se fosse già costruito, anche perché le CGI tendono a enfatizzare la resa fotografica dei materiali, soprattutto i rivestimenti di facciata e i diversi tipi di vetro con le proprie caratteristiche espressive di trasparenza e riflessione. L'estremo realismo di queste visualizzazioni è diventato uno strumento che dà a una proposta maggiori possibilità di essere realizzata: un progetto che sulla carta ha un certo valore, agli occhi dei non addetti ai lavori è più credibile e verificabile quando è rappresentato come se fosse già costruito, e anche gli architetti sembrano essere più affidabili

56. Sulla percezione della credibilità dei diversi modi di rappresentare i progetti di architettura vedi N. Bates-Brkljac, "Assessing perceived credibility of traditional and computer generated architectural representations", *Design Studies* 30-4 (2009), 415-437. Questo interessante studio, attraverso una serie di test effettuati su diversi tipi di pubblico, mostra che le immagini generate da computer sono percepite come più credibili rispetto a quelle tradizionalmente disegnate a mano. Lo studio, inoltre, analizza come la risposta del pubblico più generalista e quella degli addetti ai lavori ma non architetti sia omogenea, e di segno opposto rispetto a quella degli architetti, mostrando quanto sia proprio il livello di astrazione di un'immagine a essere discriminante. Più precisamente lo studio indica che il tipo di immagine percepito dal pubblico come più credibile è il montaggio del modello tridimensionale di un nuovo edificio in una fotografia del luogo, poiché a questa rappresentazione è attribuito un maggior livello di realismo. Trattandosi di uno studio del 2008, e considerando i progressi avvenuti da allora nella rappresentazione fotorealistica di interi paesaggi, si può ipotizzare che lo stesso tipo di verifica ripetuta oggi attenuerebbe la differenza tra CGI integrale e fotomontaggio.



LUXIGON, rendering di *The Cloud*, Yongsan, Corea (MVRDV), 2011

BLOOMIMAGES, rendering di *Elbphilharmonie*, Hamburg (Herzog & de Meuron), 2006

agli occhi di un cliente.

Il rendering fotorealistico si configura dunque come un'immagine strategica, utilizzata non solo dagli architetti per vincere un concorso o discutere convincentemente con un cliente, ma anche strumentalmente dai committenti per interagire con le amministrazioni, con possibili finanziatori, e per vendere il progetto agli utenti finali, e dai politici per interagire con i cittadini e gli elettori. Molti degli architetti intervistati hanno citato casi di concorsi persi perché il proprio studio non aveva presentato rendering sufficientemente realistici, o perché il tipo di immagine non rispondeva alle esigenze strategiche o politiche della committenza.

Tre categorie di rendering fotorealistici

Nel tentare di definire l'ampio panorama dei rendering fotorealistici si possono delineare tre categorie. Trattandosi di uno schema teorico, e in virtù dell'ambiguità delle immagini, è possibile che ogni rendering contenga aspetti che lo riconducono a più di una categoria.

Il primo tipo di fotorealismo è il più visionario ed è costituito da immagini molto espressive e spettacolari, realizzate soprattutto per i concorsi. Visivamente deve molto alla fotografia di architettura, ma riprende anche il linguaggio di una certa cinematografia di animazione e di fantascienza⁵⁷. Sono immagini prodotte in stretta collaborazione con gli architetti, e che si mantengono in continuità con altri metodi di rappresentazione (disegno, *collage*, *maquette*) utilizzati in passato per promuovere la visione di un architetto e la sua idea di architettura. Questi rendering sono connotati da un certo grado di astrazione, poiché si tratta di rappresentazioni in cui è evocata, più che descritta, l'atmosfera di un progetto ancora in fase embrionale. Sono immagini decisive per un progetto, perché possono condizionare il giudizio di una giuria di concorso o di un cliente, e attrarre consenso sociale e politico, o provocare feroci contestazioni.

Sono diversi i casi di rendering che hanno catalizzato una tale attenzione del pubblico da sopravanzare nell'immaginario collettivo i progetti stessi, assumendo una serie di significati sociali e politici rilevanti. Un esempio è quello dell'Elbphilharmonie di Amburgo, di Herzog & de Meuron, la cui

57. Cfr. le pagine di "Atlante" di Eric de Combes de Broches di Luxigon, criticamente il più attivo nel panorama dei "renderisti", in *Candide. Journal for Architectural Knowledge* 9 (2015), pp. 125-132. Tra le immagini è esplicitamente citato come riferimento il lavoro di Douglas Trumbull, responsabile degli effetti speciali in film come "2001: A Space Odyssey" di Stanley Kubrick (1968), "Close Encounters of the Third Kind" di Steven Spielberg (1977), "Blade Runner" di Ridley Scott (1982).



MIR, rendering di *Stadsradhus på Södermalm*, Stockholm (Utopia Arkitekter), 2015

SLASHCUBE, rendering di *Schanzengraben*, Zurich, Switzerland, (Halter AG), 2014

immagine prodotta da Bloomimages nel 2006 ha catalizzato un tale consenso da prendere il sopravvento sul progetto stesso, diventando un'icona della città ben prima di scontrarsi con le difficoltà e i ritardi nella sua costruzione. Poiché il progetto è stato inaugurato nel 2017 con diversi anni di ritardo e con un costo tre volte più alto di quello inizialmente previsto, al successo iniziale è seguito per lungo tempo un senso di delusione e inadeguatezza del progetto rispetto alle promesse, e in un certo senso l'edificio è ancora oggi valutato in rapporto alla figura impressa nell'immaginario collettivo e non per le proprie effettive qualità⁵⁸.

Analogo è il caso della Tour Triangle di Parigi, sempre di Herzog & de Meuron. Il dibattito pubblico innescato dai rendering della nuova torre ha contrapposto il sindaco e l'assessore all'urbanistica, sostenitori del progetto in nome del rinnovamento di una Parigi schiacciata sul suo passato, e le proteste di un nutrito gruppo di storici, conservatori e cittadini, arrivando a essere dibattuto anche all'Assemblea Nazionale, ed è tuttora incerto se il progetto sarà costruito.

Un terzo caso è quello del Guggenheim Abu Dhabi di Frank Gehry. Il progetto non è stato ancora realizzato, ma già nel 2007 il rendering campeggiava su tutte le riviste di architettura e di viaggi come icona della capitale degli Emirati Arabi, quando, allora come oggi, l'edificio non era altro che uno scavo su un'isola semi deserta⁵⁹. Ormai da diversi anni, inoltre, le immagini del faraonico Guggenheim Abu Dhabi sono al centro delle dimostrazioni della società civile americana a denuncia delle condizioni di lavoro cui sono sottoposti gli operai che dovranno realizzare il nuovo museo.

Un secondo tipo di fotorealismo è quello delle immagini strettamente promozionali. Questi rendering solitamente sono commissionati direttamente dai developer di grandi operazioni immobiliari per mostrare gli interni di un edificio e le sue finiture (per esempio un ufficio tipo; le stanze di un appartamento o di un hotel) ai clienti finali. Si tratta di immagini stereotipate, mutate dalle convenzioni della fotografia di architettura commerciale, di interni e di arredamento, in cui spesso ricorre il grandangolo e un punto di vista ribassato, per fare sembrare gli spazi interni più grandi. Queste immagini sono molto letterali ma alcuni elementi non sono esattamente realistici, come ad esempio i pilastri e i serramenti, le cui sezioni sono ridotte, o non sono rappresentati del tutto, come le bocchette dell'aria condizionata e gli interruttori e i comandi della domotica. Nelle

58. C. Zöllner, "The Elbphilharmonie Renderings", *Clog* 4 (2012): 100-101.

59. Su questi due ultimi casi vedi D. Ponzini e M. Nastasi, *Starchitecture. Scenes, Actors and Spectacles in Contemporary Cities* cit. Sulla vicenda del Guggenheim di Abu Dhabi vedi anche nella seconda parte il caso studio dedicato a Saadiyat Island.



TEGMARK, rendering di una torre a Shenzhen, China (PLP), 2014

Simon Denis, *Tramonto a Roma*, 1789-1806 (Thaw Collection - The Metropolitan Museum of Art and The Morgan Library & Museum, New York)

Pierre-Herri de Valenciennes, *Studio di cielo sul Quirinale*, 1782, (Louvre)

John Robert Cozens, *Tempesta fra Bressanone e Bolzano*, 1782 (Victoria & Albert Museum)

KILOGRAPH, rendering di *Atlanta Falcon Stadium*, Atlanta, USA (Gensler), 2012

François-Maurus Granet, *Nuvole e Cielo su Monte Mario*, prima del 1807 (Musée Granet, Aix-en-Provence)

viste esterne, quando il rendering del progetto è inserito in una fotografia, sono eliminati tutti gli elementi di disturbo, come i lampioni e i cartelli stradali, le foglie cadute e altre cose che darebbero al progetto un senso della stagione e un “mood”, così come si evita un cielo troppo nuvoloso o cupo. Le gru e gli elementi di cantiere non si devono vedere e anche gli edifici circostanti, se sporchi, sono ripuliti per dare all’immagine un senso generale di “happiness”, una parola ricorrente in molte interviste sul tema del rendering.

Alcuni studi di rendering che lavorano nei settori più avanzati e competitivi del *real estate* internazionale (e.g. Visualhouse con sedi a New York, Los Angeles, Miami e Londra; Kilograph a Los Angeles) non si limitano a realizzare le immagini, ma propongono una completa strategia di branding per promuovere un progetto, in modo non dissimile alla pubblicità di un prodotto di lusso, appropriata all’*high-end real estate* di matrice anglosassone. In questo senso la *tagline* di Visualhouse “We envision design and evoke desire” ben rappresenta il modo in cui il fotorealismo è utilizzato per suscitare una reazione emotiva e un desiderio attraverso le immagini, le quali veicolano una visione idealizzata e semplificata dell’architettura, della città, e della vita al loro interno. La sinergia tra immagine fotorealistica, intrinsecamente spettacolare, e mercato, sta acquisendo via via sempre più importanza, a discapito degli stessi architetti, e sta spostando il controllo del progetto dalle mani dell’architetto in quelle di altri operatori del mercato: developer, broker, agenti di real estate. Il rendering è dunque sempre più uno strumento di marketing: Keely Colcleugh dello studio Kilograph ha raccontato che i developer californiani che operano nel mercato delle aziende hi-tech, poiché seguono una strategia “*core and shell*”⁶⁰, hanno necessità di visualizzare gli interni per poter rendere attrattivo un progetto agli occhi di potenziali clienti e finanziatori⁶¹. Per questo si rivolgono direttamente agli studi di visualizzazione chiedendogli di creare un’immagine enfaticamente evocativa degli interni (“*look and feel*”, “*populating the spaces with cool looking tech worker people and lots of dogs*”⁶²) in grado di vendere il progetto. Queste immagini, che rappresentano una specie di fotografia di architettura di progetti che non saranno realizzati - poiché una volta venduto, il progetto sarà realizzato da altri - sostituiscono il progetto preliminare, che fino a poco tempo fa sarebbe stato parte integrante del lavoro degli architetti, e

60. Un modo di sviluppare gli edifici per uffici e commercio in cui il progetto architettonico si limita agli esterni e alle predisposizioni per gli interni. Questi sono sviluppati da altri progettisti solo dopo che il progetto è stato venduto, con un risparmio di risorse e tempo e maggiori possibilità di personalizzazione da parte degli utenti finali.

61. Vedi l’intervista nella seconda parte.

62. Vedi l’intervista nella seconda parte.



Rendering del masterplan per Saadyat Island, Abu Dhabi, UAE (AECOM), 2006

Didier Barra, *Veduta di Napoli a volo di uccello*, 1647, (Museo di San Martino, Napoli)

possono orientare le attese di chi utilizzerà gli edifici⁶³.

Il terzo tipo di immagini, che definirei super-fotorealistico, è costituito da rendering molto dettagliati che, a differenza di quelli che ho appena descritto, mostrano il progetto in modo particolareggiato e i suoi possibili usi, non solo per trasmettere un'atmosfera ma anche per sintetizzare un grande numero di informazioni in una serie limitata di immagini. Sono immagini debitorie alla fotografia di architettura e di paesaggio, ma possono anche simulare fotografie amatoriali e istantanee per ottenere un effetto più disinvolto. Si tratta di rendering elaborati, che richiedono più tempo per essere realizzati e sono più costosi, e nascono in fasi successive al concorso, quando il progetto è presentato a un cliente, o al pubblico, o per altre ragioni comunicative in cui è necessario che l'architettura appaia in modo realistico e come se fosse già costruita. Queste immagini in alcuni contesti possono essere utilizzate per promuovere processi decisionali più aperti e condivisi, e per verificare in modo ampio e approfondito il rapporto dei nuovi progetti con le preesistenze⁶⁴. Non bisogna però dimenticare che il loro scopo, così come quello di tutti i rendering, rimane quello di promuovere un progetto, il quale deve, in qualche modo, essere il soggetto principale delle immagini e apparire sempre sotto una luce positiva.

Immaginari a confronto: rendering, fotografia, pittura, architettura

Tutti i rendering descritti qui sopra hanno elementi iconografici ricorrenti, che possono essere osservati mettendone a confronto un certo numero, e che contribuiscono alla creazione dell'immaginario dell'architettura. E' utile

63. Negli Stati Uniti, l'utilizzo del rendering come strumento per procacciare finanziatori di un progetto attraverso i media, è documentato almeno a partire dagli anni 20. In C. Willis, *Form Follows Finance* cit., l'autrice lo racconta attraverso i casi esemplari dell'Empire State Building e del Chrysler Building. "Once a site was assembled, the promoter would hire an architect to create an impressive rendering that could be sent to the newspapers with a press release announcing the project. Such publicity was often designed to attract a major client or buyer for the entire package; the plans for the Chrysler Building were sold in this manner" (161). Il primo rendering del Empire State Building degli architetti Shreve and Lamb, in una prima versione di massima, fu pubblicato nel 1928 sulla *Real Estate Record and Builders Guide* dall'imprenditore che aveva comprato il Waldorf-Astoria che, non riuscendo a trovare i finanziamenti sperati, fallì. Il progetto suscitò però l'interesse del suo banchiere, che insieme ad altri due soci lo portò avanti seguendo una ferrea strategia finanziaria, che determinò una buona parte delle scelte progettuali (90-96). Il rendering allora era in tutti i casi richiesto agli architetti, che realizzavano un progetto di massima, mentre oggi è demandato agli stessi studi di visualizzazione.

64. Vedi per esempio l'intervista a Jan Knikker dello studio MVRDV, e a Michele Pasca di Magliano di Zaha Hadid Architects.

analizzarne brevemente tre a titolo esemplificativo, confrontandoli con altre fonti iconografiche, per mettere in luce come questi aspetti corrispondano ad altrettante tendenze dell'architettura contemporanea.

Una prima caratteristica evidente è la presenza di specifiche condizioni meteorologiche e di luce: nebbia, neve, foschia, cieli nuvolosi o dall'aspetto minaccioso, che contribuiscono alla creazione di un "mood" molto marcato del progetto, ispirato alle caratteristiche climatiche e ambientali del luogo in cui si trova. Si tratta di un elemento distintivo del rendering rispetto alla fotografia professionale di architettura (di cui queste immagini, come si è visto, riprendono una serie di convenzioni), in cui si tende, al contrario, a normalizzare le condizioni meteorologiche preferendo una luce molto limpida e atmosfere soleggiate⁶⁵. I riferimenti di alcuni di questi rendering di architettura vanno rintracciati piuttosto nella pittura di paesaggio del settecento, che spesso era eseguita *en plein air* proprio da artisti che, venuti in Italia per dipingere le rovine e educarsi al Classico e alla pittura di storia, rimanevano colpiti dalla bellezza della natura e dagli effetti della meteorologia. Altre immagini si rifanno più o meno apertamente alle visioni nebulose della pittura romantica, contribuendo alla costruzione di un immaginario in cui l'architettura appare marcatamente in relazione ai luoghi in cui si trova, *naturalizzata*. L'aspetto artificiale di molte di queste immagini, inoltre, sembra unire a una visione paesaggistica anche agli effetti della cinematografia di fantascienza, rispecchiando, nell'insieme, quel tipo di visione "green", tra ecologia e *high-tech* che nell'ultimo decennio è una delle principali retoriche dell'architettura contemporanea⁶⁶.

Il secondo aspetto ricorrente è rappresentato dal punto di vista sopraelevato, o da "veduta in prospettiva" (ripresa da un punto di vista reale, con angolazione tra 60° e 90°) e a "volo d'uccello" (realizzata da un punto di vista immaginario posto in alto nel cielo)⁶⁷. Anche in questo caso le CGI si distaccano dagli standard della fotografia di architettura, poiché sarebbe impossibile scattare molte di queste vedute a meno di trovarsi su un edificio immaginario o su un elicottero, per ricollegarsi piuttosto alla vedutistica, ambito in cui gli elementi descrittivi e indicativi sono tradizionalmente

65. L'idealizzazione del paesaggio attraverso la reiterazione di un'eterna primavera, infatti, è tipico degli studi di visualizzazione allineati alle richieste del marketing. Cfr. le interviste con Kilograph ("The weather is important, we can't do an image without the blue sky. We do most of our work here, and we have a reputation of creating a certain kind of images, we have a sense of light which is very optimistic, and a saturation that is very exciting to people") e Visualhouse ("They want happy images. Blue skies, sunny days").

66. Cfr. F. Repishti, "Green Architecture. Oltre la metafora. Le avventure della metafora verdolatrice" in *Lotus* 135 (2008), 34-41, e il numero 140 di *Lotus*, "Sustainability?" (2009).

67. Queste tipologie dell'iconografia urbana sono delineate in C. de Seta, *Ritratti di città* cit., 30-31.



BLOOMIMAGES, rendering di *56 Leonard Street*, New York, (Herzog & de Meuron), 2008

ATCHAIN, rendering di *Guiyang Cultural Plaza Tower*, Guiyang, Cina (SOM), 2012



VISUALHOUSE, rendering di *15 Hudson Yards*, New York (Diller Scofidio + Renfro with Rockwell Group), 2012

HERZOG & DE MEURON, Rendering della *Tour Triangle*, Parigi, 2015

mescolati all'astrazione, all'invenzione e alla rappresentazione simbolica⁶⁸. Anche in questo caso il rendering fa un salto indietro nel tempo di almeno due secoli, poiché è vicino alla tradizione iconografica che ha preceduto e integrato la nascita della moderna topografia, un catalogo che comprende una produzione vasta e diversificata: le rappresentazioni dei grandi masterplan sembrano oggi rifarsi alle vedute urbane a volo d'uccello con cui furono raffigurate molte città italiane, da quelle di Francesco Rosselli degli ultimi decenni del Quattrocento, alla veduta di Venezia di Jacopo de' Barbari (1500), dalle seicentesche vedute allucinate di Didier Barra fino alle piante di Roma di Giovanni Battista Nolli (1748) e di Napoli di Giovanni Carafa (1775) di matrice topografica ma ancora integrate con vedute scenografiche delle città. Molti rendering fotorealistici di edifici inseriti in un minuzioso contesto urbano sono vicini alle convenzioni delle vedute settecentesche delle città per *topoi*, da Gaspar Van Wittel ai cosmopoliti Canaletto e Bellotto, a Giovanni Battista Lusieri, che quasi sempre erano prese da un punto di vista rialzato. Le rappresentazioni di progetti "stravaganti" in luoghi esotici, a cui i blog e le riviste di architettura ci hanno abituato negli ultimi anni, non possono che richiamare alla mente il genere del "capriccio" architettonico, consolidatosi in seguito alla diffusione per il gusto archeologico e alla nascita del *souvenir* nell'ambito del Grand Tour. Anche le prefigurazioni dei grandi *compound* contemporanei in cui sono accostate le opere di diversi "archistar" - quali ad esempio City Center a Las Vegas a Saadiyat Island a Abu Dhabi - rispecchiano quel gusto per il capriccio storicista e per la collezione portato all'estremo da artisti-architetti come Piranesi, Joseph Michael Gandy e Charles Robert Cockerell, in cui la filologia e l'invenzione sono intrecciate indissolubilmente.

La veduta aerea si configura nei rendering come una scelta quasi obbligata perché è spesso l'unica che permette di mostrare gli edifici nella loro interezza. Molte delle cosiddette "hero views" di un edificio, così chiamate perché enfatizzano gli aspetti plastici del progetto, e ricorrenti soprattutto in tema di torri e grattacieli, sono realizzate collocando la camera in un punto di vista irrealistico, che enfatizza la scultoreità dei progetti, ma non sarà apprezzato da chi utilizzerà l'edificio o lo percepirà dalla strada. La ripetizione di questo tipo di veduta nel raffigurare i progetti contribuisce inevitabilmente a quei fenomeni, oggi tanto diffusi e criticati, di reificazione degli edifici - già costitutivamente presente nel Moderno, in cui l'edificio era

68. Cfr. C. de Seta, *Ritratti di città* cit. Dello stesso autore vedi anche C. de Seta, *Vedutisti e viaggiatori in Italia tra Settecento e Ottocento* (Torino: Bollati Boringhieri, 1999); C. de Seta, *Roma. Cinque secoli di vedute* (Napoli: Electa Napoli, 2006), 29-51; 60-62, e C. de Seta, *L'Italia del Grand Tour. Da Montaigne a Goethe* (Napoli: Electa Napoli, 1996). Vedi inoltre A. Gady e J. Pérouse de Montclos (a cura di), *De l'esprit des villes: Nancy et l'Europe urbaine au siècle des Lumières, 1720-1770* (Versailles: Artlys, 2005), catalogo della mostra (Nancy, 2005).

concepito in discontinuità con la città tradizionale - e di spettacolarizzazione della città - avviato dagli architetti postmoderni verso la fine degli anni settanta e che ha oggi raggiunto un apice imprevisto.

Una variazione sul tema della veduta dall'alto è la cosiddetta "flying camera", una sorta di visione ravvicinata di un edificio alto e trasparente, i cui interni sono visibili e abitati, con il paesaggio urbano che rimane sullo sfondo. Queste immagini, tanto spettacolari quanto inverosimili nel punto di vista, ricordano sia le fotografie della serie *transparent city* di Michael Wolf,⁶⁹ sia i voli in elicottero sugli skyline americani che animano i titoli di testa di molti film e serie televisive, un'ulteriore conferma di quanto la rappresentazione dell'architettura sia oggi debitrice all'immaginario fotografico e, soprattutto, dei media più diffusi.

Un terzo tema iconografico, legato al precedente, è quello del vetro e della trasparenza, cui è persistentemente associata un'idea di modernità⁷⁰. In molti casi gli edifici appaiono come solidi leggeri e trasparenti, smaterializzati ben oltre un principio di realtà, anche perché le leggi dell'ottica fanno sì che in fotografia - ed è noto che gli stessi principi sono replicati dai software di renderizzazione - i vetri degli edifici di giorno appaiano scuri, o addirittura neri. Molti rendering rappresentano i progetti all'alba o al tramonto, quando l'interno di un edificio è visibile dall'esterno, ma le facciate e il paesaggio

69. M. Wolf, *The Transparent City* (New York: Aperture, 2008).

70. Già nel 1914 Paul Scheerbart con il suo *Glasarchitektur* profetizzava una società rivoluzionata dall'impiego dell'uso del vetro in architettura, non tanto per la sua potenziale funzionale, ma per gli aspetti espressivi di questo materiale, capace di emancipare l'uomo dalle abitudini di vita tradizionali. Hugh Ferriss dedicò alcune pagine di *Metropolis of Tomorrow* al vetro, e anche Giuseppe Terragni, nella *tavola polemica* "La rivoluzione del vetro" (in *Quadrante* 35-36, 1936, numero interamente dedicato alla Casa del Fascio di Como) sosteneva l'architettura di vetro in funzione rivoluzionaria e antiborghese. Tuttavia il vero dibattito sulla trasparenza in architettura è rappresentato dalle posizioni polemiche di Colin Rowe e Robert Slutzky, che con l'articolo "Transparency: Literal and Phenomenal" criticarono l'idea di trasparenza derivata dal cubismo sostenuta da Sigfried Giedion in *Space, Time and Architecture*, sviluppando una distinzione tra trasparenza "letterale", una qualità inerente a una sostanza, e trasparenza "fenomenologica", una qualità più sottile legata a un criterio organizzativo degli spazi. L'articolo è interessante da citare qui perché, anche in questo caso, le argomentazioni si basano integralmente su un confronto tra coppie di opere di pittori cubisti e post-cubisti - Picasso e Braque, Delaunay e Gris, Moholy-Nagy e Leger - e l'architettura di Gropius e di Le Corbusier. L'articolo chiama in causa anche la celebre fotografia di Lucia Moholy dell'ala dei laboratori del Bauhaus di Dessau, pubblicata a piena pagina nel volume di Giedion, sostenendo che la visione diagonale fosse derivata dalla concezione dell'edificio stesso e dalla trasparenza degli angoli vetrati. Cfr. S. Giedion, *Spazio, tempo ed architettura. Lo sviluppo di una nuova tradizione*. Milano, Ulrico Hoepli editore, 1954. 484-487); C. Rowe, Colin, R. Slutzky, "Transparency: Literal and Phenomenal." *Perspecta* 8 (1963): 45-54. Vedi anche il seguito dell'articolo "Transparency: Literal and Phenomenal. Part II": *Perspecta* 13/14 (1971), 287-301, in cui sono citati numerosi edifici storici come esempi di trasparenza fenomenologica, segno di una rilettura fortemente critica del moderno e della sua pretesa cesura con il passato. Vedi anche Repishti, Francesco. "Colin Rowe and Transparencies" *Lotus* 125 (2005): 118-125.



FOSTER+PARTNERS, rendering di *ICD Brookfield Place*, Dubai, UAE, 2015

GENSLER, rendering della *Shanghai Tower*, Shanghai, Cina, 2008

VA, rendering di *600 Collins Street*, Melbourne (Zaha Hadid Architects), 2016

MIR, rendering dia APM, Le Brassus, Switzerland (BIG), 2014

KILOGRAPH, rendering di *Metropolis LA*, Los Angeles (IDS Real Estate, CBRE), 2012

GEHRY PARTNERS, rendering del Guggenheim Museum Abu Dhabi, Abu Dhabi, UAE, 2007

circostante sono ancora ben riconoscibili. Questa scelta iconografica ricorrente dipende solo in parte dalle ragioni tecniche appena esposte, poiché le immagini, essendo prodotte da software, potrebbero essere modificate a piacimento illuminando gli interni anche in pieno giorno, una prassi praticata anche dai fotografi di architettura. Mi pare invece che questo tipo di raffigurazione ricorrente risponda piuttosto a una convenzione di tipo culturale che tende a replicare quel tipo di rappresentazione spettacolare e “d’effetto” dell’architettura, più che analitica o descrittiva, che risale al modernismo americano e in particolare dall’opera di Julius Schulman in California⁷¹. La trasparenza “letterale”, dunque, è ossessivamente ricorrente nei rendering, non solo perché permette di vedere più cose in una sola immagine, ma soprattutto perché provoca un effetto spettacolare già ampiamente sperimentato nell’iconografia del movimento moderno. La ripetizione sistematica degli specifici momenti della giornata che enfatizzano gli effetti drammatici della trasparenza concorre a un processo di dematerializzazione che contraddistingue molta architettura contemporanea, già enunciato da Giedion a commento dell’opera di Gropius, ripreso da Rowe e Sluzky nel 1955, e che oggi si dispiega in una varietà di esiti: se da un lato il curtain wall vetrato è utilizzato nella maggior parte degli edifici recenti in modo “letterale”, per non dire banale, gli esiti più interessanti in termini di trasparenza superano le posizioni enunciate in quel dibattito perché sono il frutto di un’idea di architettura il cui principio generatore è uno specifico “atto iconico”⁷² basato non sull’idea di trasparenza, ma su un’immagine ottica che include anche riflessioni e rifrazioni. Alcuni progetti recenti, infatti, hanno esplorato programmaticamente le qualità ottiche del vetro, come ad esempio la Fondation Cartier a Parigi, in cui Jean Nouvel non solo realizza un edificio completamente vetrato, ma opera una duplicazione del curtain wall arretrando l’edificio e allineando al fronte strada una nuova parete trasparente. Il risultato è una moltiplicazione caleidoscopica dello sguardo in cui gli elementi reali e quelli riflessi si sovrappongono come *layer* visivi, un’immagine perseguita dall’architetto⁷³, che ricorda le strutture ottiche

71. E. Ford, Edward. “The Inconvenient Friend” cit. Vedi anche P. Serraino, “Framing Icons”, in K. Rettenbury, *This is not Architecture*, cit. La forza iconica della celebre immagine della Case Study House n°22 è tale da avere generato un progetto tanto diverso come quello della riabilitazione dei *grands ensembles* francesi portato avanti da Druot, Lacaton & Vassal. Vedi: F. Druot, A. Lacaton & Jean-Philippe Vassal, *PLUS - Les grands ensembles de logements - Territoires d’exception* (Barcelona: Gustavo Gili, 2007). Questo caso è discusso in A. Luzarraga Iturrioz, “Proyectar desde la imagen: la fotografía como instrumento creador de atmósferas construidas en la obra de Druot, Lacaton y Vassal”, in R.A. Alcolea, J. Tàrrago-Mingo (a cura di), atti del convegno *Inter - Photography and Architecture 2016* cit., 186-196.

72. Cfr. H. Bredekamp. *Immagini che ci guardano. Teoria dell’atto iconico*. Raffaello Cortina Editore, 2015.

73. Cfr. J. Baudrillard e J. Nouvel. *Architettura e nulla. Oggetti singolari* (Milano: Electa, 2003).



METHANOA, rendering di *Dubai Creek Harbour* e *Dubai Creek Tower*, Dubai, UAE (Santiago Calatrava), 2016

LUXIGON, rendering della *Equator Tower*, Kuala Lumpur (REX), 2012

di Dan Graham a cavallo tra minimalismo, arte concettuale e esperienza fenomenologica. Anche la recente sede satellite del Louvre a Lens, degli architetti Kazuyo Sejima e Ruye Nishizawa, è un progetto che persegue un'immagine di totale smaterializzazione dell'edificio nel paesaggio, sia grazie all'uso estensivo del vetro curvo, che provoca un effetto di sublimazione dei volumi e di distorsione ottica già sperimentati dello studio giapponese, sia grazie all'impiego di un rivestimento in alluminio anodizzato che restituisce una trasparenza simulata, una riflessione leggermente sfumata dell'ambiente circostante all'esterno, e del contesto espositivo all'interno, che determina una completa sparizione dell'immagine dell'architettura⁷⁴.

Aspetti critici del fotorealismo

Vorrei infine proporre quattro brevi riflessioni critiche sul tipo di realtà descritta dai rendering, poiché come si è visto si tratta di un'idea strategica del reale che rispecchia e contribuisce a formare alcuni importanti temi dell'architettura contemporanea.

La prima riflessione riguarda l'influenza dei rendering sulla spettacolarizzazione dell'architettura e del paesaggio urbano, un fenomeno che riguarda il rapporto tra progetto e visualizzazione, ed è dovuta sia agli aspetti tecnologici delle CGI che ai meccanismi della loro circolazione sui media. Gli architetti intervistati hanno affermato che esiste una corrispondenza tra la diffusione dei software di progettazione tridimensionale e la spettacolarizzazione dell'architettura e delle città avvenuta negli ultimi decenni. Sia la modellazione 3D che la visualizzazione fotorealistica tendono per loro natura a privilegiare gli aspetti più formali degli edifici, e questo è valido sia per chi progetta sia per chi utilizza le immagini finali: chi vuole distinguersi attraverso un grande gesto architettonico, molto probabilmente preferirà un design adatto a generare rendering spettacolari così da ottenere la massima visibilità sui media. Il risultato di questo stretto rapporto tra realtà e visualizzazione è un flusso incessante di immagini e forme spettacolari, reali e virtuali, a discapito di pratiche progettuali che pongono al centro altri aspetti dell'architettura e dell'urbanistica⁷⁵.

74. Vedi la pubblicazione del progetto su *Lotus* con il testo di Jacques Leenhardt "Elogio della trasparenza. Una visita al Louvre-Lens, nella regione mineraria a nord della Francia". *Lotus* 154 (2014), 88-113, 90-97.

75. La recente esplosione di forme architettoniche esuberanti e stravaganti diffuse su scala globale per mezzo delle CGI può essere in un certo senso paragonata a quelle esperienze del Seicento e Settecento in cui l'evoluzione delle tecniche prospettiche contribuì a uno scardinamento dello spazio statico rinascimentale. A questo proposito voglio citare ancora una volta l'intervista a Colin Koop di SOM, che riporta un chiaro esempio della correlazione tra



Rendering notturno e diurno di *Milles Arbres*, Parigi (Sou Fujimoto Architects e altri), 2015

All'esuberanza formale, o più semplicemente a un eccesso di fotorealismo nella rappresentazione, può corrispondere inoltre una serie di possibili delusioni del reale rispetto all'immaginato. Una seconda criticità riguarda, infatti, la valenza stessa del fotorealismo, poiché se questi rendering sono tanto realistici da permettere una maggiore accessibilità dell'architettura al pubblico, e possono potenzialmente innescare processi valutativi più complessi e condivisi, è facile che l'attenzione dei non addetti ai lavori si concentri non tanto sulle effettive qualità progettuali descritte attraverso le immagini, ma sullo spettacolo delle immagini stesse, provocando una serie di incomprensioni sulle attese e sui risultati di un progetto⁷⁶. Le immagini, inoltre, possono essere utilizzate strumentalmente da chi le produce e le veicola proprio per catalizzare l'attenzione del pubblico su determinati aspetti dei progetti, nascondendone gli aspetti di potenziale problematicità⁷⁷. Un terzo aspetto critico del fotorealismo ha a che fare con i luoghi dell'architettura e le loro infinite specificità. Oggi l'architettura si dispiega in un'amplessissima e talvolta estrema varietà territoriale, e molti degli edifici più spettacolari al mondo sono realizzati, ad esempio, in luoghi condizionati da climi inospitali, come la penisola araba, o dall'inquinamento, come la Cina e il sud-est asiatico. Molti progetti, tuttavia, sono rappresentati sullo sfondo di improbabili cieli azzurri e tersi, che ricordano un paesaggio occidentale mitizzato. Questa idealizzazione del paesaggio, in sostituzione di una

3D e produzione di forme spettacolari: "If you are sitting at your desk and you are working inside Rhino and 3D model the Seagram's Tower, and then you have to do a 3D model of, let's say, the new tower that Gensler did in Shanghai... well the twisty tower looks better in Rhino. It just looks better when you design it in three dimensions. The Seagram would look like a gridded box, and it is very hard to see the potential of that design because it looks conventional. Now... it is one of the best buildings ever made! So if you are a designer you are constantly en garde against overvaluing form, because Rhino will make a slippy shape look awesome". Non per caso il progetto della Shanghai Tower di Gensler è stato recentemente insignito dell'American Architecture Prize for Architectural Design del 2016. <https://architectureprize.com/winners-2016/winner.php?id=2624>

76. Cfr. l'interessante G. Rose, M. Degen, C. Melhuish, "Networks, interfaces, and computer-generated images: learning from digital visualisations of urban redevelopment projects", *Environment and Planning D: Society and Space* 32-3 (2014), 386-403, sul caso di Msheireb Downtown, un progetto di 310.000 mq a Doha, Qatar.

77. Vedi ad esempio l'articolo polemico di M. Minkian contro i rendering di MVRDV del 15 febbraio 2016, in cui l'autore riflette criticamente e non senza scetticismo sul rapporto esistente tra architettura, rendering e media proprio a partire dalla lettura di un'immagine prodotta dallo studio (<http://www.failedarchitecture.com/what-this-mvrdv-rendering-says-about-architecture-and-media/>). Lo studio ha risposto all'articolo con un post su Archdaily del 2 marzo 2016, ribadendo la necessità strategica dei rendering e spiegando le ragioni delle proprie scelte estetiche e progettuali, avanzando l'ipotesi che il rendering possa anche essere uno strumento di creazione di entusiasmo e di coinvolgimento del pubblico per un progetto (<http://www.archdaily.com/783045/in-defense-of-renders-and-trees-on-top-of-skyscrapers-mvrdv>). Sempre su Archdaily, a ulteriore dimostrazione del mutuo rapporto esistente tra rendering e nuovi media, vedi anche il post di T. De Chant, citato da MVRDV, "Can We Please Stop Drawing Trees on Top of Skyscrapers?" del 23 marzo 2013.

rappresentazione effettivamente realistica, è una vera e propria negazione della realtà, e le ragioni di tale omologazione dell'immaginario possono essere molteplici, come ad esempio la necessità dei nuovi progetti di aderire al vocabolario del modernismo, o la difficoltà per *developer* e finanziatori a promuovere i propri investimenti facendo vedere luoghi ben diversi dalle atmosfere idealizzate dei rendering commerciali. In altri casi di segno opposto, i rendering più "visionari" estetizzano le condizioni ambientali locali e le loro caratteristiche, siano anche l'inquinamento, o un'aridità e umidità estreme: questo è certamente un modo più contestuale di rispondere alle specificità dei luoghi, ma anche un atteggiamento che tende a minimizzare, grazie alla spettacolarizzazione operata dalla fotografia, l'indifferenza per il luogo e il contesto che caratterizza una larga parte dell'architettura internazionale.

L'ultima riflessione riguarda il contesto degli edifici in senso più ampio, e cioè la rappresentazione delle popolazioni e della sfera sociale di un progetto⁷⁸. Se fino a pochi anni fa nei rendering le persone erano visualizzate in modo scarsamente fotorealistico, attraverso silhouette o con figurine trasparenti, oggi il fotorealismo permette di mostrare efficacemente i luoghi abitati e in uso. Decidere chi sarà effettivamente visibile in un'immagine, e chi invece sarà assente, diventa pertanto un fatto non solo strategico per il progetto, ma anche sociale, e politico, soprattutto nel caso di grandi trasformazioni pubbliche. Per citare un caso citato da uno degli architetti intervistati, a Parigi è stato recentemente assegnato a un gruppo di progettisti e investitori il primo premio di un concorso indetto dall'amministrazione cittadina per il XVII *arrondissement*, vicino alla *périphérique*⁷⁹. Il progetto è stato presentato con una serie di rendering fotorealistici molto suggestivi che mostrano l'edificio in uso, in cui, a uno sguardo più attento, si nota l'assenza quasi totale di arabi e neri e arabi, nonostante si tratti evidentemente di un'area periferica della città abitata da una popolazione multiculturale.

78. Cfr. S. Houdart. "Copying, Cutting and Pasting Social Spheres: Computer Designers' Participation in Architectural Projects". *Science Studies*, 21-1 (2008), 47-63.

79. <http://www.reinventer.paris/fr/sites/1251-pershing-17e.html>.

Coda: iperrealismo

Le riflessioni presentate in questo capitolo, svolte sulla base di una bibliografia interdisciplinare e di una serie di interviste con i architetti e *visualizer* professionisti, dimostrano che i rendering sono oggi uno strumento di rappresentazione per certi versi più rilevante della stessa fotografia di architettura, perché uniscono la capacità di costruire l'immaginario dell'architettura e di anticiparne le tendenze, a una diffusione capillare nei concorsi e nei media di ogni tipo. I rendering sono oggi tanto efficaci proprio a ragione del fotorealismo: poiché un'idea di verità è generalmente associata alla fotografia, queste immagini tendono ed essere considerate come documenti del reale, sebbene rappresentino qualcosa ancora da venire, o che potrebbe non essere mai realizzato, e nonostante non siano affatto elementi neutrali, ma dispositivi comunicativi che portano con sé contenuti propri. Il realismo dei rendering, come accade per ogni linguaggio, è un sofisticato veicolo di aspetti strategici - culturali, politici, ideologici - i quali si rivelano soltanto a un'osservazione più consapevole proprio a causa dell'apparente verosimiglianza di queste immagini. Può essere allora opportuno, in conclusione, superare la nozione di fotorealismo e i significati a essa associati introducendo quella di *iperrealismo*, che mi pare ben definisca il rendering nelle diverse interpretazioni qui di seguito brevemente accennate, le quali potranno in futuro essere un punto di partenza per nuovi approfondimenti.

In pittura, l'iperrealismo è un movimento nato in ambito americano alla metà degli anni Sessanta, sotto la cui etichetta erano raccolti artisti che utilizzavano le immagini fotografiche per realizzare le proprie opere pittoriche, spesso di grandi dimensioni, che si presentavano al pubblico come grandi *trompe l'oeil* capaci di confondere il dipinto con l'oggetto reale - in questo caso una fotografia, con tutte le conseguenze implicate da questo doppio livello di trasformazione della realtà in immagine⁸⁰.

L'iperrealismo è stato in passato aspramente criticato come movimento reazionario e anti-intellettuale, ma il confronto con il rendering qui è opportuno sia perché i nomi di diversi artisti citati come riferimenti nei paragrafi precedenti ricorrono inevitabilmente nella metodologia degli iperrealisti, coloro che utilizzavano la camera ottica e i fiamminghi in particolare, sia perché i pittori iperrealisti producono immagini che, pur apparentemente realistiche - come apparentemente può esserlo una

80. O. Letze (a cura di), *Photorealism. 50 Years of Hyperrealistic Painting* (Ostfildern: Hatje Cantz, 2013).



Ben Johnson, *Looking Back to Richmond House*, 2011, acrilico su tela, 183 x 274 cm

Ben Johnson, *Looking Back to Richmond House*, 2011, acrilico su tela (dettaglio)

fotografia - sono il frutto di innumerevoli scelte e di infinite manipolazioni dell'immagine prescelta, arrivando a una rappresentazione della realtà fortemente interpretata⁸¹. In questo contesto diventa emblematico il precedente del presunto “verismo” di Canaletto, a lungo considerato un pittore fedele alla realtà, in cui bisogna considerare le vedute più “esatte” come “i casi limite d'un atteggiamento globalmente fondato sulla manipolazione dell'immagine urbana [...]”. Così le vedute ideate e i capricci passano dal loro *status* marginale a quello di molla segreta di tutta quanta l'opera. Il “reale” come variante dell'immaginario”⁸².

Dall'opera dei primi artisti iperrealisti americani, come Richard Estes, ai paesaggi notturni di Raphaella Spence, fino alle sperimentazioni più recenti di raffinati pittori europei come Ben Johnson, che dipinge realisticamente i *cityscapes* contemporanei e le opere di architetti come Nouvel e Foster, o Thomas Dillmann, che nei propri paesaggi fotorealistici recupera integralmente le atmosfere della pittura romantica, l'iperrealismo si configura come uno strumento di attività che va oltre la pura visualizzazione, una rappresentazione rivelatoria del reale in cui alcuni aspetti sono intensificati artificialmente, capace di prefigurare con forza qualcosa di nuovo, e di insistere sugli aspetti sensoriali e sinestetici delle immagini⁸³. Poiché, come abbiamo visto, i rendering possiedono una natura immaginifica e generativa che passa generalmente inosservata, le forme dell'iperrealismo, qui solamente accennate, sembrano esemplificare con maggiore chiarezza la capacità di queste rappresentazioni virtuali di influenzare e dare forma al reale.

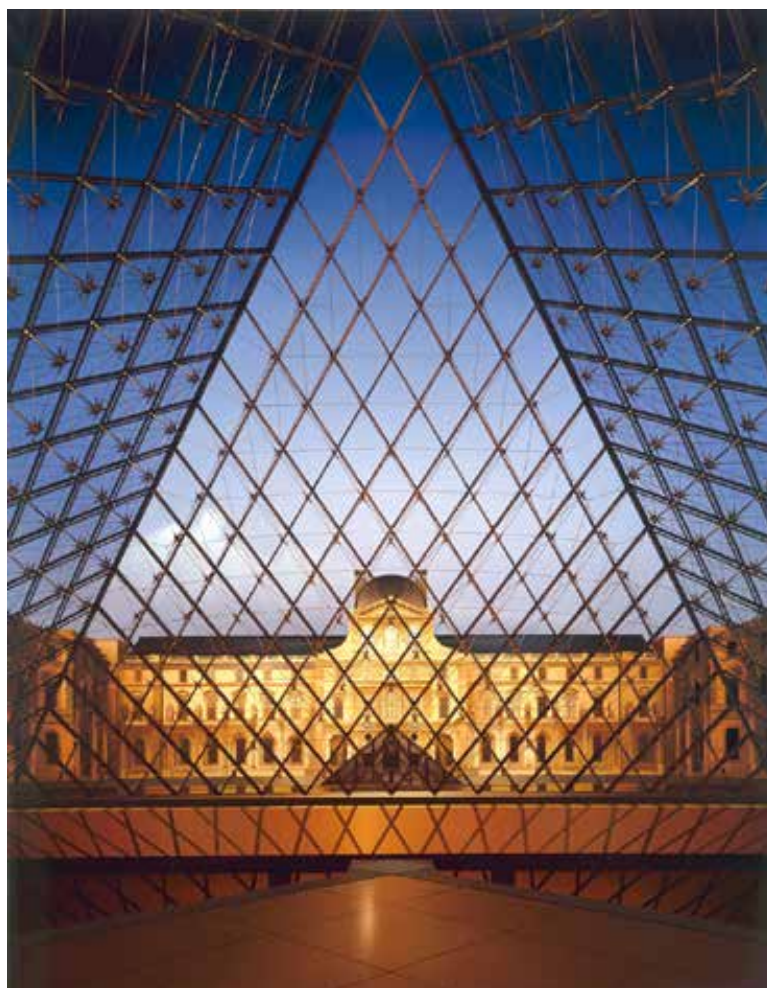
Il rendering può essere concepito come simulacro nell'accezione data da Baudrillard⁸⁴, secondo cui l'immagine non rappresenta la verità, ma è solo l'immagine ad essere vera poiché la verità che l'ha generata non c'è più, o non è mai esistita. Le affabulazioni di Baudrillard riflettono la tendenza delle immagini a configurarsi come elementi autonomi, e mettono in guardia non tanto dal distacco tra immagine e realtà, ma dal rimpiazzo di quest'ultima con l'iper-realtà delle immagini, un fenomeno cui in architettura si tende ad assistere sempre più spesso. Nel tentativo di attenuare il tono catastrofista di Baudrillard, e a parziale difesa dei disegni di architettura e del rendering, vorrei concludere ricordando quando ha osservato Walter Benjamin a commento di un testo di Carl Linfert sulle rappresentazioni pittoriche dell'architettura, che “non *ri*-producono l'architettura, ma innanzitutto

81. Cfr. E. Lucie-Smith, *Arte oggi : dall'espressionismo astratto all'iperrealismo* (Milano: Mondadori, 1976), 455-483.

82. André Corboz, *Canaletto: una Venezia immaginaria* cit., 132.

83. Cfr. Bredekamp, Horst and B. M. Stafford, “Hyperrealism”, *Tate Etc.* 6 (2006) e 5 (2005). <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/one-step-beyond>

84. J. Baudrillard, *Simulacres et simulation* (Paris: Galilée, 1981).



Ben Johnson, *Reflections on Past and Present* , 1996, acrilico su tela, 254 x 203 cm

la producono, una produzione che beneficia la realtà dell'architettura meno spesso dei sogni"⁸⁵. Secondo Benjamin, Linfert sostiene che le rappresentazioni pittoriche di edifici costituiscano un mondo immaginario dotato di proprie specificità, la più importante delle quali è che l'architettura non è tanto "vista", ma immaginata come un'entità oggettiva. "E' l'effetto oggettivo degli edifici sulla capacità immaginativa dello spettatore ad essere più importante del loro "essere visti", così che, in breve, la più essenziale caratteristica della rappresentazione dell'architettura è di non giungere mai veramente ad essere pittura"⁸⁶.

La duplice natura con cui dobbiamo intendere il rendering è allora, ancora una volta, quella di un linguaggio che contribuisce più all'immaginazione che alla realtà, ma che, nel costituirsi come realtà immaginata dell'architettura, potrà un giorno divenire la realtà.

85. Benjamin, Walter, "Rigorous Study of Art. On the First Volume of the *Kunstwissenschaftliche Forschungen*", traduzione di T. Y. Levin, *October* 47 (1988), 84-90. Il testo originale tedesco è del 1933. Riporto qui la versione inglese da me consultata "As regards the images themselves, one cannot say that they re-produce architecture. They produce it in the first place, a production which less often benefits the reality of architectural planning than it does dreams." Si tratta di un commento di Benjamin a un testo di Carl Linfert dedicato ai disegni di architettura, un "ambito marginale inesplorato" dagli storici dell'arte in cui sono citate opere di Pierre-Edmé Babel, Juste-Aurèle Meissonnier, Piranesi, Boullée. Il passo è citato in B. Lukacher, *Joseph Gandy: An Architectural Visionary in Georgian England* cit., 11 e 202, e in H. Bredekamp. *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico* cit, 225.

86. W. Benjamin, Walter. "Rigorous Study of Art", cit., 90.



Raphaella Spence, *Vegas*, 2011, olio su tela, 90 X 120 cm



Frédéric Goupil-Fresquet, *La Pyramide de Chéops*. Incisione pubblicata da N. P. Lerebous nel volume *Excursions daguerriennes* (1841) realizzata da un dagherrotipo del 1839

Cap. 3 Icone

Fin dalla sua nascita la fotografia ha contribuito in maniera sensibile alla creazione di un repertorio, in parte mutuato dalle tradizioni iconografiche precedenti, di monumenti e architetture immediatamente riconoscibili, la cui condizione di notorietà, universalità e miticità è legata proprio alla traduzione in immagini infinitamente ripetute, che assurgono per sineddoche a simbolo dei luoghi in cui si trovano, e in particolare delle città.

Alla nozione di monumento oggi si è sostituita quella di “iconic building”, edifici di alto profilo figurale che contribuiscono a trasformare le città spettacolarizzandole, la cui produzione è correlata alla fotogenicità dell'architettura e alla diffusione capillare di rappresentazioni fotografiche su scala globale, non solo sui media tradizionali, ma anche sul *web* e sui *social network*. In questo senso, la comparsa dell' “iconic building” va concepita nel contesto di una trasformazione strutturale di una parte dell'architettura, alla luce delle tesi di Walter Benjamin su come la riproducibilità dell'opera artistica nell'immagine abbia mutato lo statuto stesso dell'arte, e dell'architettura. La fotografia, anche quella del passato, può essere considerata come una forma di appropriazione dell'architettura e dello spazio urbano, e oggi si possono osservare nuovi aspetti e ritualità - come il *selfie* - che rappresentano un superamento di precedenti concezioni della pratica fotografica, dovute alla diffusione della fotografia digitale, degli *smartphone*, e a una condizione di mobilità diffusa e di turismo di massa.

In relazione a tutti questi aspetti, in questo capitolo intendo indagare, da un lato, il nesso esistente tra architettura, rappresentazione e figura della città. Dall'altro intendo mostrare che la fotografia, nelle sue diverse forme e in particolare quelle “spontanee”, turistiche e amatoriali, è un agente di trasformazione urbana in senso iconico e spettacolare.

Il capitolo è suddiviso in sette sezioni, ognuna delle quali affronta un aspetto diverso della relazione tra le icone di architettura e la fotografia: *Rapporto sulla fotografia e i monumenti* rintraccia i temi fondamentali di questo rap-

La seconda parte di questo capitolo, dedicata alle pratiche fotografiche “spontanee” e i *social media* è stata presentata al VIII congresso AISU: *La città, il viaggio, il turismo. Percezione, produzione e trasformazione* (Napoli, settembre 2017) con il titolo “Souvenir e architettura spettacolare. La fotografia come agente di trasformazione urbana”, e pubblicata online negli atti del congresso. Un estratto più ampio è stato presentato alla conferenza internazionale *Star Architecture, International Architectural and Planning Firms and the Urban Transformation of European Cities* (Centro Italo-Tedesco per l'Eccellenza Europea di Villa Vigoni, Menaggio, novembre 2017), con il titolo “ARCHITECTURE OF THE IMAGE. Icons, Photography, Social Media”, di cui è prevista la pubblicazione nel 2018 come capitolo di un volume edito da un editore accademico tedesco.

porto già nel primo discorso ufficiale sulla fotografia tenuto da Louis Arago nel 1839, mostrando come monumenti e architetture abbiano da sempre mantenuto una relazione privilegiata con la fotografia. *Piramidi: l'icona come souvenir di viaggio* esemplifica, attraverso la rilettura di un volume dedicato alla rappresentazione fotografica delle piramidi di Gizeh, l'evoluzione del rapporto tra fotografia, monumenti e turismo. La terza sezione, *Dai monumenti agli "iconic building" (via Walter Benjamin)* riprende un saggio di Pierluigi Nicolini dedicato all'evoluzione del rapporto tra forme monumentali e spazio urbano, che arriva a toccare i suoi esiti iconici contemporanei. Il saggio è letto dal punto di vista della rappresentazione, secondo quanto teorizzato da Walter Benjamin in *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*. La sezione successiva, *Icone e ritratti*, è un approfondimento sulla parola "icona", in cui il significato che gli architetti generalmente attribuiscono a questo termine è messo a confronto con quelli pertinenti alla semiotica e alla pittura religiosa di icone, da cui il termine proviene. *Media Ritual* affronta la condizione mediatica e turistica dell'edificio iconico, mentre *Ritratti e social media: da Un art moyen al selfie* estende la riflessione ai nuovi *social media*, operando un confronto con il noto testo di Pierre Bourdieu. L'ultima sezione *Strategie di comunicazione, strategie di progetto*, mostra come la fotografia dei *social* sia divenuta uno strumento utilizzato programmaticamente dagli architetti, complementare alla progettazione e funzionale alla creazione di un consenso.

Ampia parte del capitolo è stata svolta su testi esistenti, che sono stati rilette rovesciando i termini del rapporto tra monumento/opera d'arte/edificio e fotografia, e mettendo a confronto in modo inedito contributi afferenti ad ambiti disciplinari diversi. La parte dedicata ai temi più attuali si basa, invece, su una serie di ricerche online, sull'osservazione e analisi di social network che io stesso ho cominciato a utilizzare, sulla letteratura più recente nell'ambito dei *social* e dei *selfie*, su esperienze personali di viaggio e di ricerca, e su alcune interviste svolte a figure di riferimento nell'ambito della comunicazione dell'architettura.

Rapporto sulla fotografia e i monumenti

È noto che quella che si ritiene essere la prima fotografia della storia, le *Point de vue du Gras*, realizzata da Nicéphore Niépce nel 1826 o 1827, è la fotografia di un'architettura. Dodici anni più tardi, nel *Rapporto sul dagherrotipo* letto alla Camera dei Deputati e all'Accademia delle scienze nell'estate del 1839 - e al quale convenzionalmente si fa risalire la nascita ufficiale della

fotografia - Louis Arago presentò la fotografia ponendola in stretta relazione con lo studio dei monumenti storici. Grazie all'inedita capacità di registrare la realtà in modo straordinariamente fedele, rapido ed economico, la nuova tecnica prometteva di essere molto utile all'avanzamento delle arti e della ricerca scientifica. Il primo esempio portato da Arago, allora di grande attualità, fu quello dei risultati che si sarebbero potuti ottenere con la fotografia durante la spedizione d'Egitto, da poco conclusa, i cui ritrovamenti furono pubblicati dal 1809 al 1822 in dieci volumi di testi e tredici di stampe, frutto del lavoro sul campo di circa 2000 persone, tra cui 400 incisori:

Per copiare i milioni e milioni di geroglifici che coprono, anche all'esterno, i grandi monumenti di Tebe, di Memphis, di Karnak, ecc., ci vorrebbero decine di anni e legioni di disegnatori. Con il Dagherrotipo, un solo uomo potrebbe portare a buon fine questo immenso lavoro. Munite l'istituto d'Egitto di due o tre apparecchi di M. Daguerre, e in molte lastre di questa celebre opera, frutto della nostra immortale spedizione, vaste distese di geroglifici reali rimpiazzeranno i geroglifici fittizi e puramente convenzionali; e i disegni saranno ovunque superiori per fedeltà, nel colore locale, alle opere dei più abili pittori; e le immagini fotografiche, essendo sottomesse nella loro formazione alle regole della geometria, permetteranno, con l'aiuto di un piccolo numero di dati, di risalire alle dimensioni esatte delle parti più elevate, le più inaccessibili degli edifici¹.

Pur presentandola limitatamente a un ruolo di servizio e di documentazione, il discorso di Arago pone l'invenzione della fotografia in rapporto a un soggetto privilegiato: il monumento. Inoltre introduce indirettamente altri temi fondamentali per la fotografia, vale a dire il viaggio, la scoperta e l'appropriazione dei luoghi, il souvenir e la memoria. Prendendo le mosse dalla grande opera della spedizione francese in Egitto, Arago immagina retrospettivamente - nel presentare la fotografia a un pubblico di studiosi - un legame tra l'Egitto e la fotografia stessa, destinato non solo ad avverarsi e a durare nel tempo, ma a costituire ciò che si è progressivamente con-

1. F. Arago, *Rapport de M. Arago sur le daguerréotype, lu à la séance de la Chambre des Députés, le 3 juillet 1839, et à l'Académie de Sciences le 19 août* (Paris: Bachelier, 1839), 28-31. "Pour copier les millions et millions de hiéroglyphes qui couvrent, même à l'extérieur, les grands monuments de Thèbes, de Memphis, de Karnak, etc., il faudrait des vingtaines d'années et des légions de dessinateurs. Avec le Daguerréotype, un seul homme pourrait mener à bonne fin cet immense travail. Munissez l'institut d'Égypte de deux ou trois appareils de M. Daguerre, et sur plusieurs des grandes planches de l'ouvrage célèbre, fruit de notre immortelle expédition, de vastes étendues de hiéroglyphes réels iront remplacer des hiéroglyphes fictifs et de pure convention; et les dessins surpasseront partout en fidélité, en couleur locale, les œuvres des plus habiles peintres; et les images photographiques étant soumises dans leur formation aux règles de la géométrie, permettront, à l'aide d'un petit nombre de données, de remonter aux dimensions exactes des parties les plus élevées, le plus inaccessibles des édifices."

figurato come uno dei più celebri *topoi* fotografici, vale a dire quello delle piramidi. Come testimonia Alain D'Ooghe nel grande volume *Les Trois Grandes Egyptiennes*², il primo ritratto fotografico delle piramidi di Gizeh - più precisamente della grande piramide di Cheope - risale già al novembre del 1839, cioè soltanto pochi mesi dopo il discorso di Arago. La fotografia, scattata dal pittore Frédéric Goupil-Fresquet, fu utilizzata come modello per un'incisione, pubblicata nel 1841 in un volume il cui titolo, *Excursions daguerriennes. Vues et monuments les plus remarquables du globe*, è già un'eloquente indicazione di quanto la pratica fotografica si fosse costituita da subito come attività autonoma, e di quanto i monumenti fossero un soggetto naturalmente abbracciato dai fotografi.

Arago, dunque, nel portare dal recente passato l'esempio della spedizione d'Egitto, lega più in generale il procedimento fotografico alla rappresentazione dei monumenti, anticipando il cambiamento radicale che l'immagine fotografica avrebbe portato nell'ambito dello studio e della storia dell'architettura e dell'arte, in cui la fotografia sarà usata come documento e come strumento di confronto tra opere.

*Questi souvenir in cui gli studiosi, in cui gli artisti, accompagnatori dell'armata d'Oriente tanto zelanti e celebri, non potranno, senza essere stranamente fraintesi, trovare l'ombra di un rimprovero, rinvieranno senza dubbio il pensiero ai lavori che si eseguono oggi nel nostro stesso paese, sotto il controllo della Commissione dei monumenti storici. A colpo d'occhio, ognuno percepirà l'immenso ruolo che i procedimenti fotografici sono destinati a giocare in questa grande impresa nazionale; ognuno comprenderà anche che i nuovi procedimenti si distingueranno per l'economia, un tipo di merito che, per dirlo in passant, nelle arti va raramente di pari passo con la perfezione dei risultati*³.

Basti pensare a come questa profezia prenderà forma nell'atlante *Mnemosyne* a cui Warburg lavorò dal 1924 al 1929, o all'esperienza del *Musée Imaginaire* di André Malraux. Ma già nel 1894 Émile Mâle scriveva:

2. A. D'Hooghe, "Les Pyramides de Gizeh et la photographie: petite histoire d'une grande complicité", in A. D'Hooghe (a cura di), *Les Trois Grandes Egyptiennes. Les Pyramides de Gizeh a travers l'histoire de la photographie* (Paris, Marval 1996), 16.

3. F. Arago, *Rapport de M. Arago sur le daguerréotype* cit. 32. "Ces souvenirs où les savants, où les artistes, si zélés et si célèbres attachés à l'armée d'Orient, ne pourraient, sans se méprendre étrangement, trouver l'ombre d'un blâme, reporteront sans doute les pensées vers les travaux qui s'exécutent aujourd'hui dans notre propre pays, sous le contrôle de la Commission des monuments historiques. D'un coup d'oeil, chacun apercevra alors l'immense rôle que les procédés photographiques sont destinés à jouer dans cette grande entreprise nationale; chacun comprendra aussi que le nouveaux procédés se distingueront par l'économie, genre de mérite qui, pour le dire en passant, marche rarement dans les arts avec la perfection des produits."



Friedrich Adolf Paneth , *The Pyramid of Chephren*, 1913

Si può dire che la storia dell'arte, che sino a poc'anzi era soltanto la passione di qualche curioso, sia divenuta una scienza vera e propria solo con la scoperta e la diffusione della fotografia ... La fotografia ha liberato in parte l'opera d'arte dalle fatalità che pesano su di essa, dalla distanza, dall'immobilità. La fotografia ha permesso di comparare, cioè di fare una scienza: la creazione di una biblioteca di fotografie, ma di fotografie fatte da archeologi, non da dilettanti, diventerà probabilmente, in un breve volger di tempo, necessaria agli eruditi⁴.

E Walter Benjamin, nel celebre *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, allargava il concetto scrivendo che “la cattedrale abbandona la propria ubicazione per trovare accoglienza nello studio di un amatore d'arte”⁵.

Un primo esempio di questo processo, infatti, ebbe luogo pochi anni dopo, nel 1851, con la “Mission Héliographique”⁶, la prima campagna fotografica commissionata dalla Commission des Monument Historiques del governo francese a cinque fotografi, i quali appartenevano al primo “fotoclub” della storia, chiamato appunto “Société Héliographique”. Lo scopo della campagna era di documentare lo stato dei monumenti nazionali in previsione di lavori di restauro e conservazione dei monumenti storici, e che rimarrà il precedente di ogni successiva campagna fotografica promossa da uno Stato.

Ma il testo di Arago contiene molto di più: egli non poteva certamente immaginare l'intera portata storica dell'invenzione della fotografia, ma nel formulare quello che fu il primo discorso pubblico su di essa espresse già una domanda fondamentale:

Ci si domanderà, infine, se l'arte, considerata in se stessa, debba aspettarsi qualche progresso dall'esame, dallo studio di queste immagini disegnate da ciò che la natura offre di più sottile, di più agile, dai raggi del sole?⁷.

Seppure formulata su una conoscenza ancora embrionale del mezzo, e con l'intento di indagare potenzialità ancora limitatissime rispetto a quelle che in seguito la fotografia ha mostrato, il destino dell'arte e l'invenzione della

4. É. Mâle, “L'enseignement de l'histoire de l'art dans l'université”, *Revue universitaire*, III-I (1894), 19. Citato in G. Didi-Huberman. *L'immagine insepolta* cit., 419-420.

5. W. Benjamin. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi, 2011, 8. L'edizione originale *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* è del 1936.

6. Cfr. A. de Mondenard, *La mission heliographique: cinq photographes parcourent la France en 1851*. (Paris: Monum - Éditions du patrimoine, 2002).

7. F. Arago, *Rapport de M. Arago sur le daguerréotype* cit. 32.. “Se demande-t-on, enfin, si l'art, envisagé en lui-même, doit attendre quelques progrès de l'examen, de l'étude de ces images dessinées par ce que la nature offre de plus subtil, de plus délié par des rayons lumineux?”.

fotografia si trovano intrecciate in una domanda che potremmo oggi riformulare più semplicemente e più radicalmente: in che modo l'arte, e quindi anche i monumenti e le architetture, si trovano a essere costitutivamente modificati dalla fotografia?

Piramidi: l'icona come souvenir di viaggio

La storia fotografica delle piramidi di Gizeh ben rappresenta ciò di cui vogliamo parlare. Sfogliando le pagine del volume di Alain D'Ooghe, interamente dedicato alle fotografie di questi monumenti, è possibile seguire l'evoluzione della fotografia, dalle sue premesse documentarie alla piena espressione delle proprie potenzialità, e osservare come il cambiamento del modo di fotografare questo monumento corrisponda a un'evoluzione della fotografia e della concezione dei monumenti stessi, del loro apprezzamento, e della loro fruizione per mezzo del turismo. Il volume rappresenta una sorta di micro storia della fotografia dei monumenti, su cui vale la pena di soffermarsi più a lungo e con ampie citazioni⁸, come premessa alle successive riflessioni sul rapporto tra fotografia, monumenti e edifici iconici.

Le primissime fotografie delle piramidi, almeno fino agli anni '50 del XIX secolo, hanno un valore strettamente documentario. Il fotografo si accontentava di riprodurre ciò che aveva visto, senza preoccuparsi di creare un'opera autonoma, ma in seguito, fotografi viaggiatori come Felix Teynard, un ingegnere di Grenoble che percorse tutta la valle del Nilo, l'irlandese John Shaw Smith, l'americano John Beasley Green, cominciarono a ricercare un equilibrio tra il "rigore dell'informazione" e l'espressione di ciò che avevano percepito davanti al soggetto. Fu Francis Frith a sistematizzare il lavoro del fotografo di viaggi e di monumenti, ottenendo una grande visibilità in Inghilterra con le fotografie del proprio viaggio in Medio Oriente e in Egitto, in cui sono incluse alcune celebri vedute delle piramidi. Il successo fu tale che Frith compì altri due viaggi, tutti pubblicati in libri con tirature eccezionali per l'epoca, e in seguito aprì uno studio di stampa e di vendita delle fotografie proprie e di altri, continuando a aumentare il repertorio delle immagini grazie all'aiuto di collaboratori. Lo studio, in seguito, si specializzò nell'edizione di cartoline, proseguendo l'attività fino al 1971⁹.

8. L'exkursus storico contenuto in questo paragrafo riprende sottotraccia il testo di: A. D'Hooghe, "Les Pyramides de Gizeh et la photographie: petite histoire d'une grand complicité" cit., 18-28.

9. Cfr: D. R. Nickel, *Francis Frith in Egypt and Palestine: A Victorian Photographer Abroad*



Lee Miller , *From the Top of the Great Pyramid*, ca.1937

Dopo Frith si costituì una figura diversa, quella di quei fotografi europei, come Antonio Beato, o i fratelli Zangaki, che elessero il proprio domicilio in Egitto e in altre regioni del Mediterraneo Orientale, come la Turchia o il Libano. Questi fotografi vendevano le proprie fotografie ai turisti che entravano nelle loro botteghe, ma si appoggiavano anche a una rete di rappresentanti che le diffondevano in Europa ad uso dei romanzieri e dei pittori orientalisti. La diffusione di questo tipo di figura, tra gli anni '60 dell' '800 fino a inizio '900, rese cosa normale, per un turista, acquistare una fotografia delle piramidi durante un viaggio a Beirut o a Istanbul, così come oggi si possono acquistare delle riproduzioni in miniatura dei principali monumenti europei in una qualsiasi città europea, e anche in altri luoghi turistici del mondo. Le fotografie, contenute in album di diversi formati, erano raramente l'opera di un solo autore e raccoglievano vedute di svariati paesi. In questo modo la fotografia contribuiva attivamente alla creazione di un luogo immaginario, in cui i monumenti e i siti più famosi si ritrovavano accostati in un album, non diversamente da quanto accade oggi in un account del *social media* Flickr, o in un profilo di Instagram.

Le immagini delle piramidi raccontano l'avvicinarsi di movimenti fotografici e di innovazioni tecniche, come la comparsa nel 1907 dell'*autochrome*: nel volume, uno scatto incredibilmente vivido di Friedrich Adolf Paneth ritrae la moglie in sella a una cavalcatura ai piedi di un'immensa piramide di Cheope, scattata nel 1913 durante il viaggio di nozze, un gesto che diverrà abituale per le generazioni seguenti, raccontato da Pierre Bourdieu nel 1966, e divenuto oggi una pratica ancora più diffusa con il *selfie*.

Negli ultimi decenni del XIX secolo il turismo in quelle regioni cominciò a divenire abituale, anche grazie al taglio del Canale di Suez nel 1869 che rese più accessibile la rotta d'Oriente. Nello stesso anno Thomas Cook "inventò" la crociera sul Nilo, che contemplava tutte le tappe del Grand Tour, avviando una forma di turismo moderno anche in quella regione. Inoltre, nel 1888 George Eastman pose fine all'epoca dei fotografi-residenti quando introdusse la prima Kodak sul mercato internazionale. Grazie alla semplicità tecnica del nuovo mezzo ogni turista poteva scattare le proprie fotografie dei viaggi e dei monumenti visitati, così che si diffusero sempre più le fotografie amatoriali e progressivamente si ridusse il numero dei fotografi professionisti.

Dopo i primi decenni del XX secolo molti fotografi abbandonarono il genere documentario e distolsero lo sguardo dall'esplorazione dei luoghi lontani, per rivolgere la propria indagine sul mezzo fotografico in sé e sulle sue specificità. In un certo senso è soltanto dagli anni '60, con la nascita del

turismo di massa, che il tema del monumento riacquista interesse, anche se le immagini sono concepite in modo radicalmente diverso. Da questo momento, infatti, il monumento è presente solo in piccola parte nell'opera di un fotografo, ed è il modo in cui viene restituito in fotografia a rendere il fotografo interessante, più che la visione del monumento stesso, la cui immagine non è più motivo di scoperta e di interesse, ma un "pretesto", un elemento *en abyme* nella cultura visiva collettiva.

Le fotografie di Lee Miller (1938) e René Burri (1962), che scattarono le proprie vedute dalla cima della *Grand Pyramide* mostrandone soltanto l'ombra, rappresentano in modo estremo quanto l'immagine di questo monumento sia ormai divenuta un'icona di sé stessa, riconoscibile in una riduzione alla pura forma geometrica del triangolo. Dallo sguardo surreale di Richard Misrach¹⁰, formatosi nell'orizzonte del deserto americano, ai tagli orizzontali di Joseph Koudelka¹¹, in cui le grandi vestigia del passato appaiono come oggetti miniaturizzati o ingranditi, le piramidi sono state uno dei "luoghi" più celebri su cui i fotografi hanno svolto i più svariati esercizi, provocando una moltiplicazione dello sguardo e la trasformazione dei monumenti in oggetti, e degli oggetti in icone. La sequenza *I Build a Pyramid*, di Duane Michals¹², del 1978, è emblematica: una serie di sei fotografie, caratteristica del linguaggio di questo autore, mostra le grandi piramidi sullo sfondo, inquadrare in modo quasi simmetrico quasi si trattasse di un fondale dipinto, mentre in primo piano l'artista è affaccendato a costruire una piramide in miniatura, fatta di pietre sbozzate, che infine resta sola nel paesaggio, ingrandita al centro dell'inquadratura. La riduzione del monumento a immagine fotografica, così come l'esigenza di creare un simulacro, un monumento-oggetto in scala ridotta attraverso cui fare proprio qualcosa di inafferrabile, si collega in quest'opera alle le pratiche turistiche del *souvenir* per cui i monumenti sono riprodotti in forma di gadget e di cartolina, e replicati in forma di simulacro in miniatura; allo stesso tempo l'opera di Michals allude alle sperimentazioni con cui la Land art pochi anni prima aveva cominciato a segnare il territorio con un intento di significazione, in analogia con le opere megalitiche del Dolmen e del Menhir, una pratica non estranea alle riflessioni che caratterizzavano una parte dell'architettura degli anni sessanta.

Les Trois Grandes Egyptiennes si chiude con alcune fotografie che ritraggono altre fotografie delle piramidi, le quali si trovano in luoghi legati al viag-

10. F. Zanot, *Il momento anticipato: Joel Meyerowitz, Richard Misrach* (Milano, Edizioni della Meridiana, 2005).

11. J. Koudelka, *Sledi/Vestiges 1991-2012* (Lubiana: Galerija Jakopic Gallery, 2014).

12. D. Michals, *Duane Michals 50*. A cura di M. Fiorese e E. Viganò (Verona e Milano, Admira Edizioni e Edizioni SiZ, 2008).

gio e al turismo (un museo a San Pietroburgo, l'aeroporto di Heathrow), e con un'immagine di una macchina fotografica sul cavalletto ripresa dall'alto, il cui mirino a pozzetto mostra un magnifico ritratto delle piramidi, lasciando il lettore con il dubbio che si tratti effettivamente di un ritratto dei monumenti "dal vero", piuttosto che di una fotografia di una riproduzione appesa al muro.

Dai monumenti agli "iconic building" (via Walter Benjamin)

La nozione di monumento è chiaramente spiegata nel saggio *I monumenti e le icone*¹³, in cui Pierluigi Nicolin traccia un'ipotesi interpretativa che collega la presenza dei monumenti nella città storica e tradizionale alla comparsa degli edifici iconici nella metropoli contemporanea. Questo saggio è particolarmente rilevante perché raccoglie e mette coerentemente in successione, mostrandone l'evoluzione nella storia moderna, una molteplicità di modi di concepire il monumento in rapporto allo spazio urbano, espressi in altrettanti testi di riferimento. Intendo qui riproporne lo schema generale, approfondendo i testi citati in relazione alla figura della città, confrontandolo con ulteriori contributi e letture, e invertendo i termini del rapporto tra architettura e rappresentazione, cioè tenendo a mente l'idea che la fotografia contribuisca oggi attivamente alla diffusione degli edifici iconici.

Il testo evoca come premessa una condizione di monumentalità complessiva della città sette-ottocentesca, rammentando quel programma di estetizzazione delle città intrapreso negli stati nazionali europei a partire dal Seicento. Questo tipo di azione fu portato avanti da un potere assoluto, come quello vigente nei secoli dell'*ancien régime*, che si dispiegava per la prima volta nello spazio della città nel suo insieme, mettendo in opera una trasformazione dello spazio pubblico in un luogo dotato di forma. Fu allora, attraverso un disegno della città regolato da precise norme riguardo alla larghezza e all'abbellimento delle strade, l'altezza e l'allineamento degli edifici, ma anche attraverso sistematiche distruzioni e sventramenti del tessuto preesistente, a cui era imposta una forma regolare di spazi pubblici, che avvenne il passaggio dalle forme della città mercantile di origine comunale, alla forma della Città di Stato, come fu per la Roma barocca, per la Parigi della monarchia e di Napoleone III e per molte altre capitali e città europee in cui lo spazio pubblico è monumentalizzato nel suo insieme.

La scuola di Vienna e la figura di Alois Riegl rappresentano un primo

13. P. Nicolin, "I monumenti e le icone", cit., 173-188.

momento di radicale discontinuità rispetto a questa concezione, in cui il monumento fu per la prima volta considerato come qualcosa di estraneo all'immagine dello spazio pubblico come rappresentazione di un ordine superiore, in cui esso aveva un ruolo decisivo. In *Der moderne Denkmalkultus. Seine Wesen und seine Entstehung* (1903) Riegl spiega il concetto di valore artistico di tutte le opere antiche (i monumenti) attraverso due definizioni: una antica, e insuperata, che attribuisce un valore assoluto al monumento in quanto elemento del passato, e una moderna, corrispondente all'idea di *Kunswollen* da lui stesso formulata, in cui il monumento è valutato in relazione alla dimensione sociale e culturale del presente, e assume così un valore storico relativo. Il valore storico, dunque, rientra nel valore dell'antico, nel quale Riegl identifica tre classi di monumenti, ognuna delle quali è contenuta nelle successive: i monumenti intenzionali, cioè quelli che per volontà del loro creatore devono far ricordare un preciso momento del passato, tipici dell'antichità; quelli involontari, frutto della cultura Rinascimentale, la cui scelta dipende dalla nostra valutazione estetica; quelli della modernità, cioè che hanno *valore in quanto memoria*, o *valore dell'antico*, “qualunque opera della mano dell'uomo, prescindendo dal suo significato e dalla sua destinazione, purché dimostri in modo sufficientemente percepibile di essere esistita e “vissuta” già molto prima del tempo presente”¹⁴.

L'opera di Riegl rappresenta una rottura con l'ordine esistente, e fu fondativa per la teoria della conservazione così come, per molti versi, la concepiamo ancora oggi. Tuttavia, almeno per quanto riguarda i monumenti e lo spazio urbano, lo storicismo di Riegl secondo il quale ogni elemento antico è un documento da preservare, si è ampiamente scontrata con il pensiero modernista, e in particolare con le teorie rivoluzionarie dell'architettura moderna, la quale rifiutava la concezione accademica dell'architettura e della città così come quella del monumento e del monumentalismo, poiché in esse vedeva l'espressione retorica di un mondo conservatore e antimoderno. Una delle prove più *tranchant* di come si configurò questo conflitto tra modernità e conservazione, è data da Lewis Mumford, un sostenitore esemplare del Moderno, che nel testo *The Death of the Monument*¹⁵ del 1937 descrive i monumenti ottocenteschi e gli edifici monumentali come “orientati alla morte e alla fissità”, “echi vuoti di un respiro evanescente, che crepitano ironicamente nella congestione delle nostre strade: mucchi di pietre che confondono il lavoro dei viventi, come la Public Library di New York,

14. Alois Riegl, *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi* (Milano: Abscondita, 2011), 19. Edizione originale *Der moderne Denkmalkultus. Seine Wesen und seine Entstehung* (Vienna e Lipsia, 1903).

15. L. Mumford, “The Death of the Monument”, in *Circle. An International Survey of Constructive Art*. (London: Praeger, 1971), 263-270 (edizione originale: London: Faber & Faber, 1937).

I Build a Pyramid



grandiosa ma sovraffollata e confusa, o che per loro sono completamente irrilevanti¹⁶". Mumford, che riconosceva il valore pittorico e "monumentale" della silhouette di Manhattan proprio in virtù della sua accidentalità antiretorica¹⁷, fu attivo fautore di una nuova civiltà basata sull'astrazione, sugli avanzamenti tecnologici, sul funzionalismo, sull'idea di adattabilità e leggerezza dell'architettura, decretando la morte del monumento al punto di affermare che "la nozione stessa di un monumento moderno è una contraddizione in termini: se è un monumento non può essere moderno, e se è moderno, non può essere un monumento"¹⁸. In opposizione alle teorie di Riegl, Mumford rifiuta la monumentalità in quanto fatto scultoreo lontano dalla vita, e attribuisce al museo l'unica possibilità di "fuga" per il monumento, specificando che quanto non può essere mantenuto materialmente in vita nel museo potrà essere misurato, fotografato e filmato così da ottenere non una mera immagine, ma una conoscenza attiva della fisiologia dell'edificio o dell'opera d'arte.

Ma gli anni '30 furono anche un momento di ripensamento del Movimento Moderno e di ricollocazione di molte sue istanze in una prospettiva storica di più ampio respiro, inclusa la pretesa rifondativa della città e delle sue regole costitutive. Il saggio di Emil Kaufmann *Von Ledoux bis Le Corbusier: Ursprung und Entwicklung der Autonomen Architektur*¹⁹ (1933) è fondamentale per almeno due ragioni: la prima è che Kaufmann attribuisce a Ledoux, e in particolare alla seconda versione del progetto per le Saline reali del 1744, la concezione di un sistema di composizione a "padiglioni" che in seguito diverrà predominante, in cui l'architettura è concepita come libera associazione di unità autonome, un passaggio che segna la fine della città barocca e della sua concezione unitaria dello spazio urbano basata sull'immagine d'insieme, sulla facciata, sovradeterminata in senso pittorresco, eteronoma. La seconda ragione è che Kaufmann rilegge l'architettura dell'Illuminismo avendo in mente il principio di autonomia proprio dell'architettura moderna - in aperta polemica con il classicismo retorico dei regi-

16. L. Mumford, "The Death of the Monument" cit., 264. "Instead of being oriented toward death and fixity, we are oriented towards life and change: every stone has become ironic to us for we know that it, too, is in process of change, like the 'everlasting', mountains". [...] "How many buildings that pretend to the august and the monumental have a touch of the modern spirit in them: they are all the hollow echoes of an expiring breath, rattling ironically in the busy streets of our cities: heaps of stones that either confound the work of the living, like the grand but over-crowded and confused Public Library in New York, or which are completely irrelevant to the living."

17. Vedi l'esergo del cap 1.

18. L. Mumford, "The Death of the Monument" cit., 264. "The very notion of a modern monument is a contradiction in terms: if it is a monument, it cannot be modern, and if it is modern, it cannot be a monument."

19. E. Kaufmann, *Von Ledoux bis Le Corbusier: Ursprung und Entwicklung der Autonomen Architektur* (Wien: Verlag Dr. Rolf Passer, 1933).

mi totalitari di allora - ponendo in continuità Ledoux e Le Corbusier. Scrive Hubert Damisch a questo proposito:

Il paradosso in cui ci porta la lettura di Kaufmann viene dal fatto che lui stesso ha cercato di dare a questo fenomeno [quello di una cesura radicale con il passato] una spiegazione storica, e che ha restituito al Movimento Moderno, oltre a un passato, la sua dimensione di storia: volere che la cesura, seguendo la sua idea, preceda l'architettura moderna fino alla fine del XVIII secolo implica che questa architettura non cominci con Le Corbusier, ma che abbia dietro di sé tutta una storia, arrivando - come si vedrà - fino alla sua pretesa di tabula rasa²⁰.

Nello spostare all'indietro di quasi un secolo e mezzo le istanze del Movimento Moderno relative al rapporto tra architettura e città, e tra architettura e immagine, Kaufmann pone le basi per una sua diversa contestualizzazione, qualcosa che rappresenterà un terreno fertile per quel ripensamento critico e radicale della disciplina che avverrà dopo qualche decennio, e che si baserà in buona parte su una rinnovata consapevolezza, da parte degli architetti, di operare all'interno della storia.

Fu circa una trentina d'anni dopo che nel discorso architettonico si cominciò a reintrodurre l'idea di monumento in relazione agli aspetti strutturali della città, non solo storici, ma anche geografici e del territorio inteso in senso antropologico. Negli anni sessanta la riflessione sul ruolo del monumento ricompare sia in termini di significato, sia in termini di figura nella città.

Il saggio di Nicolin rilegge un gruppo di testi fondamentali di quegli anni, a cominciare da *L'immagine della città* di Kevin Lynch (1960), che pone al centro del proprio ambito di ricerca l'idea di "immagine ambientale", cioè il risultato di percezione e organizzazione cognitiva dello spazio urbano da parte degli abitanti di una città, e di come questa influisca sulla loro vita, e possa essere compresa, modificata e progettata. Tra le diverse caratteristiche che Lynch introduce per definire il concetto di "immagine ambientale", quello che assume qui un rilievo più evidente è quello di *figurabilità*, cioè "la qualità che conferisce a un oggetto fisico un'elevata probabilità di evocare in ogni osservatore un'immagine vigorosa", cui Lynch attribuisce un valore positivo. "Una città altamente «figurabile» (appariscente, leggibile, visibile) in questo senso particolare si presenterebbe ben conformata, distinta, notevole; essa inviterebbe l'occhio e l'orecchio a una maggiore

20. H. Damisch, "Ledoux avec Kant." Prefazione all'edizione francese di E. Kaufmann, *De Ledoux à Le Corbusier. Origine et développement de l'architecture autonome* (Paris: L'Équerre, 1981), 13.

attenzione e partecipazione”²¹. In questo senso Lynch concepisce lo spazio urbano come paesaggio, *urban landscape*, composto da cinque elementi urbani ben riconoscibili fisicamente e nominabili, *Percorsi, Margini, Quartieri, Nodi e Riferimenti*. Questi ultimi, in particolare, sono elementi puntuali, la cui caratteristica chiave è la singolarità: “qualche aspetto che, rispetto al contesto, è unico e memorabile. I riferimenti divengono più facilmente identificabili, più facilmente prescelti come significativi, se posseggono una forma intellegibile, se contrastano col loro sfondo; e se hanno qualche preminenza nell’ubicazione spaziale. Il contrasto figura-sfondo sembra essere il fattore principale”²².

Nel 1966 furono pubblicati tre testi che determinarono una nuova fase di evoluzione del pensiero architettonico in relazione allo spazio urbano e al monumento: *L’architettura della città* di Aldo Rossi, la cui idea di città composta per parti e articolata nel rapporto tra “elementi primari” e “aree di residenza” è debitrice della concezione autonomista di Kaufmann; *Complexity and Contradiction in Architecture* di Robert Venturi²³, che può essere interamente considerato, in un certo senso, come una rilettura e riabilitazione dell’architettura monumentale del periodo manierista e barocco in rapporto con lo spazio urbano, in reazione all’“afasia del Movimento Moderno”²⁴, e che troverà in seguito la propria sublimazione nello schizzo “I AM A MONUMENT”, divenuto celebre nel fortunato *Learning from Las Vegas*²⁵; *Il territorio dell’architettura*²⁶, in cui Vittorio Gregotti affronta la “forma del territorio” in senso antropologico e geografico, come campo allargato di indagine e di competenza per l’architettura, in cui essa “possa riacquistare l’antica posizione di privilegio sul piano dei significati”²⁷ che caratterizzava i monumenti di un tempo. Tra le molte domande sollevate nel testo, Gregotti pone il problema dell’immagine della forma urbana in riferimento agli sviluppi della teoria della *Gestalt* e alla sua applicazione in ambito americano, riallacciandosi alle esperienze di Kevin Lynch e soprattutto di Gyorgy Kepes, le cui ricerche affrontarono per prime la possibilità di porre la questione della morfologia urbana in termini di sistemi di signi-

21. K. Lynch, *L’immagine della città*. (Venezia: Marsilio, 1985), 31-32. Edizione originale *The Image of the City*, (Cambridge: MIT press, 1960).

22. K. Lynch, *L’immagine della città* cit., 93.

23. R. Venturi, *Complexity and Contradiction in Architecture* (New York: The Museum of Modern art, 1966).

24. P. Nicolini, “I monumenti e le icone”, cit., 185.

25. R. Venturi, D. Scott Brown, S. Izenour, *Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form* (Cambridge: MIT Press, 1972).

26. V. Gregotti, *Il territorio dell’architettura* (Milano: Feltrinelli 2008), l’edizione originale è del 1966). Alcune dei problemi contenuti nel libro sono nuovamente affrontati in V. Gregotti, *Architettura e postmetropoli* (Torino: Einaudi, 2011).

27. V. Gregotti, *Il territorio dell’architettura* cit., 180.



Gustave Le Grey e Mestral, *Dolmen dit «petite pierre couverte», Bagneux (Maine-et-Loire), 1851*

ficato, descrivendo la città come un tessuto in continua mutazione, in cui *frequenza, ritmo, luce, sostituzione* sono gli effetti del mutamento ma anche i materiali tecnologicamente manovrabili sul piano formale²⁸.

All'anno successivo risale la pubblicazione dei saggi di Ludovico Quaroni raccolti nel volume *La torre di Babele*, in cui è introdotto il concetto di tessuto (il continuo dell'edilizia residenziale) in rapporto ai monumenti, alle emergenze, ai *focus*, "quei punti nodali fortemente riconoscibili, che sono insieme la sede delle istituzioni e quindi la rappresentatività per le stesse, cioè per le 'strutture' nel senso politico della parola: la chiesa, i palazzi di città, i castelli, le moschee, i 'beffroi', la torre, la residenza; ma anche l'agorà, il foro, la piazza, le terme, il teatro"²⁹, una concezione urbana, quella di Quaroni, che si affianca e si sovrappone alla dialettica "per parti" formulata da Rossi. È in questo decennio che si innesca un rinnovamento nella concezione del rapporto tra architettura e città, e in cui gli architetti riscoprono l'interesse per l'individualità dell'edificio, in parziale sostituzione del monumento nello spazio urbano, ma anche come antidoto al disorientamento visivo e spaziale, laddove il Movimento Moderno aveva perseguito un progressivo abbandono della concezione unitaria della città a favore di una composizione sempre più paratattica, che sfocerà nella disarticolazione della metropoli. Dunque, se da un lato questi autori approfondirono e cercarono nuove possibilità di significazione dei monumenti in relazione ai fatti urbani, allo stesso tempo diedero "un contributo a quell'indebolimento ontologico della nozione di monumento che prelude al declino attuale dell'idea"³⁰.

È infatti nel nuovo contesto della metropoli e della crisi della sua rappresentazione che avviene il passaggio successivo, cioè quello del ritorno del monumento nella forma dell'"*iconic building*", un ritorno avvenuto in modo prepotente e inatteso, se non altro per la forma in cui si è manifestato e per la rapidità della sua diffusione su scala globale. Sono passati di nuovo circa trent'anni, la città è cambiata e sono altre le città che si affacciano sulla scena globale, presentandosi come spazi frammentari in cui si è rotto l'equilibrio classico che da sempre, attraverso la visione prospettica, ha legato l'architettura e la scena urbana, ormai impossibile da rappresentare nella sua interezza. L'edificio iconico si presenta come un *landmark*, quel tipo di emergenza de-

28. V. Gregotti, *Il territorio dell'architettura* cit., 70. Le ricerche di Kepes appaiono oggi chiaramente anticipatrici non solo nei termini degli attuali sistemi metropolitani, ma anche e più semplicemente delle possibilità espressive dell'architettura, della sua pelle, delle diverse configurazioni notte/giorno, ecc., tutti elementi che si ritrovano con straordinaria evidenza nelle città interessate da rapidi e massicci fenomeni di espansione e trasformazione, in particolare in Cina e nel Golfo Persico.

29. L. Quaroni, *La Torre di Babele* (Venezia: Marsilio, 1967), 64.

30. P. Nicolini, "I monumenti e le icone", cit., 184.



Hippolyte Bayard, *Église Saint-Ouen, Rouen*, 1851

scritta dagli autori degli anni sessanta, ma il cui significato non è da ricercare nel rapporto con la città tradizionale, nella significazione del territorio e nel valore rituale, ma nella sua visibilità mediatica e nel suo valore “espositivo” e diffusivo, una diffusione che avviene largamente grazie alla fotografia.

Nicolin lega la disarticolazione dell’immagine della metropoli alla definizione del postmoderno data da Lyotard come “perdita dei referenti, dei fondamenti, in una parola dell’Essere, e la decadenza dei metalinguaggi legittimanti”, e giunge ad affermare che “la crisi della rappresentazione tradizionale e prospettica può, un po’ paradossalmente, corrispondere ad un alleggerimento della nozione di reale e ad una conseguente, quasi completa, identificazione tra metropoli e mass media, conferendo un nuovo inedito rilievo ai segni simbolici”³¹. Ma un paragone ancora più calzante sulla condizione attuale delle metropoli e della loro rappresentabilità, è quello tracciato da Giorgio Agamben in *Il capitalismo come religione*³², in cui, per spiegare il parallelismo tra linguaggio e denaro, introduce un terzo elemento, cioè l’immagine. Agamben fa riferimento al notissimo *La società dello spettacolo* di Guy Debord³³, la cui tesi centrale è che:

il capitalismo, nella sua fase estrema, si presenta come un’immensa accumulazione di immagini, in cui tutto ciò era direttamente usato e vissuto si allontana in una rappresentazione. Nel punto in cui la mercificazione raggiunge il suo culmine, non soltanto ogni valore d’uso scompare, ma la natura stessa del denaro si trasforma. Esso non è più semplicemente «l’equivalente generale astratto di tutte le merci», in sé ancora dotate di un qualche valore d’uso: lo spettacolo è il denaro che si può soltanto guardare, poiché in esso la totalità dell’uso si è scambiata contro la totalità della rappresentazione astratta. [...] Al denaro come pura merce, corrisponde un linguaggio in cui il nesso col mondo si è spezzato. Linguaggio e cultura, separati nei media e nella pubblicità, diventano «la merce vedetta della società spettacolare». [...] È la stessa natura linguistica e comunicativa dell’uomo che si trova così espropriata nello spettacolo: ciò che impedisce la comunicazione è il suo assolutizzarsi in una sfera separata, in cui non vi è nulla da comunicare se non la comunicazione stessa³⁴.

Quale che sia il significato che possiamo attribuire all’“iconic building” nella città contemporanea, e volendo assumere una posizione meno apocalittica nei confronti delle sue trasformazioni - anche perché la presunta

31. P. Nicolin, “I monumenti e le icone”, cit., 187.

32. G. Agamben. “Il capitalismo come religione”. In *Archeologia dell’opera* (Mendrisio: Mendrisio Academy Press, 2013), 91-92.

33. G. Debord, *La società dello spettacolo*. Baldini & Castoldi Dalai, Milano, 1997. (ed. originale *La Société du spectacle*. Paris: Éditions Buchet-Chastel, 1967).

34. G. Agamben. “Il capitalismo come religione”, cit., 91-92.



Iwan Baan, *Burj Khalifa*, Dubai (SOM), 2010

egemonia del visibile non è un'invenzione moderna occidentale, né tanto meno dipende solo dall'evoluzione dei media e delle strutture sociali, ma è una componente fondamentale di ogni cultura umana³⁵ - la sua comparsa va concepita nel contesto di una trasformazione strutturale di un'ampia parte dell'architettura, in rapporto a quanto teorizzato da Walter Benjamin nel celebre *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*. Il saggio è stato commentato infinite volte in ambito artistico, ma molto più raramente si è colta la sua centralità nelle trasformazioni specifiche dell'architettura.

Scrivendo Manfredi Tafuri, nel 1968:

L'asserto di Mac Luhan, il medium è il messaggio è senz'altro da rifiutare: se esso fosse valido diverrebbe superfluo ogni tentativo di rendere significative le strutture formali dell'architettura. Ma ignorare quali siano i limiti posti alle possibilità di comunicazione, e quali orizzonti nuovi vengano aperti dai mezzi a disposizione dell'architettura è atteggiamento senz'altro evasivo. La analisi di Walter Benjamin sulle conseguenze semantiche, operative, mentali, di comportamento, che scaturiscono dalle tecnologie moderne, rimangono ancora un caso isolato nella storia della critica contemporanea: e viene il sospetto che tale isolamento non sia casuale. Gli equivoci che hanno dominato la cultura architettonica dal 45 a oggi derivano in gran parte dall'interruzione delle analisi di Benjamin: analisi, è il caso di sottolinearlo, autenticamente strutturali...³⁶.

Come ha osservato Hal Foster in *Design and Crime*³⁷, la tesi di Benjamin sullo sradicamento del valore "culturale" a favore del valore "espositivo", porta a una potenziale rifunzionalizzazione politica dell'opera d'arte, e dunque anche del monumento e dell'edificio monumentale.

Il modo in cui nell'arte il valore espositivo è diventato autonomo è tale da sopraffare qualsiasi cosa ci sia da vedere. Il progetto e la messa in mostra al servizio dei valori espositivi e di scambio sono in primo piano in modo inedito: oggi ciò che il museo espone è soprattutto il suo stesso valore di spettacolo - che è il punto principale di attrazione e il primo oggetto di reverenza³⁸.

In un certo senso, ciò che è valido per il museo spiega anche il rapporto

35. Cfr. W. T. J. Mitchell, "Mostrare il vedere", in W. T. J. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di M. Cometa (Palermo: duepunti edizioni, 2008), 52-79.

36. M. Tafuri, *Teorie e storia dell'architettura* (Bari: Laterza, 1968), 267.

37. H. Foster, *Design and Crime (and other diatribes)* (Londra e New York: Verso, 2002), 76.

38. H. Foster, *ibidem*, 81, traduzione dell'autore.



Michael Wesely, *The Museum of Modern Art, New York* (9.8.2001 - 2.5.2003), 2001-03



tra l'“iconic building” e le città contemporanee, trasformate attraverso lo spettacolo e la sua immagine amplificata dai media. Foster si sofferma sul modo in cui il valore di scambio penetra le istituzioni dell'arte, e trasforma sia l'opera d'arte che i suoi ambiti contestuali, portando ad esempio - in riferimento alle ricerche critiche di Baudrillard e di Tafuri - il caso del Bauhaus, che nel tentativo di trasformare l'opera d'arte, contestò le relazioni esistenti tra il quadro e il museo, ma allo stesso tempo facilitò “un'estensione pratica del sistema di valore di scambio all'intero dominio dei segni, delle forme e degli oggetti”³⁹. Nel trasgredire gli antichi ordini dell'arte, il Bauhaus “allo stesso tempo promosse la nuova sovranità del progetto (design) capitalista, la nuova economia politica del segno mercificato”⁴⁰.

La prima riflessione sistematica sulla complessa relazione tra l'architettura moderna e la comunicazione di massa, a cominciare dalle aspirazioni del Moderno a essere un'architettura per le masse - riproducibile e realizzata industrialmente - è quella contenuta in *Privacy and Publicity* di Beatriz Colomina⁴¹, un testo la cui autrice pone il problema di cosa significhi la trasformazione dell'architettura in un oggetto, e di quale sia il ruolo della massa, nel momento in cui l'enfasi sul suo valore espositivo trasforma l'opera d'arte in una creazione “con funzioni completamente nuove, delle quali quella di cui siamo consapevoli, ossia quella artistica, si profila come quella che più avanti si può riconoscere come quella marginale”⁴². Una risposta possibile, proprio grazie alle teorie di Benjamin sulla riproducibilità dell'opera d'arte, è rintracciabile in un cambio culturale che ha indotto le masse a desiderare la prossimità con le cose e a possederle, appropriandosene anche in forma di riproduzione, o di frammento, e in cui la fotografia gioca un ruolo dominante:

*Avvicinare le cose spazialmente e umanamente è un'esigenza vivissima delle masse attuali, come lo è la loro tendenza al superamento dell'unicità di qualunque dato tramite la ricezione della sua riproduzione. Ogni giorno si fa valere in modo sempre più incontestabile il bisogno di impossessarsi dell'oggetto da una distanza il più possibile ravvicinata nell'immagine, o meglio nell'effigie, nella riproduzione*⁴³.

39. H. Foster, *ibidem*, 81, traduzione dell'autore.

40. La frase sembra riprendere le parole con cui Tafuri (1976) si riferisce alle ricerche di Robert Venturi “gli incubi dominati dall'affollarsi delle transeunti icone della mercificazione cosmica”.

41. B. Colomina, *Privacy and Publicity, Modern Architecture as Mass Media*. (Cambridge and London: MIT Press, 1994).

42. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca* cit., 14. Cfr. B. Colomina, *Privacy and Publicity*, cit., 69.

43. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca* cit., 10-11. Cfr. B. Colomina, *Privacy and Publicity*, cit., 70.



Hiroshi Sugimoto, *Seagram Building, New York City, 1997*

Si verifica qui un fondamentale spostamento dell'attenzione, dall'edificio in sé al suo valore di scambio e di appropriazione, e al modo in cui tutto ciò si realizza nell'immagine. Immagine che, nella maggior parte dei casi, non esiste soltanto nella memoria dei fruitori o nel cosiddetto immaginario collettivo, ma è un'immagine fotografica, reale e tangibile⁴⁴.

Il passo in più da fare è, a mio parere, quello di chiedersi se e in che modo l'architettura risponda a un meccanismo di produzione e diffusione dell'immagine che non è più legato soltanto al sistema dei media tradizionali analizzati in *Privacy and Publicity*, ma è intrecciato a una pratica attiva di appropriazione immediata e infinitamente comune da parte del pubblico grazie alla diffusione capillare della fotografia digitale e alla possibilità di inviare e pubblicare immagini in tempo reale tramite il web e i social media, e alle pratiche del turismo di massa⁴⁵.

Icone e ritratti

Ma che cos'è veramente un'icona? Da dove proviene questo termine, e che significati ha, associabili all'uso che ne facciamo in architettura? Il termine "icona" nel campo semantico dell'architettura è ormai di uso talmente comune, che mi pare necessario un confronto con le segnature relative agli ambiti in cui questa parola si è originariamente diffusa, vale a dire la pittura religiosa e gli studi semiotici.

Secondo Charles Sanders Peirce si intende per *icona* un segno definito dalla sua relazione di somiglianza con la "realtà" del mondo esterno, in opposizione sia a *indice* (caratterizzato da una relazione di "contiguità naturale"), sia a *simbolo* (fondato sulla semplice convenzione sociale)⁴⁶.

44. Mi riferisco in particolare alla distinzione fra "image" e "picture" definita da Mitchell in W. T. J. Mitchell, *Iconology. Image, Text, Ideology* (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1986) e alla triade immagine/medium/corpo proposta da Hans Belting in H. Belting, *Antropologia delle immagini* (Roma: Carocci, 2011). Edizione originale *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft* (München: Fink Verlag, 2001).

45. Cfr. l'intervista a Paolo Schianchi nella seconda parte: "Anche la persona più comune che è stata a Bilbao dice di conoscere il Guggenheim, ma non sa cosa c'è dentro, perché non è questo che gli interessa. Il punto è che può possederlo, e il massimo è possederlo facendogli una fotografia. In un'epoca come la nostra in cui per dimostrare che esisti devi fotografarti, e per dimostrare che le cose esistono le devi fotografare e postarle sui social media, il reale è continuamente portato nel virtuale per poter dimostrare di essere reale. Le famose fotografie di gruppi di ragazzini col cellulare davanti a Rubens, al Prado, tanto criticate su internet, a me sembrano semplicemente molto moderne, e per niente stupide. Il punto non è Rubens, ma *il* Rubens di cui io mi impossesso e che posto sul social, e che dunque esiste".

46. La definizione si rifà alla voce *Iconicità* del volume: A. J. Greimas, J. Courtés, *Semiotica*.



Per fare un esempio concreto vicino al nostro tema, la definizione è ripresa da Louis Marin in *La mappa della città e il suo ritratto*⁴⁷, in cui l'autore analizza in termini semiotici un gruppo di ritratti cinquecenteschi di Strasburgo, associando all'idea di ritratto urbano un'essenzialità fenomenologica, per cui il profilo di una città è il suo *profilo eidetico*, la sua verità. Nelle vedute urbane di Strasburgo, Marin descrive la cattedrale - che in architettura chiameremmo comunemente con il termine *icona* - come un elemento che gioca il ruolo di "operatore eidetico" di un luogo, chiamando in causa un'identità tra visione e attività conoscitiva:

Si noterà peraltro, in tutti i profili-ritratti di Strasburgo, la ricorrenza ridondante di una veduta identica, una sorta di stereotipo. È forse questa ripetizione a fare del ritratto della città un'essenza "vera", una eidetica: è possibile in effetti individuare un elemento rappresentato che, in tutti i profili dagli inizi del XVI fino al XX secolo, gioca in qualche modo il ruolo di operatore del profilo "eidetico", un elemento iconico che diventa simbolo, per usare il linguaggio di Peirce, un segno quasi arbitrario la cui presenza "significa" Strasburgo. Si tratta della cattedrale, regolarmente rappresentata al centro della rappresentazione, e che molto spesso addita il nome "Strasburgo" con la sua guglia, raffigurata nella maggior parte dei casi a destra (mentre è a sinistra nelle piante)⁴⁸.

Marin prosegue la sua analisi mettendo in relazione il luogo, la sua immagine e il proprio nome:

La cattedrale con la sua guglia è un indice anaforico iconico (intra-testuale) del nome toponimico: "Questa è Strasburgo". Ma la sua funzione è complessa, poiché la guglia della cattedrale, questo dito puntato verso il simbolo, è anche un nome "iconico": "Strasburgo". La guglia può ugualmente essere considerata come una sorta di segno tra iconico e simbolico o meglio come l'operatore di trasformazione dell'iconico in simbolico: "Questa icona è veramente, necessariamente, certamente 'Strasburgo'⁴⁹.

Dizionario ragionato della teoria del linguaggio. A cura di P. Fabbri (Milano: Bruno Mondadori, 2007), 149-150. Gli autori, tuttavia, contestano la rilevanza di questa definizione di *icona*, distinguendo nel percorso generativo dei testi il concetto di *figurazione*, che rende conto della conversione dei temi in figure, e *iconizzazione*, che facendosi carico delle figure già costituite le dota di investimenti particolarizzanti, in grado di produrre l'illusione referenziale. Sull'idea che l'architettura della città sia leggibile come un testo cfr. Jurij Lotman, "L'architettura nel contesto della cultura". In *eSamizdat*, II-3 (2004), 109-119.

47. L. Marin, "La mappa della città e il suo ritratto", in *Della rappresentazione*. A cura di Lucia Corrain (Roma: Meltemi 2001), 86.

48. Louis Marin, op. cit., 87.

49. Louis Marin, op. cit., 87.



La fenomenologia descritta da Marin non è forse ciò che caratterizza la conoscenza dei luoghi, e propriamente di molte città, attraverso i monumenti e - in tempi recenti - attraverso gli edifici iconici? Non è forse vero che negli ultimi due decenni i nuovi edifici iconici (o dovremmo piuttosto chiamarli edifici iconici-simbolici?) hanno in molti casi sostituito il precedente immaginario monumentale, imponendosi come nuovi simboli delle città? Chiunque conosca l'immaginario urbano contemporaneo, sa che questo è vero sia per città Europee come Londra o Barcellona, che per altri luoghi cui storicamente non si associavano monumenti o edifici iconici, come Singapore, Kuala Lumpur, Hong Kong e altre città asiatiche e mediorientali.

In questo l'esperienza personale è forse la testimonianza più efficace: recentemente mi è capitato di viaggiare in diverse città del Golfo Persico - Abu Dhabi, Dubai, Doha, Kuwait City, Manama, Riyadh - per una ricerca fotografica sull'architettura contemporanea. Visitando quei luoghi si costata inevitabilmente che la rappresentazione delle città - talvolta dell'intera nazione - coincide con le immagini dei principali edifici iconici di recente costruzione. Questi luoghi di recente prosperità e urbanizzazione repentina hanno la necessità, ognuno secondo un certo carattere, di esprimere al mondo intero una propria identità capace di proiettarle nel novero delle cosiddette "world class cities". In questo senso l'immagine della città e quella dell'architettura coincidono, per cui i nuovi edifici indicano simbolicamente l'intero luogo.

Nel caso dei paesi del Golfo si tratta, in realtà, non di una coppia di elementi, ma di una triade, il cui terzo, quello che radica i primi due nella cultura locale, è rappresentato dal ritratto degli Emiri o del Re, un'iconografia che porta questo discorso sull'icona dal ritratto di architettura al ritratto del volto umano. Il luogo, l'autorità, e l'edificio sono tre elementi che coincidono: lo sceicco/re è il luogo, così come lo è l'edificio, oltre a essere una rappresentazione del potere dello sceicco stesso.

Tra le città che ho citato, il caso di Dubai è il più clamoroso, ed è emblematico: i ritratti degli Emiri sono onnipresenti - dalle piccole botteghe alle hall degli hotel di lusso - e lo stesso accade per le fotografie delle architetture: il Burj Al Arab - letteralmente "la torre degli arabi" - il celebre edificio a forma di vela progettato dallo studio internazionale Atkins, e il Burj Khalifa - "la torre del califfo" - dal 2008 l'edificio più alto del mondo, progettato dagli americani SOM⁵⁰. Dal suo completamento il Burj Khalifa è il simbolo di Dubai, ma anche di una nazione, di un momento storico e di una certa

50. È interessante notare che la torre avrebbe dovuto chiamarsi Burj Dubai, con un riferimento toponimico più diretto al luogo, ma il nome è stato cambiato in Burj Khalifa, in onore di Khalifa bin Zayed Al Nahyan - il sovrano dell'emirato di Abu Dhabi, il maggiore dei sette emirati che compongono la nazione, e la principale autorità nazionale - che nel 2009 ha salvato il progetto dalla bancarotta.

cultura globale in cui all'immagine iconica di un'architettura è assegnato il ruolo di fissare nell'immaginario mondiale il nome di Dubai, allo scopo di attrarre investimenti, viaggiatori e turisti. Le rappresentazioni dell'edificio si trovano ovunque, ed è uno dei soggetti più ricorrenti nelle fotografie di viaggio caricate sui *social network*, al punto di superare icone più consolidate a livello globale come l'Empire State Building di New York⁵¹.

A Dubai esiste un'architettura destinata a divenire la terza icona della città, un progetto significativamente chiamato *Dubai Frame*⁵². Si tratta del progetto vincitore del ThyssenKrupp Elevator Architecture Award del 2009, un concorso di architettura ideato dalla nota azienda produttrice di ascensori, il cui tema era la creazione di una struttura alta ed emblematica per la città. L'architetto vincitore del concorso, il messicano Fernando Donis, ha concepito un'opera che non fosse l'ennesima icona di un luogo già sovraccarico di simboli, ma una sottile cornice attraverso cui osservarlo: si tratta infatti di una struttura che definisce un vuoto, alta 150 metri posizionata a cavallo tra la città storica, da un lato, e gli sviluppi contemporanei dall'altro, costituita da due torri laterali che sostengono un corpo orizzontale che contiene un osservatorio. Pur essendo al centro di ritardi, polemiche e controversie giudiziarie - non da ultimo perché è stato modificato dai committenti al fine di assomigliare figurativamente a una cornice - il progetto è in corso di realizzazione, ed ha sostanzialmente mantenuto il *concept* originale, confermando ancora una volta quanto nelle città contemporanee il luogo, l'architettura e il loro ritratto siano strettamente legati, arrivando talvolta a coincidere.

Diverso è il discorso relativo all'icona nella tradizione della pittura devozionale, grazie alla quale possiamo fare almeno tre considerazioni. In *Le porte regali. Saggio sull'icona*⁵³, Pavel Florenskij attribuisce all'icona - una tavola su cui è dipinto il volto di Cristo, della Madonna o dei santi - un nesso ontologico con l'archetipo, a cui il devoto può ascendere tramite l'immagine. La sostanza dell'icona, dunque, non è la rappresentazione, ma la manifestazione dell'ontologia che si realizza attraverso lo sguardo, e

51. Sul *social media* Instagram (31 marzo 2017) la tag *#burjhalifa* conta 1.541.848 post, superando i 1.530.529 post dell'Empire State Building di New York. Che si tratti dei ritratti delle personalità o delle architetture, stiamo parlando di un repertorio iconografico molto ristretto e canonizzato, basato sulla ripetizione di poche e selezionate immagini fotografiche ufficiali, che spesso sono riprodotte in forma di dipinto per rispondere al bisogno di "storicizzazione" del soggetto ritratto. Questo tipo di rappresentazione, infatti, è mutuato dalla cultura occidentale, in cui ha profonde radici.

52. Sul Dubai Frame e le controversie legate al progetto cfr. <http://donis.org/projects/dubai-frame/>; https://www.nytimes.com/2017/03/08/business/dubai-frame-building-stolen-design.html?_r=0.

53. P. Florenskij, *Le porte regali. Saggio sull'icona* (Milano: Adelphi, 1977).

che corrisponde a una precisa architettura teologica e a canoni figurativi ripetuti che permettono di penetrare in profondità il mondo spirituale. Questa è dunque la ragione dell'icona nella sua ripetitività e fissità.

In un certo senso il saggio di Florenskij permette di ipotizzare una diversa concezione dell'edificio iconico, in cui ciò che conferisce iconicità all'edificio non è tanto il suo valore figurale, a cui si limita l'approccio fenomenologico proposto da Marin, ma soprattutto l'idea che si tratti di un'architettura che si realizza pienamente nell'immagine e nella sua ripetizione secondo canoni specifici, che sono in verità quelli della rappresentazione fotografica dell'architettura.

Il parallelismo, per quanto azzardato, con la pittura di icone (Florenskij si riferisce in particolare alla pittura d'icone russa dei secoli XIV e XV) ci permette anche di interpretare la condanna del Movimento Moderno per l'edificio monumentale, esemplificata dal saggio già citato di Mumford, come una forma di autentica iconoclastia: gli iconoclasti, infatti, non negavano affatto la possibilità e l'efficacia della pittura religiosa, ma rifiutavano il suo nesso ontologico con gli archetipi, e per questa ragione vedevano nel culto delle rappresentazioni una forma di idolatria. Allo stesso modo gli architetti del Moderno rifiutavano l'idea di identità tra architettura e immagine laddove l'architettura non rispondeva a regole autonome, ma - citando ancora Damisch:

... obbediva a una determinazione esterna, quella della convenienza che voleva che le parti di cui si compone un edificio si combinino, si sovrappongano, si fondino nell'unità di uno stesso insieme, seguendo le regole di un ordine tutto di facciata, e che era lui stesso all'immagine della gerarchia sociale. Seguendo la dimostrazione che ha dato Kaufmann, il nuovo principio di autonomia si troverà al contrario a manifestarsi nel sistema ugualitario dei «padiglioni», che suppone che gli elementi, e per esempio i differenti «blocchi» o «unità» (d'abitazione o altro) conservino la loro indipendenza, la loro libertà, la loro autonomia, e che la ragione che presiede alla loro disposizione, alla loro distribuzione, non appaia in tutta chiarezza che nel registro della pianta. Il rifiuto della «facciata», in cui il XX secolo vedrà uno dei tratti della modernità in architettura, sembra, all'inizio del XIX secolo, un corollario dell'affermazione di una legalità universale e astratta: quella che si affermerà nell'insegnamento di Durand sotto forma di una griglia ortogonale regolare iscritta nel quadrato, sulla quale si doveva regolare la meccanica della composizione e che era tenuta a informare integralmente, come ancora sarà in Mies van der Rohe, la volontà e la rappresentazione dell'architettura⁵⁴.

54. H. Damisch, "Ledoux avec Kant" cit., 16.

In questo enunciato ritroviamo alcuni dei principi di ortodossia del Movimento Moderno, che rifiutò il simbolismo nell'architettura identificandolo con un formalismo celebrativo e retorico, senza tuttavia rifiutare la figura in quanto tale. Al contrario, si trattò del conseguimento della forma come risultante dell'applicazione di principi interni all'architettura - cioè di una propria ontologia, o perlomeno di un metodo - che fece sì che anche il Moderno si configurasse nel corso dei decenni come una successione di icone architettoniche, le quali, ancora una volta, si sono costituite come icone grazie alla fotografia. E non è forse inopportuno ribadire qui la distinzione semiotica tra *figurale* e *figurativo*, in cui il secondo termine è una categoria del primo, ma entrambi sono modi della figurazione, dove il *figurale* è una costante ineludibile, poiché è impossibile pensare l'architettura - e in generale è impossibile pensare - senza figura⁵⁵.

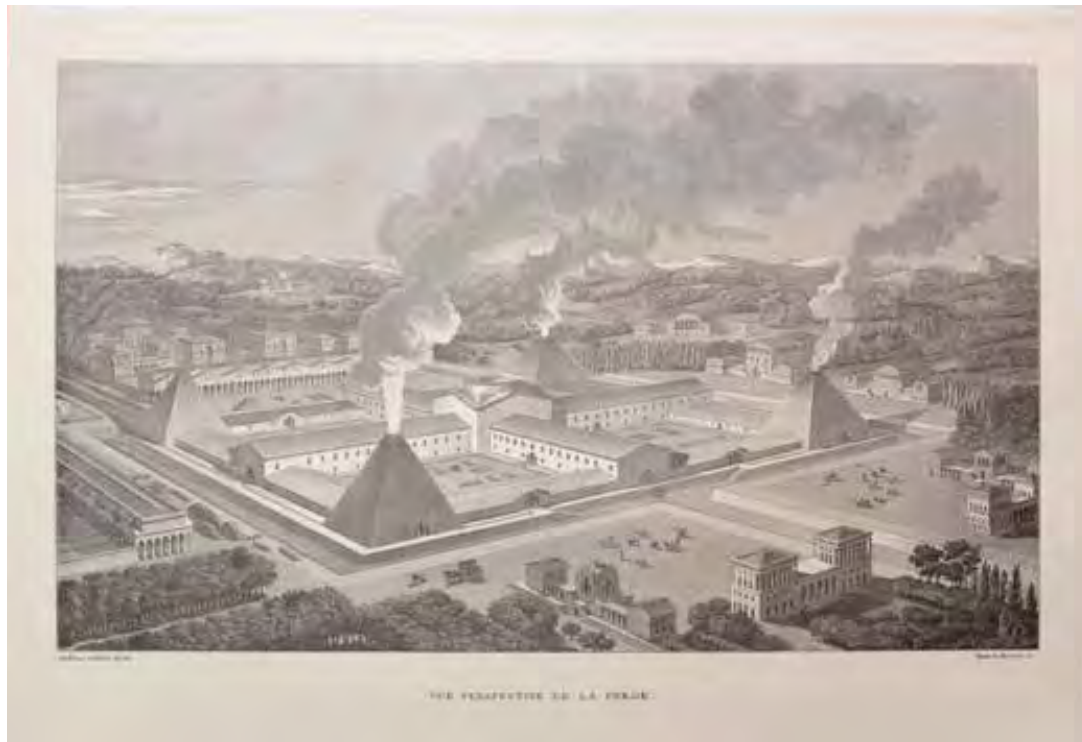
Per verificare questa ipotesi, ho recentemente messo a confronto l'iconografia di una quindicina di testi di storia dell'architettura moderna e contemporanea, sia italiani (Zevi, Benevolo, Tafuri, Dal Co, Biraghi, Muntoni, De Fusco, Fanelli e Gargiani)⁵⁶ che internazionali (Pevsner, Frampton, Hitchcock, Curtis, Giedion, Steele, Montaner)⁵⁷, allo scopo di verificare se ci fossero immagini regolarmente reiterate e quali esse fossero, e cioè se si possa parlare, in un certo senso, di un canone iconografico dell'architettura moderna⁵⁸. Molti edifici, infatti, sono riprodotti in fotografia con immagini

55. Cfr. A. J Greimas, J. Courtés, cit. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, cit. 122-124.

56. L. Benevolo, *Storia dell'architettura moderna* (Roma e Bari: Laterza, 1960); L. Benevolo, *Storia dell'architettura moderna* (Roma e Bari: Laterza, 1992); M. Biraghi, *Storia dell'architettura contemporanea* (Torino: Einaudi, 2008); R. De Fusco, *Storia dell'architettura contemporanea* (Roma e Bari: Laterza, 1988); G. Fanelli e R. Gargiani, *Storia dell'architettura contemporanea: spazio, struttura, involucro* (Roma e Bari: Laterza, 1998); A. Muntoni, *Lineamenti di storia dell'architettura contemporanea*. Roma e Bari: Laterza, 1997; M. Tafuri e F. Dal Co, *Architettura contemporanea* (Milano: Electa, 1976); B. Zevi, *Storia e contro storia dell'architettura in Italia* (Roma: Newton, 1997); B. Zevi, *Storia dell'architettura moderna* (Torino: Einaudi, 1950); B. Zevi, *Storia dell'architettura moderna* (Torino: Einaudi, 1994).

57. *Modern architecture: international exhibition: New York, Museum of Modern Art, feb. 10 to march 23, 1932* (New York: Museum of Modern Art, 1932); W. J. R. Curtis, *Modern architecture since 1900* (Oxford: Phaidon, 1982); K. Frampton, *Modern architecture: a critical history* (London: Thames and Hudson, 1980); Sigfried Giedion, *Space, time and architecture: the growth of a new tradition* cit.; H.-R. Hitchcock, *Architecture: nineteenth and twentieth centuries* (Harmondsworth: Penguin, 1958); H.-R. Hitchcock and P. Johnson, *The International Style* (New York: Norton, 1966); Josep Maria Montaner, *Dopo il movimento moderno: l'architettura della seconda metà del Novecento* (Roma e Bari: Laterza, 1996); Nikolaus Pevsner, *Storia dell'architettura europea* (Milano: Il Saggiatore, 1966); James Steele, *Architecture today* (London: Phaidon, 1997).

58. La ricerca, qui soltanto abbozzata, sul canone dell'immagine fotografica del moderno è uno spunto che meriterebbe di essere sistematizzato, estendendo il campo di indagine alle riviste e alle monografie. Un termine di confronto è rappresentato da J. Cutting, *Impressionism and Its Canon* (Lanham: University Press of America, 2006), un volume che delinea in modo molto ben documentato la sorprendente differenza tra ciò che l'impressionismo è



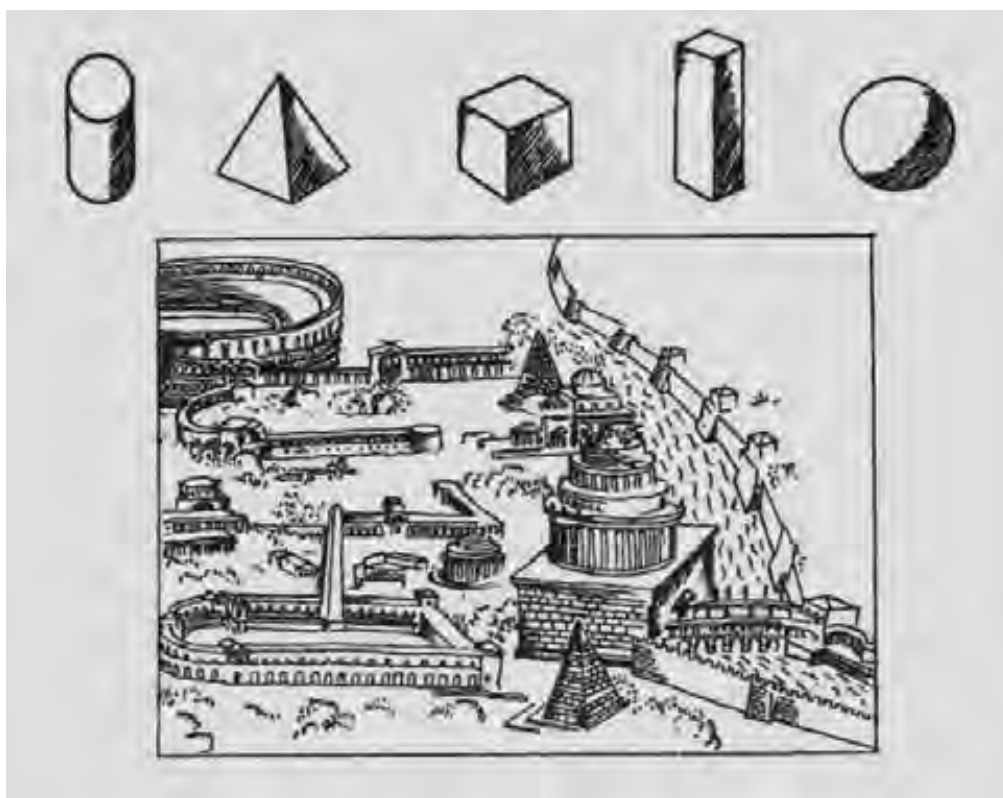
Claude-Nicolas Ledoux, *Vue perspective d'une forge a canons*
Da *L'Architecture considérée sous le rapport de l'art, des mœurs et de la législation*, Parigi, 1804, pl. 125

che si ripetono simili sia nel soggetto che nel punto di vista, con piccole variazioni. Si è trattato di una ricognizione volutamente rapida, basata sul colpo d'occhio, che corrisponde alla percezione delle immagini stampate che un lettore può avere nello sfogliare velocemente e ripetutamente i libri, e che tuttavia ha portato a risultati non banali. Una prima osservazione è che molte delle immagini più ricorrenti sono ritratti di architetture dal profilo figurale molto limitato. Per esempio, i progetti più citati nell'iconografia dei volumi presi in esame sono due: la fabbrica modello all'esposizione del Werkbund di Colonia, di Walter Gropius (1914), di cui ricorrono una veduta d'insieme e un dettaglio del corpo scale vetrato, e il complesso residenziale Eigen Haard di Michel de Klerk ad Amsterdam (1917) con la celebre torre⁵⁹. È sorprendente pensare a molte di queste opere come a delle "icone": la Casa Steiner di Adolf Loos (Vienna, 1910), di cui ricorre sempre e soltanto la stessa immagine dell'austera facciata posteriore; la Villa Schröder di Gerrit Rietveld (Utrecht, 1924), sempre mostrata di scorcio in modo da eludere la preesistenza della casa a schiera adiacente; le abitazioni popolari a Hoek van Holland di J.J.P. Oud (1924-27), viste dalla strada con i balconi curvilinei; la fabbrica Van Nelle di Brinkman & van der Vlugt (Rotterdam, 1927) rappresentata sempre con la stessa veduta di tre quarti con il corpo curvilineo in primo piano e le passerelle sospese in lontananza; la Lovell House di Richard Neutra (Newport Beach, 1927-29).

Ci sono poi progetti cui più facilmente oggi si associa una nozione di iconicità, o perché sono più "espressivi", come la Torre Einstein (Potsdam, 1920-24) e i magazzini Schocken (Stoccarda, 1926) di Eric Mendelsohn, oppure perché la loro immagine, in seguito, si è consolidata a tal punto da essere a tutti gli effetti un "mito" dell'architettura moderna. Mi riferisco qui ad alcune opere di Frank Lloyd Wright come la Fallingwater (Mill Run, 1935), la cui immagine è sempre presa da un punto di vista ribassato, o il Guggenheim (New York, 1943-59); di Le Corbusier, come la Ville Savoye (Poissy, 1928-31), di cui sono sempre riprodotte le facciate, ma anche una veduta da sotto il portico, e i progetti di Ronchamp (1950-55) e Chandigarh (1951-56); Il Seagram Building di Mies van der Rohe (New York, 1954-58), sempre rappresentato di tre quarti, dall'alto di un edificio prospiciente come nella celebre immagine di Ezra Stoller, e iconograficamente vicino alla Le-

effettivamente stato e la percezione che il pubblico ne ha avuto nel tempo, fino ad oggi.

59. A questi due progetti possiamo in un certo senso ricondurre due tipi di icone del moderno, il primo decisamente anti-ironico (o dovremmo piuttosto dire anti-figurativo), il secondo caratterizzato da una componente figurale più spiccata, che è più facile immaginare come ciò che ha precorso l'edificio iconico e spettacolare. Si tratta tuttavia di categorie interpretative variabili, per cui è possibile talvolta che un progetto appartenga alternativamente ad una o all'altra, a seconda dell'immagine considerata o che si prenda in esame il progetto in sé oppure l'immagine del progetto.



ver House di Skidmore, Owings and Merrill (New York, 1950-52)⁶⁰. Non bisogna dimenticare che già nella celebre mostra “Modern Architecture - International Exhibition” tenutasi al Moma di New York nel 1932, curata da Henry-Russell Hitchcock e Philip Johnson, così come nel volume *The International Style* correlato alla mostra, i progetti costruiti erano rappresentati con “uno scatto decisivo, un’immagine pubblicitaria che è divenuta canonica tanto quanto l’edificio (se non più ancora più importante)”⁶¹. Inoltre, all’origine del Movimento Moderno vi è un repertorio di edifici industriali divenuti icone, che erano conosciuti agli architetti soltanto attraverso la rappresentazione fotografica. L’analisi di un certo numero di volumi, e delle successive edizioni di ogni volume, fa inoltre costatare la cattiva qualità di molte riproduzioni fotografiche, al punto che talvolta è difficile distinguere se si tratti di disegni prospettici, di fotografie di modelli o di edifici realizzati. Questo fa riflettere su come la storia dell’architettura, almeno fino alla piena diffusione dei libri con fotografie a colori, avvenuta pochi anni fa, non sia stata una storia degli edifici - nel senso in cui potremmo intenderlo oggi, in cui ogni edificio è fotografato e ben rappresentato, così che è possibile osservarlo approfonditamente - ma al contrario una storia delle idee che sono alla base del Movimento Moderno, e di una critica basata sulla circolazione di poche immagini esemplificative⁶².

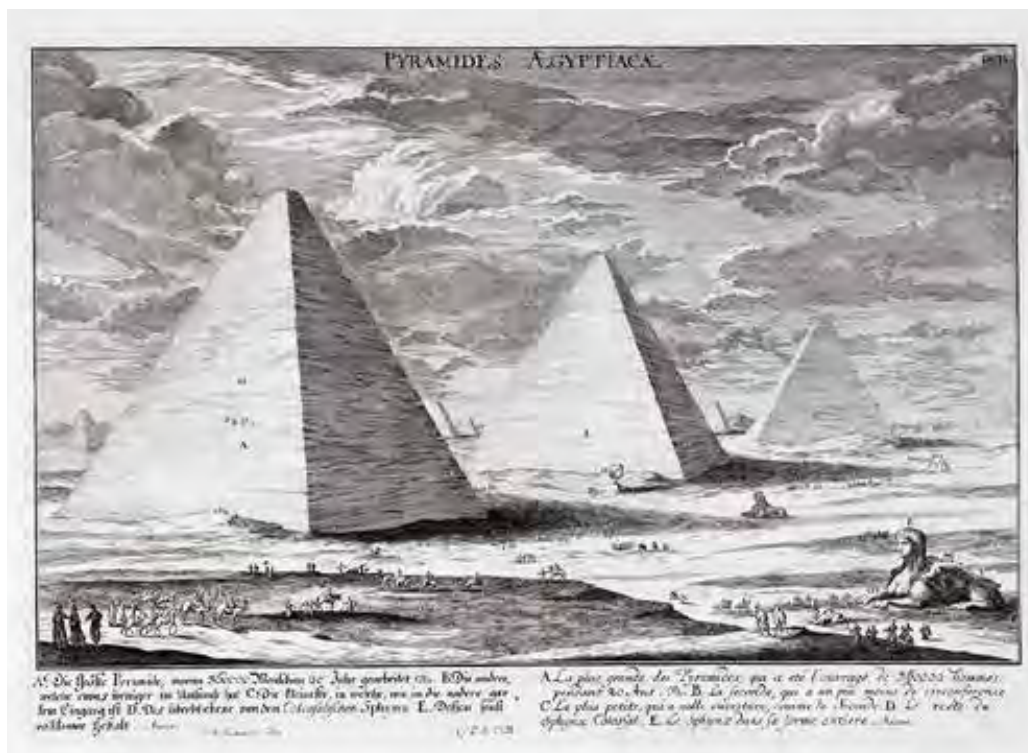
In ogni caso, la differenza tra quasi tutte queste opere e gli edifici iconici contemporanei, è che nessuno di essi è stato concepito come landmark, come icona-simbolo della città, proprio per la concezione non figurativa del progetto moderno. Dove l’edificio moderno esiste come icona solo in un secondo tempo, come conseguenza di ragioni storico-filologiche, indirette, l’edificio iconico contemporaneo si realizza pienamente nell’immagine - in un’immagine pubblica, diffusa, proliferante, capace di fissare per metonimia il dilagare della metropoli.

È nel rapporto tra edificio iconico e città, infatti, che possiamo trovare un terzo termine di paragone con la teoria dell’icona. In alcuni testi Florenskij si sofferma sugli aspetti anti-prospettici che sono presenti in molte delle più celebri icone russe, sostenendo che esse non siano da intendere

60. Cfr: E. Ford, “The Inconvenient Friend” cit., 12-22.

61. B. Colomina, *Privacy and Publicity* cit., 211; nello stesso volume vedi anche il suo commento a Reyner Banham, 14. Sugli effetti delle riproduzioni fotografiche della mostra del MOMA vedi J. Rosa, “Architectural Photography and the Construction of Modern Architecture”, *History of Photography*, 22- 2 (1998), 99-104.

62. Proseguendo il confronto con l’immaginario dell’iconografia sacra, cfr. S. Gruzinski, *La guerra delle immagini: da Cristoforo Colombo a Blade Runner* (Milano: SugarCo, 1991), il cui autore ripercorre il modo in cui le immagini sacre furono utilizzate dagli spagnoli nelle successive fasi di colonizzazione del Centro America.





come una forma di primitivismo, ma al contrario come esempi di un'arte che doveva basarsi su altre regole, diverse da quelle prospettiche, ma ugualmente rigorose e applicate sistematicamente⁶³. A Florenskij si deve il concetto di *prospettiva inversa o rovesciata*, una prospettiva basata sulla policentricità della rappresentazione figurativa della realtà - non una realtà antropocentrica costruita sulla figura umana, ma una realtà divina e soprannaturale in parte forzatamente concretizzata in immagini. Mi sembra di poter rintracciare qui un parallelo tra la rinuncia alla prospettiva come linguaggio unificante per la pittura religiosa, e la caduta del metalinguaggio prospettico della città tradizionale, avvenuta con il passaggio alla metropoli, e alla relativa impossibilità di essere interamente rappresentata. È qui che l'edificio iconico, con il suo essere anti-prospettico, indifferente al tessuto urbano e altamente figurale nel suo programmatico distaccarsi dallo sfondo architettonico, gioca un ruolo decisivo nel simboleggiare per metonimia la metropoli contemporanea, pur trattandosi di un simbolo sostanzialmente svuotato di referenti, il cui culto si esprime prevalentemente nell'offrirsi all'obbiettivo dei fotografi.

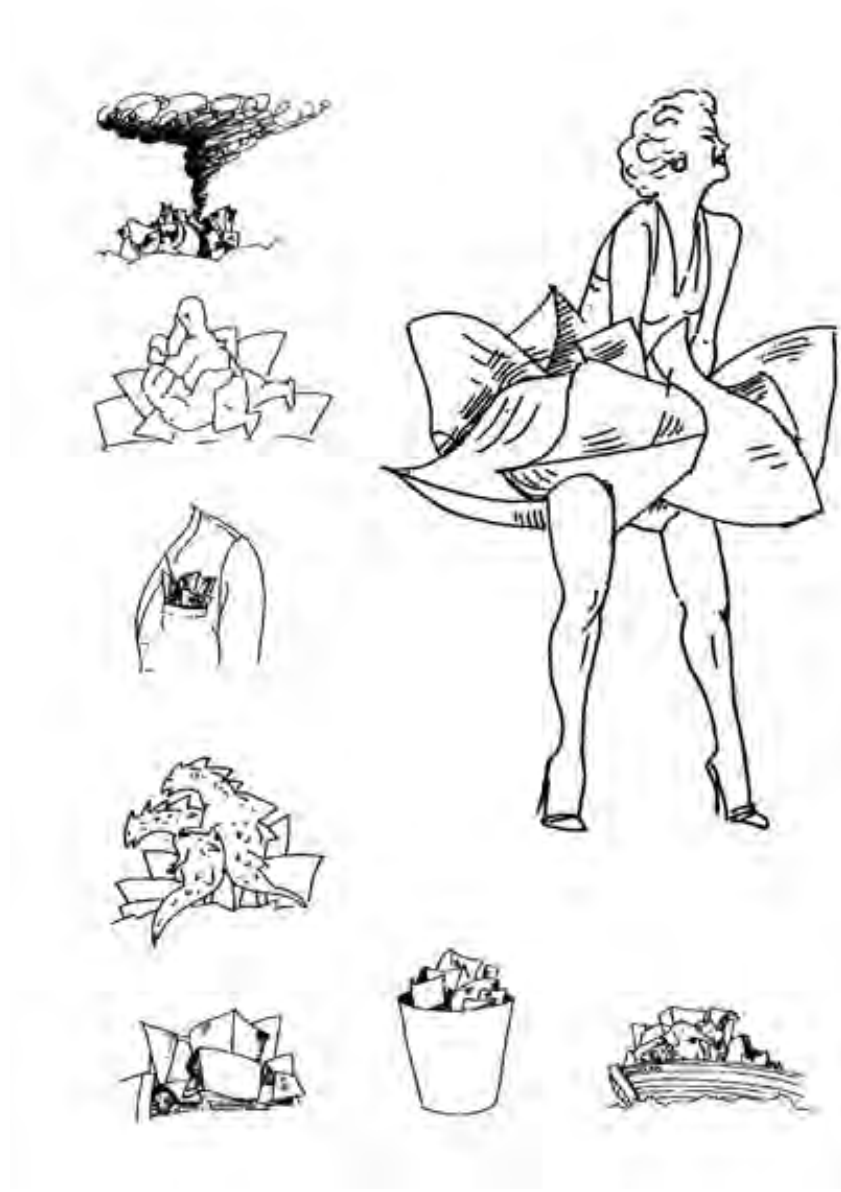
Media Ritual

Il volume che ha esplicitamente affrontato il tema degli edifici iconici è l'omonimo *The Iconic Building. The Power of Enigma*, di Charles Jencks⁶⁴. In un certo senso il libro condivide significativamente alcuni riferimenti presenti nei volumi citati nei paragrafi precedenti, a partire dalle stesse immagini di architetture colossali di Fischer von Erlach pubblicate anche nel libro di Gregotti. La tesi di Jencks è che l'iconic building sopperisce all'“erosione di un simbolismo pubblico”, presentandosi nei casi di maggior successo come qualcosa che è allo stesso tempo “espressivo e enigmatico, che suggerisce molto di più di ciò che nomina, e lascia l'interpretazione finale, sempre che arrivi, ai critici, al pubblico e ai detective di misteri⁶⁵”. Il libro presenta l'“iconic building” non come qualcosa di totalmente nuovo, ma che, al con-

63. Cfr. X. Barral i Altet, “Pavel Florenskij: uno sguardo originale verso l'opera d'arte medievale”, in M. Bertelé (a cura di), *Pavel Florenskij tra Icona e Avanguardia* (Crocetta del Montello: Terra Ferma, 2015), 29-44, atti del convegno internazionale (Venezia e Vicenza, 2012).

64. Charles Jencks, *The Iconic Building. The Power of Enigma* (London: Frances Lincoln, 2005). Jencks fa riferimento all'idea di “opera aperta” teorizzata da Umberto Eco nel 1962, nell'ambito di quella cultura semiotica e ermeneutica che affiora in questo capitolo e nell'intera tesi.

65. C. Jencks, *The Iconic Building*cit., 203.



trario, ha alcuni chiari antecedenti in celebri edifici di architetti moderni realizzati nel dopoguerra, e appartiene in un certo senso a un “filone” latente in tutta l’architettura moderna, per cui gli espressionisti di inizio ‘900 sono legati con un filo sottile a successive generazioni di architetti. Jencks, che ha costruito la sua figura di intellettuale con una serie di saggi sul postmodernismo, e che si muove talvolta sul filo del kitsch, cita in particolare la Chapelle Notre-Dame-du-Haut a Ronchamp (1950-1955), come antecedente formale all’edificio iconico, nel cui progetto Le Corbusier sviluppò un repertorio di segni caratteristici fortemente espressivi, che connotano non solo quest’edificio ma anche altri realizzati successivamente - come in seguito accadrà per architetti che ripropongono una cifra stilistica distintiva e riconoscibile. La differenza tra il volume di Jencks e tutti i precedenti citati, è che il critico inglese pone esplicitamente l’accento sulla valenza mediatica dell’“iconic building”, mettendo in relazione il successo degli edifici con la loro risonanza sui media, amplificata dal valore simbolico dei progetti. Pur non incentrando l’intero libro su questo aspetto, Jencks parla esplicitamente di “media ritual”, un rituale necessario e funzionale all’assorbimento dell’arte nella società più convenzionale e nel mondo degli affari. Un capitolo del volume, eloquentemente intitolato “Iconic Media Wars”, racconta la vicenda - indubbiamente straordinaria per un masterplan, a causa delle implicazioni politiche, culturali e emotive di portata storica - del concorso per il nuovo World Trade Center di New York avvenuto nel 2003 dopo l’abbattimento delle torri gemelle, e si sofferma a spiegare come un edificio possa divenire un’icona:

... In global society the modern form of ritual is created by media, not religious, repetition, hence the way it is re-presented here as the layered accumulation of text, headline, and image. This meta-media is part analysis, part the art of amplification.

The mediation reveals an important truth, perhaps so obvious as to escape comment. A building becomes iconic [...] when it is part of an unfolding media event that takes time. In other words, the building plus its reception over many months creates the necessary ritual. In a secular society, only the newspapers, magazines, and TV can engender the proper aura, establish legitimacy...⁶⁶

All’inizio volume, in una conversazione con l’autore, Frank O’ Gehry cita come primo esempio di icona contemporanea l’AT&T building realizzato da Philip Johnson a New York, “the first one that got that kind of attention,

66. C. Jencks, *The Iconic Building*cit., 71.



Pramith (@pramithk, da Instagram), *Dubai Frame*, Dubai (DONIS), caricata su Instagram nel 2017
#dubai #dubaiframe #cold #karama

in the press ... the turning point in bringing public attention to that kind of architecture, to a new kind of expressive architecture”⁶⁷. L'edificio, la sede di quella che allora era la maggiore società pubblica al mondo, fu presentato alla stampa nel 1978 e fu un caso clamoroso che segnò l'affermarsi del post-modernismo anche in quello specifico ambito *corporate* che da almeno mezzo secolo si identificava con il grattacielo moderno dalle forme rigorose e con il tetto piano.

*He appeared in articles announcing post-modernism, on the front page not only of Time magazine, but The New York Times, and The Times in Britain. This never happened with a building before, especially just the rendering of one, or a mere model. In-flight magazines and the Observer, and every weekly from Hong Kong to Buenos Aires carried major articles on the “Tower of Power” (as New York Magazine called it). To put it with american understatement, it was the biggest media event in architecture in the history of the world.*⁶⁸

Il ritratto di un edificio non ancora esistente, un rendering o la fotografia di un modello, è dunque capace di generare un'icona di architettura ancora prima che sia realizzata, come è accaduto, circa una decina di anni fa, per i musei di Saadiyat Island ad Abu Dhabi, diffusi sulla stampa di tutto il mondo pur non essendo stati ad oggi ancora realizzati⁶⁹.

Un caso clamoroso e ben documentato di costruzione di un'icona per via delle sue infinite riproduzioni è quello del Palazzo dei Soviet a Mosca, il cui concorso (1931-33) segnò la fine del costruttivismo rivoluzionario a favore dello stile classicista e titanico con cui in seguito si identificò l'architettura stalinista. Il progetto vincitore (Boris Michailovic Iofan fu preferito ad architetti stranieri come Gropius e Le Corbusier, vicenda su cui si è scritto molto) avrebbe dovuto essere il più alto del mondo con 415 metri di altezza, essendo composto da una torre sovrastata da una statua colossale di Lenin alta 100 metri. Nonostante l'inizio dei lavori e lo scavo delle fondamenta, il palazzo non fu mai realizzato, e il progetto fu definitivamente abbandonato nel 1960 con la realizzazione di una piscina a cielo aperto, la più grande del mondo. Tuttavia la propaganda Stalinista rappresentò il palazzo infinite volte su quadri, riviste, manuali, fregi di edifici, manifesti, cartoline, francobolli, film, così da apparire già costruito, e per milioni di persone era un edificio effettivamente esistente, il più grande simbolo dell'utopia socialista⁷⁰.

67. ibidem, 11.

68. C. Jencks, *The Iconic Building* cit., 40.

69. Cfr. i diversi esempi citati al capitolo 2, dedicato al rendering. A Saadiyat Island è dedicato uno dei casi studio della seconda parte.

70. Su questo tema, che presenta non poche affinità con le torri titaniche di recente costruzione prima di tutto il Burj Khalifa di Dubai) e i significati associabili alla loro simbologia, vedi il saggio di F. Bigo “Utopia, propaganda, idolatria: il Palazzo dei Soviet”,



Dubai Frame, Dubai, China (DONIS). Fotografie di diversi autori, caricate su Instagram 2016-2017
L'immagine al centro della prima riga è tratta dal concorso del 2009

Il libro di Jencks porta un altro esempio che è a mio parere ancora più significativo, perché sposta l'attenzione dal rituale mediatico che precedette la costruzione dell'edificio, a ciò che accade dopo la sua realizzazione. Il progetto è quello delle piramidi del Louvre, realizzate da I. M. Pei alla metà degli anni ottanta, un progetto che fu contestato non solo per i costi esorbitanti ma anche nei suoi aspetti architettonici e di rapporto con il sito, oltre che di significato storico e stilistico, e occupò la scena mediatica per diverso tempo.

A Parisian newspaper lampooned the presidential pretension of Mittemesmes I, and depicted him as a sphinx in the bloodline of Ramses II. Shades of the Colossus of Rhodes or Alexander the Great? But the public accepted it, came in droves, and didn't bother with niceties of meaning, historical theft or architectural inflation. [...] After the controversy died down, the money was forgotten, the tourists came, and the photographers celebrated the aesthetic, the icon had its way and became, simply, a city icon.⁷¹

È questo un passaggio fondamentale, in cui cominciano a rovesciarsi i termini del rapporto tra rappresentazione e edifici. L'edificio iconico acquista il suo status di icona attraverso le immagini e il circo mediatico in cui esse circolano: in seguito, la ripetizione incessante di questo meccanismo rende possibile che un certo tipo di edifici sia realizzato proprio in virtù della sua capacità di generare immagini, prodotte da un pubblico potenzialmente illimitato munito di macchina fotografica - siano essi fotografi professionisti, giornalisti, turisti o amatori, e che ne legittima l'esistenza nella sfera pubblica.

A questo proposito, in *Privacy and Publicity* Beatriz Colomina mette a paragone la fotografia e la ferrovia - nate circa nello stesso periodo - mettendone in rilievo una certa somiglianza nella visione del mondo come oggetto da consumare, e descrivendone gli effetti sulla città:

The railway transforms the world into a commodity. It makes places into objects of consumption and, in doing so, deprives them of their quality as places. Oceans, mountains, and cities float in the world just like the objects of the universal exhibitions. [...] Photography does for architecture what the railway did for cities, transforming it into merchandise and conveying it throu-

in G. Barbieri, S. Burini, *Russie! Memoria, mistificazione, immaginario* (Crocetta del Montello: Terra Ferma, 2010), 120-123. L'autore propone un'interessante interpretazione della vicenda propagandistica legata al Palazzo dei Soviet, che definisce con l'espressione culturale "materialismo totemico", contrapposto all'idea stilistica di "degenerazione dell'icona" presentata nel volume di G. P. Piretto *Il radioso avvenire: mitologie culturali sovietiche* (Torino: Einaudi, 2001), 131.

71. Charles Jencks, *The Iconic Building* cit., 36.

*gh the magazines for it to be consumed by the masses. This adds a new context to the production of architecture, to which corresponds an independent cycle of usage, one superimposed upon that of the built space.*⁷²

In questa relazione tra progetto architettonico, fotografia, media e turismo, vi è un'ulteriore conferma di quanto l'immagine contribuisca alla trasformazione dell'architettura e dei luoghi, un contributo ambiguo, che se talvolta è in grado di produrre nuove icone globali, molto spesso è all'origine di quel tipo di "geografia senza luogo" e all'effetto di spaesamento che caratterizza molte città contemporanee affacciate recentemente sulla scena globale proprio grazie alla loro alta capacità figurale⁷³.

Dall'inizio del nuovo secolo, infatti, (la pubblicazione di *The Iconic Building* è il 2005, e l'apertura del Guggenheim di Bilbao è del 1997), il numero di fotografie scattate annualmente è cresciuto infinitamente, e la stima del numero di fotografie che si fanno ogni anno è passata dagli 80 miliardi di scatti del 2000 ai 1200 miliardi di scatti del 2017⁷⁴. Ma non solo: la percentuale di fotografie scattate con lo *smartphone*, che quindi possono essere potenzialmente condivise e archiviate online in un istante, è in crescita continua, e si stima che raggiungerà l'85% nel 2017, confinando la quota di fotografie scattate con macchine fotografiche al 10,3%⁷⁵. Un altro dato è che anche il turismo è notevolmente cresciuto, passando da una mobilità internazionale annua di 674 milioni di persone nel 2000 ai 1868 milioni stimati del 2015, di cui il 53% viaggia per piacere e vacanze⁷⁶. Come abbiamo visto nel paragrafo precedente, l'evoluzione tecnologica della fotografia non è l'unica ragione a determinare la comparsa dell'*iconic building* e la ricomparsa delle forme monumentali nello spazio urbano, tuttavia è difficile immaginare che la diffusione di questo paradigma e la sua rapida affermazione su scala mondiale non sia legata alla crescita su scala globale del turismo e della fotografia, il cui "volume" è aumentato di quindici volte in meno di vent'anni.

72. B. Colomina, *Privacy and Publicity* cit., 47.

73. Cfr. il capitolo 1, "Skyline Rêverie".

74. Cfr. S. Heyman, *Photos, Photos Everywhere*. The New York Times, 29 Luglio 2015, e il sito <http://blog.infotrends.com/>.

75. Cfr. il sito <http://mylio.com/true-stories/tech-today/how-many-digital-photos-will-be-taken-2017-repost>, che elabora i dati forniti dalla società di ricerca InfoTrends.

76. International tourist arrivals (overnight visitors) secondo il report Tourism Highlights 2016 dell'UNWTO (World Tourism Organization) consultato alla pagina <http://www.e-unwto.org/doi/pdf/10.18111/9789284418145>.



Murad Osmann (@muradosmann, da Instagram), #followmeto Dubai Rooftops with @natalyosmann. Sometimes you get the best views from unsuspected places. @visit.dubai #visitdubai. Dalla serie #followmeto. Caricata su Instagram nel 2017

Murad Osmann (@muradosmann, da Instagram), #followmeto the beautiful and artistic Paris with @yourleo. Special thanks to @irakli_paris and @gievna. Dalla serie #followmeto. Caricata su Instagram nel 2014

Ritratti e social media: da Un art moyen al selfie

Se il tema iniziale delle piramidi ha introdotto già tutti gli elementi del discorso legato alla fotografia - il monumento, il viaggio, il turismo, le riproduzioni, le icone, la circolazione delle immagini - sono però altri i monumenti e gli edifici che riguardano più esemplarmente la modernità. La Tour Eiffel è certamente il primo di questi, nient'affatto scalzata dalla più recente, e pur celeberrima, piramide del Louvre di cui si è trattato nel capitolo precedente. Una breve ricognizione su Instagram, il *social network* di condivisione di fotografie attualmente più utilizzato al mondo, che conta 700 milioni di utenti attivi nel luglio del 2017, mostra significativamente le immagini delle piramidi di Gizeh e del Louvre indifferentemente mescolate sotto la tag *#pyramids*, con 366.601 fotografie postate, mentre le tag *#toureiffel* e *#eiffeltower* contano rispettivamente 1.571.078 post e 3.161.437 post, rendendola il monumento più "instagrammato" al mondo⁷⁷. La persistenza della Tour Eiffel come icona visiva di successo globale sin dalla sua costruzione nel 1889, è un fenomeno che, oltre a suscitare le ire e gli entusiasmi di molti, pone da sempre una serie di domande riguardo al valore simbolico dei monumenti e alla loro effettiva funzione, e al loro svilupparsi nella storia per trasformarsi in icone⁷⁸. Dice Roland Barthes nel suo scritto sulla torre⁷⁹:

La Torre è presente al mondo intero. Innanzitutto, come simbolo universale di Parigi, è in ogni luogo della terra in cui Parigi debba essere rappresentata in immagine; dal Midwest all'Australia, non vi è viaggio verso la Francia che non si faccia, in qualche sorta, in nome della Torre, non vi è testo scolastico, non vi è manifesto o film sulla Francia che non la consacri a segno essenziale di un popolo e di un luogo: appartiene alla lingua universale del viaggio. Ancor più: al di là del suo enunciato propriamente parigino, colpisce l'immaginario umano più generale; la forma semplice, matriliale,

77. Ricerca effettuata l'8 febbraio 2017. È significativo notare che il Burj Khalifa segue con 1.435.156 post, classificandosi tra gli edifici/monumenti più fotografati del mondo pur essendo stato inaugurato solo sette anni fa.

78. Cfr. G. Agamben, *Stanze* cit., 48. "Nel 1889, la costruzione, in occasione della quinta Esposizione universale, della torre Eiffel, la cui sagoma elegante sembra oggi inseparabile da Parigi, sollevò le proteste di un folto gruppo di artisti, fra i quali si trovavano personalità diverse come Zola, Maissonier, Maupassant e Bonnat. Probabilmente essi avevano intuito quel che oggi il fatto compiuto ci impedisce di percepire, e, cioè, che la torre (oltre a dare il colpo di grazia al carattere labirintico della vecchia Parigi con l'offrire un punto di riferimento visibile dovunque) trasformava la città intera in una merce consumabile con un colpo d'occhio. La merce più preziosa in mostra nell'Esposizione del 1889 era la città stessa".

79. R. Barthes, *La Tour Eiffel* (Paris: Seuil, 1989). Edizione italiana *La Tour Eiffel* (Milano: Abscondita, 2009), a cui si rimanda per le citazioni.

le conferisce la vocazione di una cifra infinita: di volta in volta, e secondo richiami della nostra immaginazione, simbolo di Parigi, della modernità, della comunicazione, della scienza o del XIX secolo, missile, stelo, derrick, fallo, parafulmine o insetto, di fronte ai grandi itinerari del sogno, ne è il segno inevitabile; [...] È impossibile sottrarsi a questo segno puro - pressoché vuoto - poiché vuole dire tutto⁸⁰.

Barthes insiste sul valore simbolico della torre (su cui si può salire per guardare la città, per cui si è anche “guardati dalla torre” stessa, così come le icone religiose irradiano il proprio sguardo sul devoto) mostrando come il monumento sia diventato icona:

Sguardo e oggetto, La Tour Eiffel - e questa è forse la sua vita più intensa - è anche un simbolo, ruolo che ha assunto uno sviluppo imprevisto. Certo, inizialmente la Torre doveva simboleggiare la Rivoluzione (di cui ricorreva il centenario) e l'Industria (di cui c'era la grande Esposizione). Tuttavia questi simboli non sono sopravvissuti, altri li hanno sostituiti. Il simbolo sociale non è stato quello della democrazia, ma quello di Parigi. È stupefacente che Parigi abbia atteso così a lungo per avere il suo simbolo. [...] Una seconda circostanza ha rafforzato la vocazione parigina della Torre: la sua stessa inutilità; ogni altro monumento, chiesa o palazzo, rinviava a un determinato utilizzo; solo la Torre non era nient'altro che un oggetto da visitare; anche il suo esser vuota la designava come simbolo e il suo primo simbolo che doveva suscitare, per logica associazione, non poteva essere se non ciò che veniva «visitato» insieme ad essa, ossia Parigi: la Torre è diventata Parigi per metonimia. A questo, infine, occorre senza dubbio aggiungere una circostanza storica; ormai da secoli Parigi era una città internazionale, meta prestigiosa di una «salita» dalla provincia o di un viaggio dall'estero; tuttavia la democratizzazione del turismo, questa moderna commistione di piacere e di viaggio, che è certamente uno degli eventi più importanti della nostra storia contemporanea, ha prodotto fatalmente una sorta di istituzionalizzazione massiccia del viaggio a Parigi, e la Torre è diventata in modo del tutto naturale il simbolo di questa istituzione⁸¹.

Se Barthes sembra anticipare con *La Tour Eiffel* l'intero contenuto di questa ricerca, un contributo imprescindibile sul rapporto tra fotografia e turismo, fotografia e vacanze, è il noto *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media* curato da Pierre Bourdieu nel 1965⁸², in cui si evidenzia il rappor-

80. R. Barthes, *La Tour Eiffel* cit., 14.

81. 81. R. Barthes, *La Tour Eiffel* cit., 40-41.

82. P. Bourdieu (a cura di), *Un art moyen* (Parigi: Les Éditions de Minuit, 1965). Edizione italiana *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*. Traduzione e cura di M. Buonanno



Andrea Soldi (attr.), *Henry Somerset, terzo duca di Beaufort, 1738-40* (Duke of Beaufort)

Louis Ducros, *Il granduca Paolo Romanov e il suo seguito al Foro Romano, 1782* (Museo Pavlovsk, Pavlovsk, Russia)



Pompeo Batoni, *James Caulfield, futuro primo conte di Charlemont*, 1735-55 (Yale Center for British Art, Paul Mellon Collection)

Katharine Read, *Gentiluomini inglesi a Roma*, ca. 1750 (Yale Center for British Art, Paul Mellon Collection)

to rituale tra usi sociali e familiari e la pratica fotografica, alla luce di una serie di ricerche sociologiche svolte in Francia e in Italia in quegli anni, ricerche che risalgono a oltre mezzo secolo fa, e che per questo andrebbero rilette a confronto con le tendenze attuali. Il volume mette in luce come la pratica comune e stereotipata della fotografia - in una società in cui erano nettamente riconoscibili le differenze di classe e i relativi *ethos* - si configuri soprattutto come rituale e festiva, come strumento di solennizzazione dei momenti più importanti della vita collettiva. In questa dinamica fortemente rituale (Bourdieu si riferisce ai fotografi come a coloro che “sacrificano” alla fotografia) le fotografie legate alle vacanze e al turismo rappresentano una variante importante della funzione archetipa familiare, in cui i monumenti e le architetture iconiche più comunemente noti sono soggetti ricorrenti, e in un certo senso obbligati.

La fotografia è ciò che si fa durante le vacanze, ma è anche ciò che fa le vacanze. [...] Mentre la cerchia quotidiana non offre mai spunto per fotografie, paesaggi e monumenti trovano posto nelle fotografie delle vacanze in funzione decorativa o di segno; infatti la fotografia popolare vuole consacrare l'incontro unico (anche se può essere vissuto da mille altri nelle identiche circostanze) fra una persona e un luogo consacrato, fra un momento eccezionale dell'esistenza e un luogo eccezionale per la sua alta carica simbolica. L'occasione del viaggio (la luna di miele) solennizza i luoghi visitati e i più solenni fra questi solennizzano l'occasione del viaggio. Il viaggio di nozze veramente esemplare è la coppia fotografata davanti alla Tour Eiffel perché Parigi è la Tour Eiffel e perché il vero viaggio di nozze è il viaggio di nozze a Parigi⁸³.

Nel contesto di questa ricerca, l'affermazione che la fotografia faccia la vacanza corrisponde all'idea che la fotografia faccia l'architettura, ed è rivelatoria. Oggi in un certo senso si viaggia per fotografare, e non è raro imbattersi in luoghi turistici in cui sono segnalati fisicamente sul terreno i punti di vista “migliori” per realizzare una buona fotografia, o con appositi totem, oppure leggere riviste e siti web che pubblicizzano un'attrazione turistica come “ideale per i tuoi *selfie* di Instagram”. Molte delle osservazioni sulla ritualità della fotografia che risalgono agli anni sessanta sono ancora attuali, anche se il contesto sociale in cui la fotografia è praticata oggi è radicalmente mutato. Il costo di uno scatto realizzato oggi con uno *smartphone* è irrisorio, così come è diventato estremamente semplice e immediato vedere e condividere un'immagine con la propria comunità, sia essa la propria fa-

(Rimini: Guaraldi 2004), a cui si rimanda per le citazioni.

83. P. Bourdieu, “Culto dell'unità e differenze colte”. In P. Bourdieu (a cura di), *La fotografia* cit, 75.



Maerten van Heemskerck, *Autoritratto con il Colosseo*, 1553, (Fitzwilliam Museum, Cambridge)

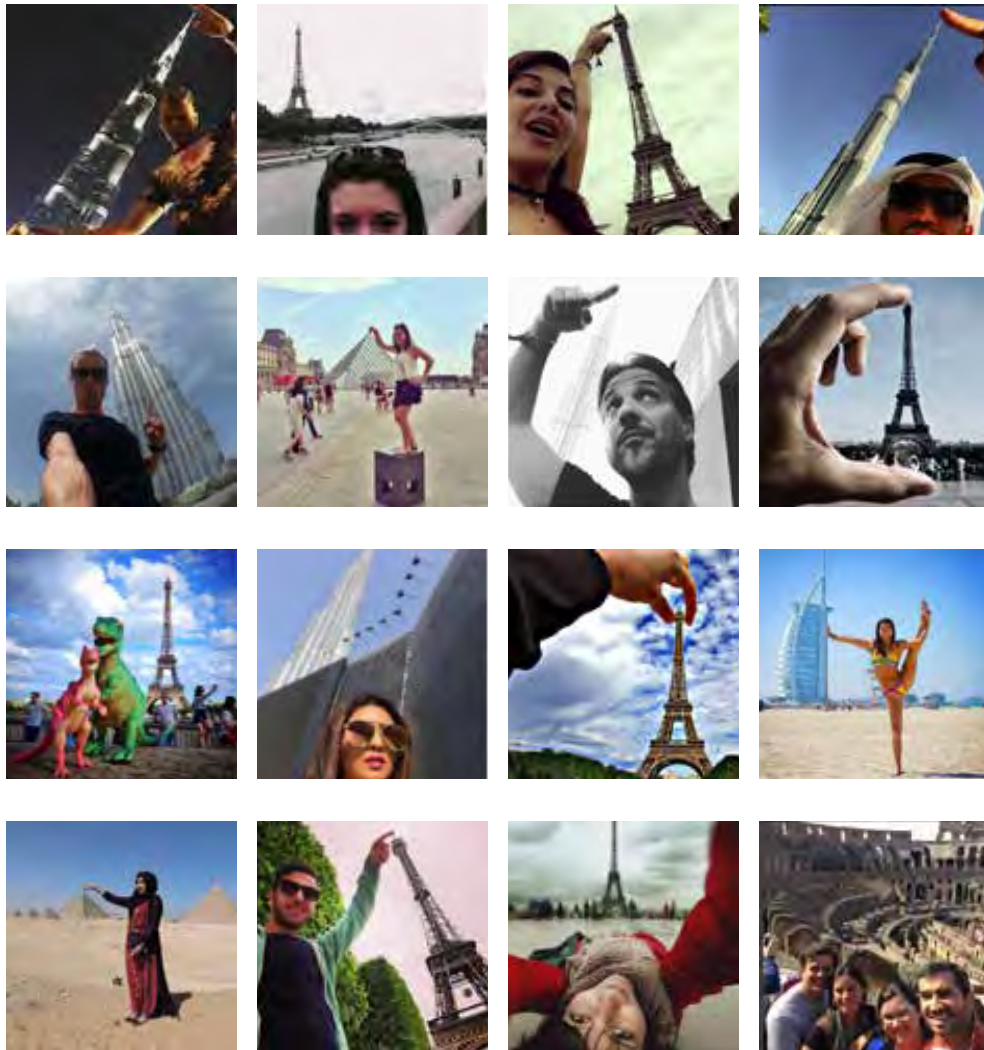
miglia o un network virtuale che si realizza globalmente attraverso Facebook o altri social network, molti dei quali sono specificamente dedicati alla condivisione di fotografie. Ora che gli ostacoli della tecnica e dei costi sono stati abbattuti, il rituale non si è modificato, ma si è esteso al punto da essere incessantemente reiterato. Non è insolito vedere persone che fotografano (e si fotografano) costantemente in modo disinvolto, e si vengono a creare via via nuovi cliché anche nella fotografia turistica di monumenti e edifici giganteschi, per esempio quella in cui la persona ritratta, sfruttando gli allineamenti prospettici, interagisce con una grande architettura facendola sembrare un modellino (la Tour Eiffel o un grande grattacielo appoggiato a una mano, la Torre di Pisa puntellata dal corpo del soggetto fotografato), laddove Bourdieu rimarcava a tal punto la funzione rituale della fotografia - soprattutto nei ceti sociali meno elevati - da dichiarare che in essa fossero assenti sia il discorso estetico che l'interesse intrinseco alla fotografia:

... è l'idea stessa della ricerca che è ignorata a tal punto che non la si può immaginare se non sotto forma di fantasie o bizzarrie del virtuosismo tecnico: «Ho visto persone che prendono delle belle fotografie, fotografie non comuni, per esempio quella dove la Tour Eiffel si trova tra le gambe del ragazzo. Noi non si pensa molto a fare foto così» (operaio, quaranta anni, pratica la fotografia). Contrariamente a quanto suggeriscono queste affermazioni [...] non sono le «idee» insolite o originali che fanno difetto, ma l'idea di avere idee, perché ciò presupporrebbe che l'atto fotografico attiri in sé e per sé l'interesse del fotografo. In realtà, la pratica fotografica resta sempre strettamente subordinata alle funzioni alle quali deve la propria esistenza e la propria persistenza, subordinazione che la rarità e il costo dell'attrezzatura rinforzano⁸⁴.

Dunque un primo elemento di continuità è rappresentato dai soggetti della fotografia, uno dei quali è certamente l'interazione con l'architettura e il monumento nelle fotografie dei viaggi.

Un secondo elemento, invece, è quello dei *social media*, che si costituiscono come comunità di persone interessate alla fotografia, sostituendosi in un certo senso ai fotoclub approfonditamente studiati e analizzati ne *Un art moyen*, di cui riproducono alcune caratteristiche e differenziazioni. I membri dei fotoclub, spiega Bourdieu, sono soprattutto dei devianti rispetto alla funzione primaria e comune dell'attività fotografica, che è insieme "indice e mezzo d'integrazione sociale". Tuttavia la fotografia in un fotoclub non acquista una funzione nuova e specifica, ma si configura come il mezzo d'espressione di un'aspirazione la cui origine non va cerca-

84. P. Bourdieu, "Culto dell'unità e differenze colte". In P. Bourdieu (a cura di), *La fotografia* cit., 100.



Selfie con monumenti (Burj Khalifa, Dubai; Tour Eiffel, Parigi; Pyramide du Louvre, Parigi; Burj Al Arab, Dubai; Piramidi, Gizeh; Colosseo, Roma)

Fotografie di diversi autori, caricate su Instagram 2014-2017

ta nell'ordine del fotografico. Esistono oggi molti diversi *social media* dedicati espressamente alla condivisione di immagini, come Tumblr, Flickr, Instagram, Pinterest, canali semi pubblici come WhatsApp o Facebook Messenger, ma anche *social* più trasversali come Twitter e Facebook sono ampiamente utilizzati per pubblicare fotografie.

Instagram, ad esempio, che ho cominciato ad utilizzare io stesso per approfondire il tema dei *social*, è stato lanciato nell'ottobre del 2010 come *app* in grado di scattare e salvare scatti fatti con lo *smartphone*, opportunamente "migliorabili" da una serie di filtri grafici che simulano la resa visiva delle stampe analogiche, includendo in questa estetica retrò gli effetti di sbiadimento e di deterioramento cromatico a cui oggi associamo molti dei nostri ricordi. Il nome Instagram, infatti, si riferisce alla serie di macchine fotografiche a basso costo Instamatic prodotte dalla Kodak tra gli anni sessanta e gli anni ottanta del secolo scorso, di cui la *app* imita i "difetti". In questo modo l'immediatezza dell'immagine realizzata con lo *smartphone* è trascesa in una fotografia che ha l'allure del passato, una trasformazione estetica di tipo "conservativo", tipicamente fotografica⁸⁵. Il successo di questa *app* è stato talmente rapido (un milione di utenti nel dicembre 2010, dieci milioni a un anno dal lancio), che nel 2012 Facebook l'ha acquistata per un miliardo di dollari, trasformandola progressivamente in un social network attraverso cui è possibile seguire le fotografie caricate sui profili degli altri utenti e scambiarsi messaggi. Oggi Instagram è diventato un canale attraverso cui le persone comunicano in modi diversi: tengono un diario visivo della propria vita, dei propri viaggi e delle proprie osservazioni; pubblicano un portfolio di immagini professionali, dunque non composto solo di fotografie scattate con lo *smartphone*, ma integrato da scatti più informali o di backstage; utilizzano il proprio profilo come i blogger professionali per promuovere prodotti, marchi, o semplicemente se stessi; compongono gallerie di fotografie proprie o di altri autori legate a soggetti o temi precisi, come per esempio l'architettura brutalista o elementi di architettura come scale, porte, o corridoi (o più banalmente gatti, tramonti, ...).

Mentre gli utenti di altri social media fotografici come Flickr o Tumblr, non nati appositamente per le fotografie scattate con lo *smartphone*, ricalcano le pratiche e le aspirazioni dei frequentatori dei fotoclub e finiscono in molti casi per imitare ingenuamente le forme della fotografia professionale e artistica, giustificano la propria attività con estenuanti sperimentazioni tecni-

85. Una riflessione sulle ragioni del successo di questa *app* in relazione ai filtri fotografici che riproducono le stampe degli ultimi decenni del secolo scorso, potrebbe rivelarsi un modo interessante per comprendere le reazioni del pubblico alle infinite possibilità offerte dalla fotografia digitale rispetto alla semplicità delle istantanee analogiche, mettendo in luce un atteggiamento più generale rispetto alla fotografia.

che, la particolarità di Instagram rimane tuttavia la possibilità di postare le immagini online in tempo reale, costruendo un profilo visivo personale che, nell'esprimere un aspetto della propria vita, racconta il proprio *lifestyle*, creando un proprio mondo di riferimento, talvolta con collezioni di immagini di inedita freschezza.

In un articolo pubblicato nel 2015 su *The Architectural Review*, intitolato "The Polemical Snapshot: Architectural Photography in the Age of Social Media"⁸⁶, Tom Wilkinson indaga criticamente il ruolo che la fotografia praticata sui social può avere in relazione all'architettura, e si chiede se questo tipo di fotografia, che è più informale rispetto a quella professionale, ed è istantaneamente distribuita in una rete di spettatori, possa rappresentare una forma di risocializzazione della ricezione dell'architettura, la realizzazione di una sorta di sogno Benjaminiano di un modo collettivo di guardare, che sfugga alle rigide regole estetizzanti della fotografia professionale e della sua diffusione sui media iper-codificati di settore. Wilkinson, pur riconoscendo le potenzialità di questa nuova fotografia come strumento critico capace di rivelare aspetti inediti dell'architettura, nota innanzitutto che queste immagini rimangono confinate nel web e non compaiono mai nell'editoria di architettura, mentre online:

... a blizzard of images blows through the ether – images good, bad, and indifferent. There are blogs, there are Instagram feeds, there are Flickr pools and Facebook albums. People share images by email, SMS and WhatsApp, and comment on pictures on other people's accounts. Does this represent the glorious unfolding of a real architectural public, where discourse blooms unshackled from institutional fetters? Or could it be said that, though the ecology of online publishing is a lush and thriving jungle, what seem at first glance to be the green shoots of freedom grow in fact from ground fertilised with filthy lucre? Architects attempt direct marketing by tweeting images of their own buildings, Dezeen regurgitates glamour shots from the architectural PR machine, and Flickr's endless amateur hour is stuffed full of examples of what Pierre Bourdieu called the 'middlebrow art': images aping the professional canon, all rendered in emetic HDR (High Dynamic Range). And where exactly is the social element in the so-called social-media? Are we reduced to 'liking' Twitter posts, like caged rats relentlessly pawing the button that releases one more tiny bit of socially secreted dopamine? To appending the words 'nice capture', followed by a thumbs-up emoji, to yet another carbon copy picture of the Parthenon on Flickr – an image that, bar its psychedelic colouring, could have been taken 150 years ago?

86. T. Wilkinson, "The Polemical Snapshot: Architectural Photography in the Age of Social Media", *The Architectural Review*, 1415, 2015, 91-97.



RinoK (@rinokun, da Instagram), *CCTV Headquarters*, Beijing, China (OMA), caricata su Instagram nel 2015

*Substantial critique and reasoned debate are hard to achieve in 140 characters, a form that favours instead bad-tempered put-downs.*⁸⁷

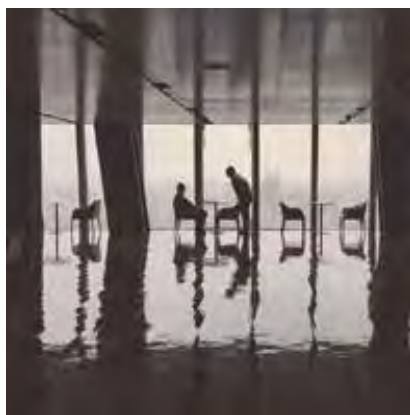
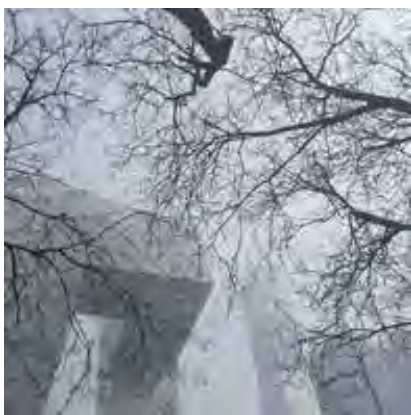
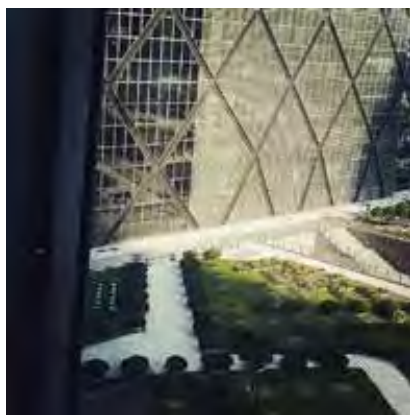
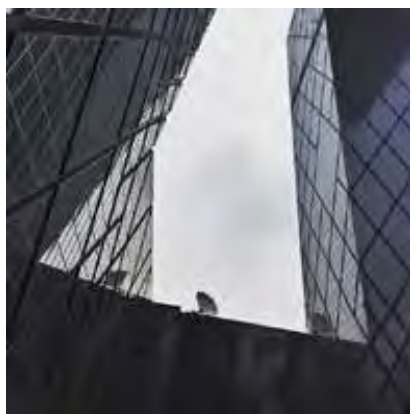
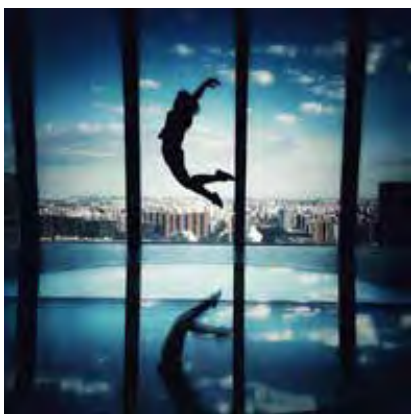
La lucida analisi di Wilkinson è una conferma, fatte salve alcune eccezioni, del permanere di un approccio rituale della fotografia anche nella libera pratica dei *social*, in cui, al contrario di quanto possa intuitivamente apparire, la visione è modellata sulla fotografia professionale, a cui corrisponde un ventaglio estremamente limitato di reazioni e risposte. Paradossalmente, invece di mostrare gli aspetti “invisibili” dell’architettura, la reiterazione delle fotografie sui *social media* insiste sull’aspetto iconico degli edifici indipendentemente dalle loro caratteristiche fisici e reali. Il risultato è l’infinito moltiplicarsi di immagini di architettura simili tra loro, che tendono a rafforzare l’icona, legittimandone l’esistenza, una tendenza sapientemente sfruttata anche dagli addetti alla comunicazione di alcuni studi di architettura, come si vedrà nel paragrafo finale di questo capitolo.

Un esempio eloquente di come le icone di architettura, del presente o del passato, siano rafforzate dalle pratiche dei *blogger*, è quello di Murad Osmann, un utente Instagram moscovita che conta 4,6 milioni di follower. La sua vicenda è nata spontaneamente, divenendo nel tempo un progetto fotografico, e in seguito una vera e propria produzione mediatica. Nel 2012 Osmann è divenuto “virale” su Instagram grazie alla serie *#followmeto*, realizzata insieme alla moglie Nataly⁸⁸. Si tratta di un gruppo molto coerente di immagini di viaggio in cui il fotografo ritrae un luogo turistico celebre, mantenendo sempre in primo piano la ragazza vista di schiena che lo tira per un braccio. Nato per errore, lo schema di questa foto è diventato il modello per una serie fortunatissima di immagini in cui la ragazza in primo piano muta di volta in volta abito, gioielli e pettinatura in relazione alle tradizioni del luogo, mentre sullo sfondo si alternano i monumenti e gli edifici principali dei luoghi “più iconici al mondo”⁸⁹, che risultano perciò immediatamente riconoscibili. Il successo di *#followmeto* è testimoniato non soltanto dai milioni di follower dell’account Instagram di Murad, ma anche dal fatto che progressivamente la serie è diventata una vera e propria produzione che genera commissioni da parte di riviste internazionali di viaggio e di moda, sponsorizzazioni di enti del turismo di città e di luoghi sparsi per il mondo che intendono promuoversi, di marchi di abbigliamento e gioielleria, la maggior parte dei quali sono discretamente integrati nel *format* fotografico del progetto. Inoltre la coppia ha ora un sito

87. T. Wilkinson, “The Polemical Snapshot: Architectural Photography in the Age of Social Media”, cit., 95.

88. Su internet si trovano numerose interviste a Osmann e a sua moglie, sia su quotidiani online, sia su blog e siti di fotografia. Cfr. per esempio <https://hypebeast.com/2015/5/murad-osmann-shares-secret-on-how-to-build-social-media-following>.

89. cfr. <https://followmeto.travel/about>.



CCTV Headquarters, Beijing, China (OMA)

Fotografie di diversi autori, caricate su Instagram 2015-2017, selezionate tra quelle visibili sul sito web di OMA

dedicato alla promozione turistica delle mete toccate, ed è il soggetto di un programma di viaggi in onda su una delle più importanti emittenti televisive russe. Ma la cosa a mio parere più interessante - sono anche io uno dei milioni di follower della coppia e li seguo nei loro viaggi! - è scorrere le fotografie del profilo Instagram di Osmani in cui sono accostati con noncuranza i più noti edifici iconici di Dubai, Hong Kong, Taipei, Singapore e New York, la Tour Eiffel e il Centre Pompidou, ma anche la Moschea Blu di Istanbul, la Statua della Libertà, il Duomo di Milano, il Colosseo, il Big Ben, il Golden Gate e moltissimi altri, formando un repertorio e una sorta di meta-geografia delle icone su scala globale, che è lo specchio del turismo contemporaneo.

In relazione a questo, un elemento non contemplato da Bourdieu ma che sta diventando il principale rito familiare e turistico della contemporaneità, è il *selfie*, il tipo di autoritratto fotografico che si è affermato negli ultimi anni grazie alla diffusione degli *smartphone*, la cui particolarità è, da un lato, di essere scattato con la lente frontale del dispositivo, dall'altro, di poter essere immediatamente condiviso attraverso la connessione internet⁹⁰. A cavallo di generi e di estetiche fotografiche - reportage di viaggio, ritratto, *performance* - il *selfie* rappresenta una sorta di democratizzazione dell'autoritratto, un tempo riservato ai soli artisti, e che era generalmente realizzato in studio. Prendiamo ad esempio l'*Autoritratto con il Colosseo* di Maarten van Heemskerck (1553), in cui il pittore olandese, che aveva lungamente soggiornato a Roma disegnandone i monumenti antichi, si ritrae in primissimo piano sullo sfondo del Colosseo in rovina: la durata della vita di questo dipinto a olio è di quasi cinque secoli, mentre la memoria del *selfie* postato in rete da un turista che si fotografa sullo sfondo di un monumento può durare qualche ora, o qualche giorno prima di essere dimenticato, pur rimanendo negli archivi dei social media insieme a molti altri⁹¹. Il *selfie*, che si colloca ambigualmente tra

90. Nel 2013 l'Oxford Dictionary ha eletto il *selfie* come parola dell'anno, definendola: "A photograph that one has taken of oneself, typically one taken with a smartphone or webcam and shared via social media". Sul fenomeno del *selfie* è recentemente fiorita una cospicua letteratura. Cfr: G. Riva, *Selfie. Narcisismo e identità* (Milano e Bologna, Il Mulino, 2016); V. Pavoncello (a cura di), *Cheese! Un mondo di selfie. Fenomenologie d'oggi*. (Milano: Mimesis, 2016); V. Codeluppi, *Mi metto in vetrina. Selfie, Facebook, Apple, Hello Kitty, Renzi e altre «vetrinizzazioni»* (Milano: Mimesis, 2015); T. Sorchiotti, A. Prunesti, *#Selfie. La cultura dell'autoscatto come forma di racconto e appartenenza* (Palermo: Dario Flaccovio Editore, 2015); R. Cotroneo, *Lo sguardo rovesciato. Come la fotografia sta cambiando le nostre vite*. Novara: Utet, 2015.

91. A conferma di quanto l'icona di architettura si identifichi con la sua immagine, e di quanto il loro rapporto sia ambivalente, in seguito a un'osservazione più attenta, scopriamo che van Heemskerck non si è ritratto di fronte al Colosseo durante un soggiorno romano, ma circa vent'anni dopo davanti a un suo quadro che ritrae il monumento. Questa operazione, che richiama i giochi fotografici descritti nel paragrafo dedicato alle immagini delle piramidi, porta indietro di secoli il gioco della *mise en abyme* dell'immagine dell'icona architettonica, anticipando la pratica contemporanea di farsi un *selfie* di fronte a un landmark, o in un museo davanti a un



Jenaleigh Fones (@jenaleighmae, da Instagram), *Seattle Central Library*, Seattle (OMA), caricata su Instagram nel 2017
Tag: #seattlewomensmarch

l'“istantanea” e l'idea di essere “immortalati”, resi immortali, non ha valore come singolo scatto, annulla l'idea di durata e di memoria, ma ha piuttosto un valore testimoniale istantaneo, che crea un proprio spazio narrativo e una propria geografia grazie alla reiterazione dell'atto del fotografare in luoghi diversi, e al ripetersi delle forme del corpo sullo sfondo di soggetti che cambiano. Il *selfie* si è configurato come il modo più diretto di appropriazione di un luogo, di uno spazio, di un edificio attraverso l'immagine, da parte di un utente, visitatore, spettatore, che assume un ruolo fisicamente attivo: nel fotografarsi sono importanti tutti quei gesti - allontanare lo *smartphone* con il braccio teso, muoverlo per trovare l'inquadratura, ruotare il corpo per riprendere contemporaneamente se stessi e lo sfondo, a cui il proprio volto si sovrappone - che il fotografo deve compiere prima dello scatto, e che lo rendono protagonista di una particolare *performance*. Nel *selfie* la fotografia diventa una pratica autonoma non tanto perché trovi in se stessa le proprie ragioni, ma perché è il fotografare in sé che è importante, più che i soggetti fotografati, è un modo per dire “io sono *qui* adesso”, dove l'io è dato dalla figura ricorrente del proprio corpo, in relazione a un *qui* rappresentato emblematicamente dall'icona di un luogo⁹².

Strategie di comunicazione, strategie di progetto

Il vero antecedente dell'edificio iconico in termini di immagine e della sua relazione con la città, e con i media, è senz'altro il Guggenheim Museum di New York di Frank Lloyd Wright (1943-59). Questo edificio è un'icona di cui Richard Hamilton, il padre del termine “Pop Art”, realizzò una serie di copie a metà degli anni sessanta - dei bassorilievi in fibra di vetro - realizzate con materiali e finiture industriali. Né quadri né sculture, non un modello di architettura o di una facciata, ma piuttosto qualcosa di ibrido che diventa puro design spettacolarizzato, un oggetto ma anche un'icona e un'immagine di architettura⁹³. Hamilton, con la capacità anticipatrice propria dell'artista -

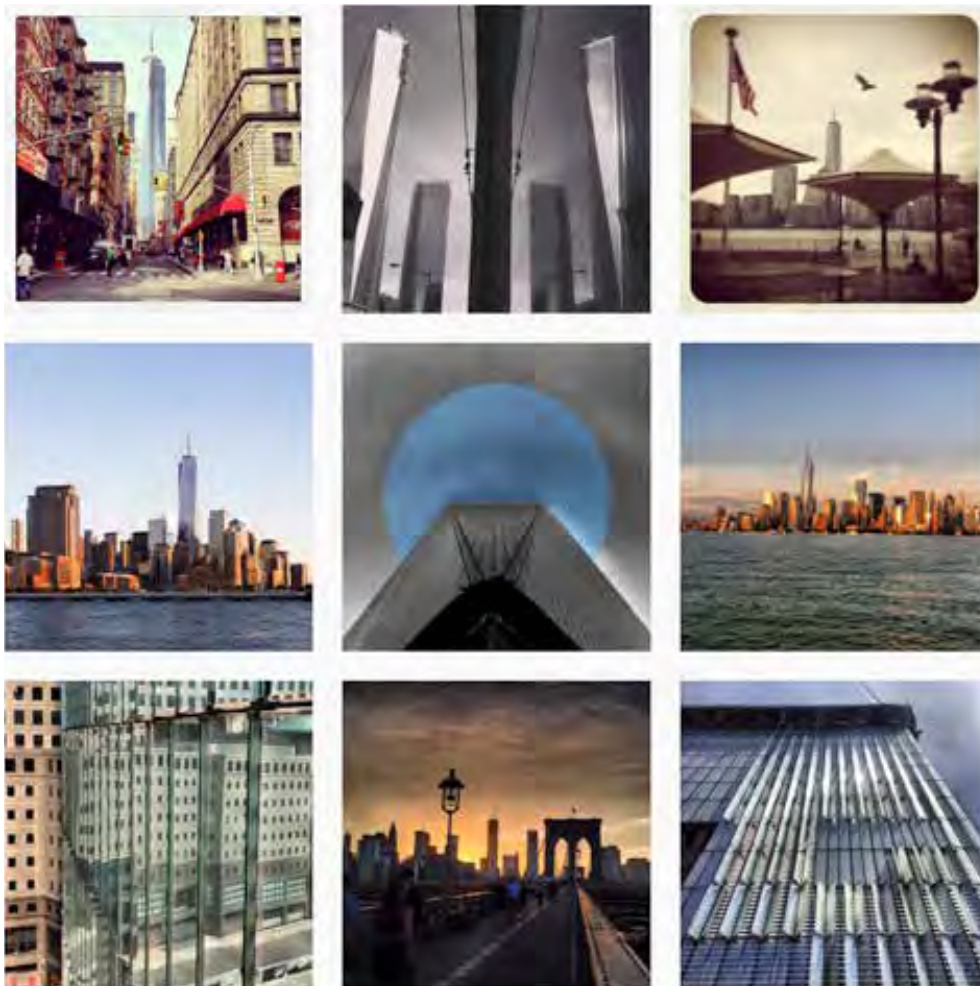
dipinto. Cfr. il blog <http://museumofselfies.tumblr.com> (più precisamente si tratta di un profilo Tumblr) citato da Vincenzo Trione in “#artselfie”, *La Lettura*, 23 agosto 2015, 28-29.

92. Che il *selfie* sia sempre più utilizzato come atto di appropriazione e identificazione, lo conferma la sua diffusione in ambiti diversi rispetto a quello in cui è nato. Società come Uber - che offrono servizi di mobilità -, o finanziari, come Mastercard, o HSBC e altre banche, utilizzano il *selfie* fatto con lo *smartphone* all'interno dei propri sistemi di riconoscimento, di ordine e di pagamento. Cfr. http://www.corriere.it/economia/finanza_e_risparmio/16_ottobre_24/ecommerceecommerceecommerceecommerce-ciao-password-ora-pago-col-selfie-00623578-9a0e-11e6-939e-ec3a0eea054f.shtml.

93. Cfr. B. H. D. Buchloh, “Among Americans: Richard Hamilton”, in M. Godfrey, P. Schimmel, V. Todolí (a cura di), *Richard Hamilton*, (London: Tate Publishing, 2014), 105.



Nella (@nelladeebie, da Instagram), *Ritratto nella Seattle Central Library*, Seattle (OMA), caricata su Instagram nel 2017
tag: #discoveredvisuals #reflectiongram #igworldclub_creative #conquer_la #conquer_models #modelgram #tfti_la #moodyports #la #portraits #portrait #top_portraits #modelsla #modelgram #portraitproject #igportraits #portraitkiller #portraitmood #collectingportraits #portraits_ig #shoot2kill #loveofportraits #postthepeople #ig_worldclubcreative #bravoportraits #portraitspage #shvtterclick #4sceneproductions



1 World Trade Center, New York (SOM)

Fotografie di diversi autori, caricate su Instagram nel 2013 per il concorso "Welcome 1 WTC" indetto dallo studio SOM

nel suo caso un artista il cui lavoro era intrecciato al linguaggio della fotografia, della pubblicità, e dei mezzi di comunicazione di massa in generale - fa sua la nozione di edificio che diviene icona popolare, sintetizzando un'idea di architettura che coincide con la propria immagine stilizzata, di multiplo e di replicabilità, e anticipando la ripetizione e la circolazione di un repertorio di icone di architettura su scala globale avvenuta nei decenni successivi⁹⁴. È interessante leggere le parole di Hamilton in relazione a queste opere:

*I was thinking of myself... as covering the whole ground from visualisation of the building to the planning to construction and even later to photographing and publicising. It was an attempt to mirror the whole activity of architecture in the confines of a small panel ... four feet square.*⁹⁵

Hamilton sembra precorrere consapevolmente una serie di occupazioni che nei decenni a venire hanno caratterizzato il lavoro degli architetti “star”, creatori delle cosiddette icone, divenendo via via più importanti. Studi di architettura conosciuti globalmente, come quelli di Norman Foster e Zaha Hadid, la cui reputazione è in buona parte costruita dalla circolazione dell'immagine delle proprie opere sulla stampa e sui media, hanno al loro interno un ufficio comunicazione molto efficiente in cui sono impiegate diverse persone, che si occupano della promozione e dei rapporti con la stampa.

Non è un caso che i fondatori dello studio olandese MVRDV abbiano recentemente nominato come nuovo partner non un architetto, ma un giornalista, che per dieci anni aveva orientato l'immagine pubblica di OMA, per poi unirsi a MVRDV nel 2008, e che è attivo nella creazione dell'iconografia dei progetti. Nel comunicato stampa in cui lo studio ha nominato Jan Knikker capo del “strategy and communication department”, si evince chiaramente che le pubbliche relazioni e la gestione controllata delle immagini di architettura non sono pratiche finalizzate soltanto a ottenere visibilità grazie alle pubblicazioni, ma al contrario sono ormai parte integrante dei progetti e delle strategie di crescita dell'intero studio⁹⁶. Il volume *MVRDV*

Catalogo della mostra (Londra, Madrid, 2014).

94. Su questo argomento, in relazione alla diffusione di iconicissimi musei Guggenheim nel mondo, vedi il paragrafo “McGuggenheim: Global Museums and Franchise Urban-Development Projects?” in Davide Ponzini, Michele Nastasi, *Starchitecture. Scenes, Actors, and Spectacles in Contemporary Cities*. New York: The Monacelli Press, 2016, 72-79.

95. La citazione di Hamilton è riportata da Richard Morphet (ed.), *Richard Hamilton* (London: Tate Gallery, 1970), 67. Citato in Buchloh, op cit., 105

96. Dal sito dello studio <https://www.mvrdv.nl/news/jan-knikker-partner-mvrdv-strategy-communication-department> consultato il 16 marzo 2017. Vedi anche l'intervista a Jan Knikker nella seconda parte della tesi, e il suo intervento nel seminario *Communication strategy for architects. L'architettura dell'immagine_l'immagine dell'architettura*, 4 Dicembre 2014, Venezia,



Gerry Padden (@gmp3, da Instagram), *1WTC* (SOM), caricata su Instagram il 15 agosto 2014

Andy Spessard (@andyspessard, da Instagram), *Center for Character & Leadership Development, U. S. Air Force Academy* (SOM), caricata su Instagram il 25 agosto 2016
Tag: #som80 #architecture #design #instagood #archdaily #airforceacademy #colorado

*Buildings*⁹⁷ è un esempio di come il confine tra il ritratto “ufficiale” di architettura, generalmente commissionato dagli stessi architetti o dalle riviste, e le immagini realizzate dal pubblico e dai visitatori, sia oggi labile e sfumato. Si tratta di una monografia di oltre quattrocento pagine dedicata a oltre quaranta architetture realizzate da MVRDV tra il 1994 e il 2014, presentate prevalentemente con fotografie scattate dagli utenti e caricate su siti e social network. È un tentativo interessante di attenuare la retorica celebrativa che caratterizza le pubblicazioni di settore - basata soprattutto su un piano iconografico che enfatizza gli aspetti formali dell'architettura e ne rafforza l'iconicità - in cui una certa enfasi è data alla vita dei progetti e al loro utilizzo, più che alla concezione originale degli architetti e al disegno. Il libro contiene moltissime fotografie, molte delle quali sono popolate di abitanti, utenti e turisti, in cui l'architettura è raramente mostrata nella sua interezza, e che mostrano interni e spazi in uso che generalmente sono inaccessibili ai fotografi professionisti. Il piano iconografico di ogni progetto è costruito come una sequenza narrativa formata da molte immagini, che raramente superano la dimensione della mezza pagina, in cui si alternano con dissimulata disinvoltura scatti professionali e amatoriali, *selfie* e ritratti di architettura, in modo che alcune sequenze finiscono per assomigliare a una ricerca effettuata su Google Images, più che alle rigide convenzioni della monografia di architettura. Un tipo di approccio reso possibile anche grazie all'iconicità di molti progetti dello studio e a un numero di oltre 100.000 seguaci su Facebook⁹⁸, e che mostra soprattutto il potenziale fotografico che internet può avere nelle mani di un *editor* con una buona idea.

Un altro esempio di come le fotografie caricate sui *social network* siano ormai parte integrante e strumentale alla comunicazione degli studi di architettura più avanzati in termini di concezione dell'immagine pubblica delle proprie opere, è quello dato dal sito web dello studio OMA. Dal 2016 tutti i progetti pubblici realizzati dello studio sono presentati sia con una breve serie di immagini “ufficiali”, come accade in ogni sito di architetti, sia grazie a una selezione di fotografie tratte da Instagram: circa una quindicina per anno, ordinate cronologicamente e aggiornate con regolarità. Il risultato è interessante perché osservando la cronologia delle immagini si nota come inizialmente gli editor web avessero privilegiato nella scelta le viste degli esterni, la cui ripetizione rafforzava l'aspetto iconico dell'edificio - con variazioni e sfumature di inquadratura, di luce, di condizioni meteorologiche-, e il suo immediato riconoscimento. Ma col passare del tempo la selezione

a cura di Angelo Maggi e Paolo Schianchi.

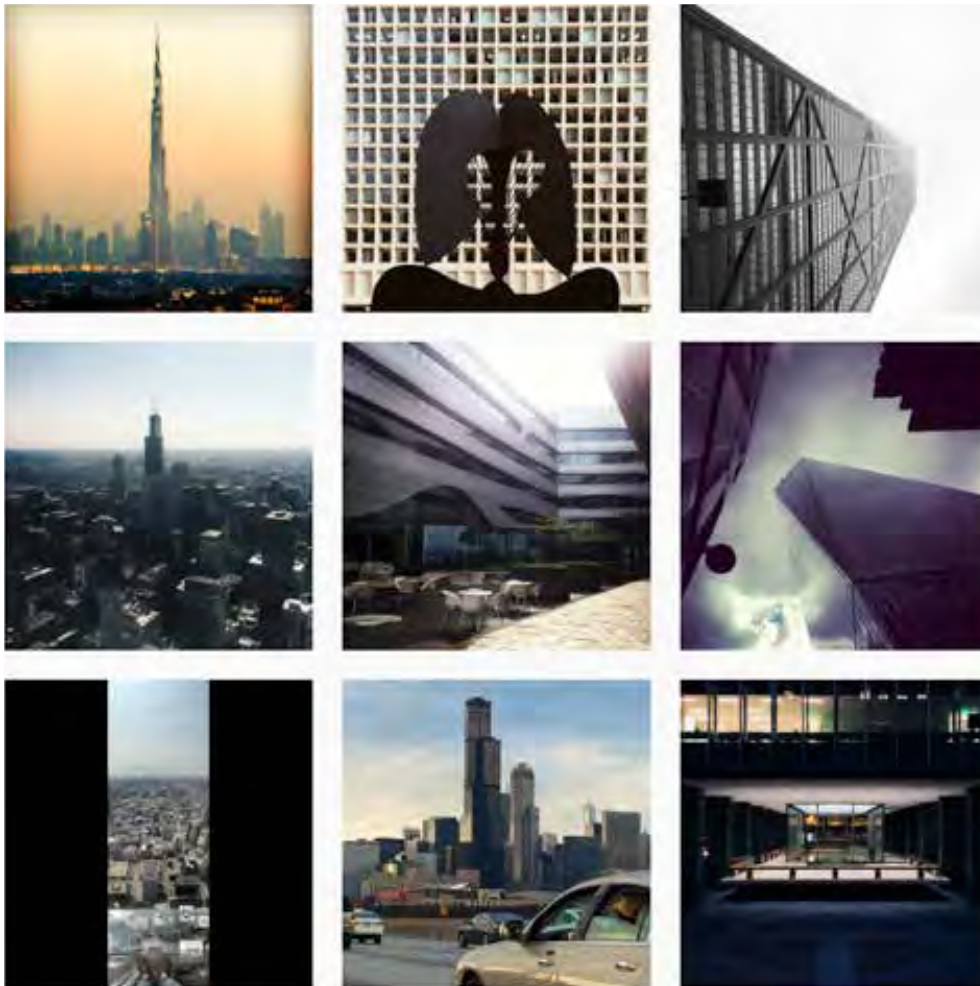
97. I. Ruby, A. Ruby (a cura di), *MVRDV Buildings* (Rotterdam: nai010 publishers, 2015).

98. Cfr. l'introduzione dei curatori del volume, I. Ruby, A. Ruby (a cura di), *MVRDV Buildings* cit., 13.

si presenta piuttosto come un archivio molto più vario, in cui le istantanee degli utenti raccontano l'uso dello spazio - soprattutto negli interni - , gli allestimenti e le continue trasformazioni, mostrando l'architettura come un elemento vivo e continuamente reinterpretato. Gli edifici sono indagati negli aspetti architettonici, ma anche utilizzati come set istantanei per ritratti, *selfie* e staged photography, a testimonianza di quanto lo spazio sia utilizzato attivamente, e di quanto la fotografia possa divenire un agente di appropriazione dello spazio.

Si tratta, in entrambi gli esempi citati, di studi olandesi, legati a una concezione democratica e libertaria della società che si riflette da secoli in una cultura visiva capace influenzare l'iconografia e l'architettura europea e occidentale, da Jan Saenredam a Piet Mondrian, da Piet Zwart a Irma Boom, da Jacobus Oud a Rem Koolhaas⁹⁹. Non è un caso, credo, che includano programmaticamente nella propria iconografia di riferimento le fotografie realizzate dagli utenti stessi, scegliendo da Instagram in modo spregiudicato, rigoroso e accuratamente dissimulato per costruire una diversa immagine pubblica delle proprie opere. Le rappresentazioni fotografiche "spontanee" appaiono qui come uno strumento attivo e potente di appropriazione degli spazi architettonici e urbani da parte del pubblico, e si configurano come un interessante sistema di indagine dell'architettura e del paesaggio, dei suoi usi e delle sue interpretazioni, basato sulla presenza capillare e molteplice e continua di osservatori e su un archivio iconografico in costante aumento. E' utile fare qui un confronto con uno studio più orientato al mercato e al *corporate* come SOM, fondato a Chicago nel 1936 e che oggi ha sede anche a New York, San Francisco, Los Angeles, Washington D.C., Londra, Hong Kong, Shanghai, Mumbai, e Abu Dhabi. Lo studio americano ha cominciato a includere le fotografie del pubblico nelle proprie strategie di comunicazione, ma con premesse e risultati concettualmente e figurativamente diversi rispetto agli esempi olandesi citati. Il 3 novembre 2014, giorno dell'inaugurazione ufficiale del grattacielo One World Trade Center, lo studio ha lanciato un concorso in cui fotografi amatori e professionisti erano invitati a caricare su Instagram (con l'apposita tag *#WelcomeOneWTC*) o mandare via email le loro immagini della torre. Il vincitore sarebbe stato premiato con un esemplare unico di modellino dell'edificio realizzato dallo studio di

99. A questo proposito, è significativo che sia Jan Knikker, una figura anomala e innovativa tra i partner di uno studio di architettura, che Iwan Baan, che sta contribuendo in maniera rilevante al trasformarsi della rappresentazione fotografica dell'architettura contemporanea, siano emersi in seguito a una fase formativa con OMA e Rem Koolhaas. Volendo aggiungere il recente successo mediatico di Bjarke Ingels, una riflessione sul ruolo di Koolhaas come promotore delle profonde trasformazioni oggi in atto nei rapporti tra architettura, rappresentazione, media e opinione pubblica, sembra quanto mai opportuno e necessario, anche se in questo contesto non può che rimanere in forma di appunto.



Edifici di SOM a Dubai (Burj Khalifa), Chicago (Richard J. Daley Center; John Hancock Center; Willis Tower), Hyderabad (Park Hotel), New York (1 WTC), San Francisco (Crown Zellerbach Building)

Fotografie di diversi autori, caricate su Instagram nel 2016 per il concorso "#SOM80" indetto dallo studio SOM

Manhattan, e di una stampa in edizione limitata di una fotografia del grattacielo scattata dal fotografo di architettura James Ewing¹⁰⁰. Su Instagram sono visibili i lavori di circa 350 fotografi, in cui l'edificio è rappresentato con un'ampia varietà di registri visivi, ma quasi sempre come un segno visibile da lontano, oppure da molto vicino e da sotto in su, seguendo una tendenza all'astrazione geometrica. La selezione visibile sul sito dello studio rafforza soprattutto questi due aspetti, ed è composta per lo più di fotografie stereotipate, in cui la torre si configura come un nuovo *landmark* per la città, contrapposto ad altre icone come il Woolworth Building e il Brooklyn Bridge. L'autore della fotografia vincitrice è Gerry Padden, un fotografo dilettante molto attivo su Instagram, sul cui profilo si trovano moltissime immagini di New York (Central Park sotto la neve, i ponti, lo skyline, i tramonti), della Tour Eiffel, delle piramidi del Louvre e di altri luoghi delle sue vacanze. La fotografia premiata riassume molti dei luoghi comuni dell'iconografia fotografica di New York: si tratta dello skyline di Lower Manhattan preso da Brooklyn contro un cielo nuvoloso carico dei colori del tramonto; il grattacielo è ben visibile al centro della foto, allineato con uno dei piloni del ponte di Brooklyn, mentre in primo piano compare una parte del *waterfront* con la giostrina, e una barca a vela che transita all'interno di un riflesso del sole sull'acqua. L'immagine celebra l'edificio nello skyline, senza che alcun aspetto più specifico dell'architettura e dei suoi usi sia effettivamente raccontato - in un certo senso neutralizzando le potenzialità descrittive e narrative delle molte fotografie caricate sui *social media*. L'intera operazione, inoltre, dimostra come questo genere di fotografia amatoriale (si tratta di fotografie realizzate per un concorso) cerchi spesso di imitare quella professionale, con tutti i suoi cliché e le sue convenzioni: l'immagine riprende aspetti iconografici ricorrenti già nell'acquarello di Charles Graham *The Sky Line of New York* del 1896¹⁰¹, ma assomiglia anche al premio del concorso, la foto di James Ewing, in cui l'edificio è fotografato da lontano con un teleobiettivo, al tramonto, e messo a confronto con le principali icone di New York, l'Empire State Building in primo piano e, in lontananza, la Statua della Libertà.

Nel 2016 SOM ha lanciato un secondo "Instagram contest", #SOM80, per

100. Cfr. le pagine http://www.som.com/news/som_announces_one_world_trade_center_photo_contest; http://www.som.com/news/part_1_welcomeonewtc_photo_contest_finalist_showcase; http://www.som.com/news/som_announces_winner_of_one_world_trade_center_photo_contest. La giuria era composta dai principali architetti dello studio che hanno lavorato al progetto della torre, dall'addetta alle pubbliche relazioni dello studio, e dal fotografo James Ewing. James Ewing è un fotografo americano specializzato in architettura, le cui fotografie sono pubblicate sulle principali riviste di architettura americane e internazionali. Ha insegnato fotografia in diverse università americane, ed è autore del volume *Follow the Sun: A Field Guide to Architectural Photography in the Digital Age*. (New York: Routledge, 2016).

101. L'immagine è descritta all'inizio del primo capitolo.

“celebrare ottant’anni di progetti”¹⁰². Anche nei risultati di questo concorso, circa 750 scatti, prevale un atteggiamento imitativo della fotografia di architettura più consolidata, in cui gli edifici figurano più come oggetti ingranditi che come parti di città. Gli esiti, tuttavia, rappresentano un esperimento interessante per la varietà dei progetti fotografati, seppure le icone di gran lunga più ricorrenti siano i grattacieli di New York, Chicago e Dubai, e per la buona varietà di approcci (vedute da lontano, da vicino, dall’elicottero, dalla strada, ma anche interni e composizioni più libere di diversi soggetti), di generi e registri fotografici. Nello scorrere la pagina di fotografie si passa liberamente dalla composizione astratta di una facciata in bianco e nero alla Harry Callahan, a un paesaggio realizzato con obiettivo grandangolare e HDR, da una scena di strada, ai colori filtrati di Instagram. La fotografia vincitrice del concorso, un ritratto del Center for Character & Leadership Development nella the U.S. Air Force Academy, è una composizione molto formale che enfatizza gli aspetti geometrici dell’architettura e della fotografia stessa, con un inedito colore sfumato *à la* Ghirri (o sarà forse il risultato del filtro “Rise” della *app*?). L’inquadratura è ribassata su una vasca d’acqua in cui si riflette l’edificio, così che tra architettura e gli altri elementi del *landscape* si viene a creare un’ambiguità di scala, enfatizzata dalle trasparenze e dalle specchiature dei diversi materiali: anche in questo caso, la fotografia veicolata dai *social media* è utilizzata strumentalmente per replicare l’icona di architettura, il cui aspetto figurale immediatamente riconoscibile ne risulta rafforzato.

Il confronto tra i due casi di OMA e di SOM, mostra come la fotografia “spontanea”, amatoriale, sia caratterizzata da una duplice natura: da un lato l’infinita ripetizione dell’icona in immagini immediatamente riconoscibili tende a rafforzarla, così che, in virtù dell’enorme numero di fotografie scattate, si può sostenere che la fotografia contribuisca a orientare le trasformazioni urbane in senso iconico e spettacolare. Dall’altro la fotografia “*social*” si configura come una pratica attiva di appropriazione delle nuove architetture e degli spazi urbani, e come potenziale strumento di indagine sull’architettura, capace di “liberare” la sua immagine esplorandone nuove potenzialità espressive e nuovi usi, resi visibili da 700 milioni di possibili sguardi.

102. Cfr. http://www.som.com/news/announcing_the_som80_instagram_contest_a_celebration_of_80_years_of_design; http://www.som.com/news/announcing_the_winner_of_the_som80_instagram_contest. La giuria del concorso era composta da alcuni partner di SOM, dai fotografi del celebre studio Hedrick Blessing Photographers, e da Trashhand, un fotografo di Chicago che ha cominciato a lavorare nel 2011 dopo essere stato intervistato e pubblicato su Instagram per le sue fotografie di paesaggi urbani, architetture abbandonate e spazi naturalistici, realizzate con l’iPhone. Le sue immagini rispecchiano una certa estetica tipica di molti utenti di Instagram, a cui si riferisce anche il già citato articolo di Wilkinson.

Parte seconda: atlante e interviste

Atlante:

tre grattacieli di SOM

- *Jin Mao Tower, Shanghai, 1994-1999*

- *Burj Khalifa, Dubai, 2004-2009*

- *1 WTC, New York, 2006-2013*



Il confronto tra le fotografie di tre noti grattacieli iconici (la Jin Mao Tower di Shanghai è stata per quasi un decennio il grattacielo più alto della Cina; il Burj Khalifa a Dubai è attualmente il grattacielo più alto del mondo; il 1WTC di New York è il più alto dell'emisfero occidentale) mostra che nonostante si tratti di tre edifici realizzati in contesti geografici molto diversi (Cina, Emirati Arabi Uniti, Stati Uniti) e a distanza di una quindicina di anni, essi vengono rappresentati con minime variazioni. Le fotografie sono scattate da lontano, con minima presenza di contesto e di persone, al tramonto o all'alba, e la loro reiterazione contribuisce a consolidare la tipologia del grattacielo iconico che si staglia nel profilo della città.



James Ewing, 1 WTC, New York (SOM, 2013), 2014 © James Ewing

James Ewing, 1 WTC, New York (SOM, 2013), 2014 © James Ewing



Le fotografie dei due altissimi grattacieli di SOM a Dubai e a New York rappresentano gli edifici e la città secondo le convenzioni che un certo tipo di fotografia di architettura ha consolidato nell'ambito del modernismo americano. Le immagini sono tipicamente verticali, e tendono a enfatizzare l'aspetto scultoreo degli edifici e la loro dimensione vertiginosa. La scena notturna è debitrice all'opera di alcuni celebri fotografi americani dei primi decenni del '900 che contribuirono alla creazione del mito della città moderna, la quale, illuminata durante la notte, è un elemento chiave per le fotografie che perseguono un effetto spettacolare.





Nick Merrick, Burj Khalifa, Dubai (SOM, 2010), 2010 © Nick Merrick for Hedrich Blessing
Rendering di Burj Khalifa, Dubai (SOM, 2010) © SOM



Il confronto tra i rendering di progetto e le fotografie degli edifici realizzati mostra chiaramente quanto queste tendano a riprodurre l'idea progettuale degli architetti, o a replicare direttamente le rappresentazioni di progetto.



L'evoluzione del rendering in un'immagine sempre più fotorealistica, e la replica fotografica dei punti di vista fissati dalle immagini virtuali, porta a una sovrapposizione tra le immagini di progetto e quelle degli edifici completati, tale che il reale e il virtuale risultano talvolta indistinguibili.



MILLERHARE, *rendering di 1 WTC, New York* (SOM), 2012 © WTC Tower 1, LLC
James Ewing, *1 WTC, New York* (SOM, 2013), 2014 © James Ewing



Le nuove realizzazioni sono spesso rappresentate in relazione ad altre celebri icone urbane, enfatizzando l'aspirazione a costituirsi come nuovi landmark. Nel caso di New York l'Empire State Building e della Statua della Libertà sono i riferimenti più ricorrenti, mentre a Dubai e a Shanghai sono i due grattacieli di SOM a essere diventati i termini di riferimento per i nuovi edifici. Un elemento ricorrente nell'iconografia del grattacielo è lo scatto realizzato al tramonto, una pratica che risale agli albori di questa tipologia e del suo costituirsi come paesaggio nello skyline.





Il tramonto, la notte e l'alba sono i momenti privilegiati di molti fotografi di architettura contemporanea, in continuità con una consolidata tradizione di rappresentazione spettacolare del moderno. Una breve ricognizione sulla pagina del sito web di SOM dedicata al 1WTC, mostra che 10 fotografie di esterni su 16 sono scattate all'alba, al tramonto, o di notte, ricercando quell'effetto drammatico che enfatizza trasparenze, riflessioni e bagliori. Il numero di immagini di questo tipo sale a 7 su 9 nel caso dei rendering. Nella pagina dedicata al Burj Khalifa le fotografie al tramonto sono 10 su 20.



Interviste:

Paul Finch

Marcus Fairs, DEZEEN

David Basulto, ARCHDAILY

Marcus Andresen, DIVISARE

Paolo Schianchi, FLOORNATURE

Deyan Sudjic

*Interview with Paul Finch, Editorial Director, The Architectural Review;
Program Director, World Architecture Festival*

Written interview, May-June, 2017

MN: In the light of all the work you do within the architectural press and media system, what do you think of the idea - rather consolidated but not very clear - that photography has an influence on architecture? What kind of influence it would be, how does it work and on who or what? Is it the construction of a pure imagery, or something that provokes physical and tangible changes in some aspects of architecture (the monumentality of buildings, their odd shapes, their skins, the transparencies), and cities (spreading iconic and spectacular buildings, conforming to typically photographic images - such as the skyline)?

PF: Historically photography has had a huge influence on how architecture is perceived, both by architects and the public. Before the era of mass travel, perceptions of buildings and cities from the mid-19th century onwards were determined by photography, and later film. In addition, until the widespread use of color photography, the whole idea of what architecture “looked like” was based on black-and-white images, irrespective of coloration. Generations of architects thus had an attitude to color which was highly influenced by architectural photography which had a particular relationship, or attitude, to form and light, and tended to accentuate the object-like nature of buildings, rather than their relationship to context, frequently ignored. Color, digitization, post-modernism and the new reality of social media photography has transformed the context in which photographers work, in some ways putting greater pressure on professionals to produce “iconic” images, because there will be thousands of snapshots readily available of most buildings. The desire to capture, or even help to create, those iconic images results in a search for the ‘different’ or the symbolic, hence the rise and rise of the skyline shot or the façade close-up, both technically difficult.

MN: Some photographers argue that since the images have multiplied in number and are visible to everyone online through websites and blogs of architecture, the imagination of architects is homologated to the point of producing similar architectures all over the world. What do you think about it? Is it a different phase from the older “dogmatism” of the Modern, that was built on a delimited repertoire of mythical projects and reference images?

PF: There is some truth in this, though it may apply more to the world of interior design where it merges into fashion, that is to say color, materials and general “look-and-feel”. Clearly there are fashions in architecture, for example the curved cornice line that James Stirling deployed in the Staatsgalerie and which then cropped up in many other buildings; or the use of ceramic panels pioneered by Renzo Piano. On the other hand, there are many other influences which have nothing to do with photography as a generator of form: structural systems, for example, new materials, energy regulations and so on. On the basis of the photography we see for World Architecture Festival Awards entries, one could make an argument that it is difference rather than similarity which is striking, given that architects across the world are addressing the same program requirements in relation to different building types. The search for a relationship to the local is now ubiquitous if not always successful – a very different condition to the decades where ‘international modernism’ dropped identical building designs across the world, for example in respect of high-rise slab hotels. As ever it was not the best Modernist buildings that determined the spread of

the ‘style’, but what was most convenient to clients, contractors, and in many cases architects whose primary motives were successful delivery of what the client wanted, rather than the creation of high-quality architecture.

MN: In a previous conversation you touched the idea of a change in the way photographs are used in the pages of architectural magazines, something that you can tell from the layout and sequence of photographs in the articles dedicated to given projects. You mentioned the fact that the editors now look for a single striking cover image for the articles, rather than making a sequence that explains well the project, for instance from outside the building to the inside. Could you comment that further?
 PF: For some editors, it used to be the case that they sought to explain a building via a sequence of photographs and drawings, used in combination. This is far less common now, and it is often the case that text, photography and drawings are almost sealed off from each other, given treatments that make the appearance of the pages in a magazine an exercise in design itself, rather than acting as a hand-maiden to the architecture of the building. Another noticeable trend has been the way that cover photographs have tended to become less literal – rather than show a whole building they concentrate on a detail, becoming abstract or symbolic rather than explanatory or even declamatory. This may be a reaction to the endless Trumpian quest for “iconic” buildings on the part of clients around the world, suggesting (as do many architects) that it is the small and the “ordinary” that are the essence of architecture.

MN: Photographs are commissioned - now a lot more than before - by architects, since only few architectural magazines are now able to pay photographers to go shooting given building. Many photographers complain that they have lost the freedom that editorial work used to grant them. Do you think that this phenomenon has changed the way that architecture is represented in the media?

PF: This has been a huge and unwelcome change in the professional architectural media, particularly magazines, which have become increasingly dependent on architectural practices providing images to accompany building criticism. Apart from the dependency culture thereby created, there is also the question of what the photographer will shoot, or not shoot, when the commissioning client is the architect. The implications are far-reaching. As one prominent photographer once told me, if he was working for the architect, he would make the building look as good as possible; if he was working for a magazine he would try to make the photography as true as possible. If he was working for some doing a feature on deprivation, he would make the subject look as bad as possible! No photographer is likely to deliberately choose unflattering views of a particular building; the brief may ask the photographer to ‘play up’ certain aspects of a project which may be because of a self-conscious concern that they are the least successful part of the project. So if the building is supposed to be “iconic”, usually at the request of a client with a limited understanding of architecture, then the photographer will need to choose “interesting” angles to promote the idea that the building is “different”. The way that architecture is represented in mainstream media is a subject all of its own. It is not unknown for articles about buildings to appear unillustrated, or simply illustrated by an “iconic” image; it is rare to see photography with the architecture full of people; it is extremely rare to see drawings, because people can’t read them, other than cut-away sections. However, interiors are quite another matter, and there is constant demand for very detailed shoots of mainly domestic interiors for a variety of publications and other media. This does not seem to have changed much over the decades.

MN: Architectural photography has now changed in terms of subjects: it is hard to see a photograph of the mere façade of a project, or a series of accurate details, but it has become common to see the buildings filled with people, and traffic in the streets; aerial views from drones and helicopters are showing more context, and meteorology plays

an important role in the work of many photographers... At what degree all that is a consequence of a change of sensibility and interests of the architects - more contextual, more "social", less focused on the building only - and how much is it just a part of a rhetoric that help architects to keep going?

PF: There is still an enormous amount of architectural photography which is quite conventional, partly because shoots involving the building in occupation are more difficult (and expensive) to organize than the design shoot which is only interested in the architecture and interiors. There are also issues of security which make photography of a building in use more difficult, and also a question of whether, if you are shooting a building in use, whether it is the people that you want, with the architecture as a back-drop, or the other way round. If it is the former, would architectural photography specialists be the best people to commission? Novelty shots from drones or aircraft in reality show no real context other than an aerial one, experienced by virtually nobody. The more interesting question is how photography can be exploited in the creation of semi-virtual views, via digital technology which can now allow infinite numbers of views of and from any building in any city where the software programs exist. We are now at the point, at least in London, where digital modeling of a city and the outlines of the buildings within it, can be produced with extreme accuracy. For example a system called Vucity¹ allows users to look at, or from, any building, from any point; to see the imposition of buildings which have received planning permission; and to see buildings which have been proposed and are now in the regulatory pipeline. This is a disruptive technology which will affect all those concerned to produce a limited number of 'verified' views – now you can see everything from 360 degrees at the touch of a mouse. Moreover you can also call up real-time street views using Transport for London CCTV cameras, or any other public camera. The way we think about cities and the buildings within them, at least in the context of new development, is going digital, in the same way that architects are now using Oculus Rift as part of their digital design process. Everything is modeled in a virtual world focused on the design task in hand; only a generation ago people were still using perspective sketches to convey an idea of what they were proposing. The world of digital and CGIs suggests that architectural photography's future will increasingly lie in conveying meaning or context rather than simply the appearance of the new.

MN: In the last century a magazine like *The Architectural Review* has set some of the standards of architectural photography, but it has also used or commissioned the work of a variety of photographers from different fields, for instance to look at the social aspects of architecture. What do you think the role of photographers is, or could be, today in architecture?

PF: The AR continues to commission original photography, for example when it runs its annual House awards it sends photographers anywhere in the world to shoot the best of the entries. Currently there are no hard and fast rules about who should be used and when – as in many other areas things are fluid. If you are looking at urban squatting you do not necessarily want a photographer who specializes in domestic interiors. Personally I feel rather old-fashioned about the role of architectural photography in helping to explain and celebrate good buildings. No one else is doing that.

MN: Do you see a relation between the oddly shaped buildings that popped up in many cities of the world – London is one good example of that – and the global diffusion of the smartphones, that virtually enable anyone to shoot and share photographs of their life and travels? Just think about the phenomenon of the selfie in relation to global destinations, and buildings.

PF: Selfies are an extraordinary phenomenon. In Pisa recently, I was puzzled because people were taking selfies, usually using sticks, and bending their arms in a curious

1. Cfr. <https://vu.city>

fashion. I then realized the images suggested their arms were what were holding up the Leaning Tower! People love landmarks and icons for these purposes, but I don't believe that curiously shaped buildings are necessarily arbitrary, or the result of fashion. For example, there are perfectly rational explanations for the geometries of the Gherkin, the Shard, the Cheesegrater and the Walkie-Talkie in London; they have considerably more architectural interest than conventional orthogonal towers or slabs, and are not the result of global visual culture. A key reason for the explosion of novel forms across the world is the increasing sophistication of structural analysis, and some changes in materials, for example super-strong carbon fibre. It is now possible to produce what seem to be odd shapes as a result of computer analysis which could never have been replicated by engineers themselves. Of course just because you are capable of doing something does not mean that it is advisable to do so, but that is another story.

Interview with Marcus Fairs, Founder and Editor-in-Chief, Dezeen

Milano and London, 16th June, 2017

MN: Could you tell me how Dezeen was started, and for what reasons?

MF: The reason why I started Dezeen is that I had a job in printed media and I lost my job, so I was looking for something else to do. The internet was just beginning to become a viable way of disseminating architecture and design information, so I thought: I'll just start a blog and see what happens. It was a kind of happy accident, really. That was in November 2006.

MN: What is the "role" or Dezeen in the architectural and design media scene? What space it occupies? What changes did Dezeen bring along?

MF: The profound changes that Dezeen helped to bring along happened several years ago. It was something new when it started. Ten years ago there was very little online design media. There were few websites, but they were not run by professional journalists, and not particularly intelligent. I come from a print tradition, so all the techniques of news, and sub-editing, presentation, were strong in my mind. One of the things we have tried to do with Dezeen over the years was to introduce those kind of quality levels to digital media. Of course it wasn't easy to start with, because it was just me and had no money, but I think Dezeen did quite quickly establish a global platform for the first time, that never existed before. So, first of all, the printed media was very fragmented... Each country had its own magazines and weekly newspapers, and its own recruitment sites and "infrastructure". And Dezeen was the first strong brand that come along and was completely global, and enabled everyone in the world to be part of the same conversation about architecture and design. But that happened a long time ago, and I don't know what you can still say it is new. What happened since ten years ago is that Dezeen has grown and grown, and it is by far the most dominant platform, that has the biggest audience, and the most influence. And I think that influence and that audience are growing in size, still, over time. But the platform is still the same, I think it still does what it did in the early days - in a better way, obviously, as we have better resources, better people, and more social media channels.

MN: What is most important for you? The idea of creating an archive of contemporary culture of design? The idea of giving news, setting trends?

MF: We have four key internal objectives that we discuss all the time. One is *influence*, because we want to set the agenda, we want to be the site that brakes the big stories, that has the big interviews, that covers the important projects and discovers the new talents. And we call that "agenda". The second "key" is that we want to grow *audience*, and we are constantly looking at ways of reaching more people through the website, through emails, through social media, and so on. The third is *quality*, as we are obsessive about constantly improving the quality of what we do. That also means diversity... introducing opinions, interviews and news, but we are very restricted by the size of our team, we can only move forward gradually. Then the fourth objective is *business*, because we are a business, we are a brand, and we have to make sure that we have the money to pay for all the things that we want to achieve.

MN: Do you have a policy on the images used by Dezeen?

MF: We are very obsessed about the quality of the images that we publish, and our audience is mostly about architecture and design and therefore very visually literate... The policy is to publish as many great images as we can, in the most easy-to-understand-and-navigate way.

MN: Do you ever commission photos of given project, as happens for the traditional media? Is the quality of the images that you can get a criteria for publishing a project?

MF: We don't really need to commission photography, as most projects get sent to us with pictures already taken. We do fairly often reply to architects or designers and say: can you get better photographs taken? We do our photos sometimes only to cover specific events, or portraits, to record what's happening. But we don't commission project photography. Video is increasingly important, so we do more video ourselves. Yesterday we published our first drone movie, as we flew over Robin Hood Gardens, and that's paid by ourselves because we just thought it would be interesting... We want to be experimental, and I think that drones are going to change the way that architecture is perceived, so we want to be there. But also video is a business for us, so a lot of video is paid by clients, or brands.

MN: How is a cover photo of a project chosen? Can you mention a current typology of photos (for example night shots, aerial shots) that is chosen because it helps rising the attention on the project?

MF: We use different kinds of criteria, and there is not a fixed set rule for what we call the "home page image". It is something that you have to be able to read very quickly - that's one of the key things - so it can't be an image that is too cluttered. It is often the most minimal image, and it has to be somehow iconic of the project, so you can understand the project from that image. And we often change them, we often discuss how to improve the home page image, if there is a better shot, or if it is out of focus... The choice of the image is not only for the audience, but also for us, internally. The image becomes an avatar of that story, and we use it on all our channels. And it has to be able to look nice as a square image, because all our home page images are square.

MN: What about renderings? Do you consider them strategically different from photographs?

MF: They are not strategically different... People are very interested in renderings, so we do a lot of stories where we talk about the renderings as much as we talk about the project, because you know the ability to deceive the eye through hyper realistic renderings is a very interesting contemporary development... But having so, we try to have not too many renderings on the home page, we would always prefer a finished project to a conceptual one. Usually, when we do a story with renderings it has a particular news value, it has to be a really important project, or there must be something dramatic, or spectacular, or unusual about it.

MN: Do you have any statistics about the way that projects are seen on Dezeen? How long is a page seen, and how many photographs, or drawings? I have the impression that people tend to look at many projects in a very short time.

MF: That's true, and that time is getting shorter. We can't really tell how long people look at a particular image, but we have very accurate data on how long they spend looking at a whole story, and the trend is downwards each year. People spend less time on a particular story, and less time on the site. The behavior is changing, and people consumes the information very quickly. The average visit to our site is less than three minutes, and the average number of pages is about two and a half, so there is like a minute for each story. But of course that's the average, so there will a lot of people whose visits are super short... they see something on Facebook, or Twitter, and click through the site, and then leave again shortly afterwards.

MN: So the attention is spread from the main website to all the social media?

MF: Yes, in general people are spending more time in social media, but we use social media to bring people to our website. A lot of people stays on social media only, which is also good, but our objective is the website.

MN: Some photographers argue that since the images have multiplied in number and are visible to everyone online, the imagination of architects is homologated to the point of producing similar projects all over the world.

MF: I think it is probably true. It becomes like a “*zeitgeist*” style, or “earth” style, as I called it a few years ago, whereby everyone appreciates the same things. But everyone in our world - I mean, not everyone on the planet, but everyone on this kind of fairly rarefied world of architecture and design - tends to form similar tastes. And you can see that... you can go on a more “kind of domestic” interior style website, and you will see that it is totally different, but it has its own style as well. But that’s what culture is, right? Culture develops when people settle upon certain sets of rules, and tacitly agree that that’s how they are going to behave and operate. I think that things like Dezeen definitely helps creating a global culture around a certain set of stylistic conventions, or formal conventions. The design and architecture in Dezeen is generally speaking quite clean, and minimalistic. Not always, as we try to be as diverse as possible on what we cover, but it tends to be very clean. It derives from modernism, in some way.

MN: Modernism pretended to be a universal rule, actually.

MF: Well, we derive from modernism, but it is not deliberate. But if you look at the site, a lot of projects that we publish do have that kind of features, very rectilinear, lots of glass, concrete, white surfaces, clean brickwork... I think it is there, is one of the strong things of the web on our side. We don’t do much of retro style, or historical style, or revivals. In a way our contributors are quite conservative... We always look for the next big thing, but in general the design world is quite conservative at the moment.

MN: You also focus on specific topics, which are different from the news. I am talking about the series of articles like the ones you did on Brutalism, or Postmodernism. How do you discuss and make decisions about these focuses?

MF: We are always discussing ideas. I think that one of the most successful was on Brutalism, about three years ago. We just felt that Brutalism was something that people was suddenly interested in again, and it was relatively easy to get all the information. Personally I didn’t like the one on Postmodernism so much, I didn’t believe that there was a big revival of interest on Postmodern, but that’s what our team did. We recently have been doing a lot of stuff about robots, and we just started one about drones... We are journalists, and we want to settle on topics that we think that are interesting, and relatively fresh, and that we enjoy writing about. We don’t always get it right, sometimes you do a series and no one is interested.

MN: What is the public of Dezeen? Mostly architects, or designers, or people interested in a certain lifestyle?

MF: Both. Just slightly half about our audience is professional, but the other half is not professional at all, they are just people that are interested in design. So we have a very broad audience. We are concerned about being diverse, and we are interested in geographical location, so we always look at analytics, looking at different countries and how our audience is performing there. We want to be global, we want to be inclusive. One really interesting thing is that the average age of our audience seems to be getting younger...

MN: Which are the most relevant countries, which ones are increasing more in terms of audience?

MF: I think that the fastest growing is India now. We are not really sure why that is, but the audience doubled last year in India, and it is now in our top ten. The US is number one, UK is number two, then Germany, France, Japan, and then various European Countries, and India.

MN: How is your relation with photographers? Do they “use” Dezeen to showcase their work, globally, as much as you rely on their work and good reputation?

MF: We have a very good relation with photographers, we try to be as respectful as possible of their intellectual propriety, crediting people... we never steal images. And I think photographers respect that, because a lot of photographers come to us first, with their projects... And of course they had to change dramatically what used to be their model in the last few years, because they used to sell images to print publications. Now websites such as ours don't have a budget, but it becomes a marketing tool for them, because if they publish an image set on Dezeen, then - and we know that because we have been told that many times - they suddenly get requests from print magazines, or whoever would pay for them. So that's a kind of good, strong symbiotic relationship.

MN: How important is technology for Dezeen?

MF: The technology of Dezeen is simply a Wordpress... of course it is heavy customized...

MN: ...I mean technology as a subject...

MF: Ah! It is one of the key things that we talk about. It is not technology for its own sake, but technology when it has a design component to it. So, as I said, drones is a big topic at the moment, robots, technology related to climate change is another one, driverless cars is a huge topic, virtual reality, augmented reality... All these topics are super interesting to us. But interestingly the topic that is most popular at all is architecture, by far by far by far. So architectural stories will consistently get more views than any other story type.

MN: The main specialty of Dezeen is the news. Aside from that, what's more interesting today in terms of architectural reflections, and critique?

MF: ...I don't know! I mean, it is interesting that architecture is the most popular thing we are writing about, but it is very hard to determine any new trend in architecture, anything dramatic that's happening. I mean... architecture has not changed as fast as drones technology, or augmented reality technology. I think it is pretty static, actually, and I am not particularly interested in theory either, personally.

Interview with David Basulto, Founder & Editor in Chief, ArchDaily

Milano and Santiago de Chile, 14th June, 2017

MN: What is the “mission” of a website like ArchDaily?

DB: We have the idea of having a positive impact in the quality of life of the millions of people that are going to move into cities in the next years, providing inspiration, knowledge, and tools to the architects that will face this challenge. But let me get back to when it started in 2006, because it began as a very “passionate” project... As a former practitioner and teacher of architecture, I developed the awareness of the importance of the access to architectural knowledge. Every architect has his own library of references or inspirations, and that is a very central part of the workflow, on a daily basis, and a very relevant issue. At that time, in most places, like Chile, it was difficult to get the magazines and books. I had the luck to go to a good architectural school with a tremendous library, but all the magazines and publications were out of date, because it took a long time to arrive to Chile. I would find Lotus, Abitare, Domus of a year and half before... It was hard to get them to the end of the world, so we saw an opportunity in the Internet, to speed up the exchange of information. We always thought that a very relevant reference was the CIAM – the relevance of the CIAM in this context was that it required a physical meeting to exchange ideas, then people went back to test in their countries, got together again, and again – and the related publications, as a way to develop revolutionary architecture in many far countries, but that was a one way communication. With the Internet, the cross-pollination could happen in a much broader way. The website started in an instinctive way, but then it began to grow and we began to see that the most people looking at us were architects from the so-called “emerging countries”. Soon after the first edition in Spanish we started a site in English and focused on the US, because we come from the deep south of a continent which is dominated by the US in terms of ideology. So we started to be followed in the US, and UK, and Germany, France. But all of a sudden the Chinese started to be the second followers by number, and then India, Vietnam, Iran, Thailand, Indonesia, and other emerging countries. We understood that as a consequence of the process of hyper urbanization happening in many Eastern countries, where architectural schools are growing, and architectural knowledge is much needed. So these are the ones we serve, as they don't have access to the traditional media. We have the idea of having a positive impact in the quality of life of the millions of people that are going to move into cities in the next years, providing inspiration, knowledge, and tools to the architects that will face this challenge.

MN: Therefore there is a very strong connection between the projects and the products, right? They are explicitly and deliberately related, not as in the traditional media where the products are all before or after the projects.

DB: Yes, it is all about giving recommendations. If a product is used by an architect and published in a project, something that I can see, it becomes something that I can trust. Giving advises on products is something that does happen a lot among architects, you have to refer to your colleagues and friends... In traditional magazines the products are not very much related to the projects, the advertisement pages are all at the beginning, and usually there is a photo of a building that is not featured in the magazine itself. That's why usually one skips all those pages and goes to the projects. The way we present products on ArchDaily is based on a potential, to fill this “technical” gap on the library of an architect. It is usually very hard to build your own library of technical references and products, especially if you are a young architect, and that is

why people usually begin their career working in established firms, so they learn how to source materials.

MN: How do you choose the projects that you publish? Which are the criteria?

DB: We understand that the architectural profession is very diverse and differentiated in terms of subjects, so we try to keep all these different subject together. For example, magazines interested in the breakthrough of architecture would not be interested in a commercial interior; a decoration magazine doesn't include drawings, and so on. For these reasons our panorama is ample. The way we decide to publish a project or not, is based on this question: would this project add value to another architect? This is also the reason of the flexibility of our format: printed media need images of the highest quality to be attractive, while we can put forward other criteria. If a project is particularly interesting for the structure, or the relation with its context, or the community that it serves, but the images are not astonishing, it will appear anyway. Sometimes we receive complains about projects that look "ugly", but that's not our point.

MN: So, the quality of the images that you can get it is not a criterion? Do you follow specific guidelines on the images?

DB: We discuss each project, because we need to show the most relevant part of the architecture, and each case is different. We don't rely only on photographs, but also on drawings, and diagrams, axonometrics... For example, architects rarely show the interior of the houses they design, because of the privacy of their clients. But it is important to see the interior, so the sections become very important. We push architects to develop new types of diagrams, because they are very immediate. The animated GIF is also a useful way of representing the basic information of a project, and many architects are embracing these ideas that we propose. We also do, during the year, articles specifically focused on representations that we think are innovative.

MN: What about photography? Which pictures work better on your website?

DB: The ones that make you understand the project easily, possibly in one single image. That's not easy, because every building has different aspects - for example a skyscraper will have the envelope, the structure, the flexibility of interior spaces. Usually we try to start with an exterior shot, but we make several exceptions, the logic is case by case and, as I said, we rely very much also on the drawings.

MN: How many projects do you publish in a day?

DB: Every day around twenty, translated in 4 different languages (English, Spanish, Portuguese, Chinese). The four editions of the website are slightly different, depending on translations, or different local priorities. We started the Spanish site in 2006, the English one in 2008, the Brazilian in 2011, and the Chinese in 2015.

MN: Do you manage everything from Santiago?

DB: Almost everything from here, then we have some local collaborators in the US, in China, in Mexico, in Brazil, in the UK...

MN: How many people work on the editorial staff of ArchDaily?

DB: The "contents" team is 20 people, 5 working only on the projects, the others working in the news, the social media, and all other things around the projects themselves.

MN: Some photographers argue that since the images have multiplied in number and are visible to everyone online through global websites like ArchDaily, the imagination of architects is homologated to the point of producing similar architectures all over the world.

DB: Well, if you look at projects on a daily basis, you will see a sort of homogeneity. But I think that this phenomenon is similar to how we perceived architecture in the

past. For me it has always been intriguing to see the relation between black and white photographs and the whiteness of modern architecture, for example. But given the scale of what we present, of course you can find homogeneity, but it also allows for more contrast, to observe new “local” styles appearing, like the amazing use of bricks in Iran, prefabrication in Vietnam, the use of bamboo in Indonesia... In the homogeneity of the panorama, the contrasts really come out. But at the same time I am interested in seeing the cross-pollination, and I would step back to see through ArchDaily how in the last ten-fifteen years the interactions have been much more interesting and fast than the process of homogenization. The reliability of information produces “leaps” faster than in the past. Before Internet existed, it was a matter of decades, at least, to develop ideas. Now it's much faster, to the point that it is very difficult to talk about a new style...

MN: How is the relation with photographers?

DB: We receive photographs from architects, or directly from photographers, we don't commission photographs. Before the Internet era, as you know, part of the photographers' job was to manage the publications. Now architects have started to commission the photographers more systematically, and to buy the rights of the pictures from the photographers, and to disseminate the pictures online on websites and social media.

MN: How differently do you manage photographs and renderings?

DB: We have a database of photographers, so the audience can see all the projects that a photographer shot. Of course we don't have that with the renderings... This side of ArchDaily, showing the work of the photographers, is something that we could strengthen much more, because in this “ecosystem” of architecture the photographers play a very important role.

MN: Some of them showcase their work on ArchDaily, right?

DB: Yes, we have many people requesting to be part of the photographers' section of ArchDaily. But you can be part of it only when your work is showed in the projects that are published on the site.

MN: Do you have any statistics about the way that projects are seen on ArchDaily? How long is a page seen, and how many photographs, or drawings?

DB: I don't have the exact numbers, but I know that the projects are by far the most visited content that we do, and the people look a lot to the drawings, and the photos, of course. The average number of “units”, photos or drawings, is ten for each project. In terms of articles, the metrics are combined with news and the other articles, so I don't know exactly how many are the projects. But the average, I think, it is around eight pages per person per day.

MN: Who writes the texts?

DB: It depends. Many times we publish the text from the architects. As a matter of archive, for me it is very important to present the original text. And it is well stated on the site: “project description from the architects”. Other times we make text ourselves, we write some news, or comments in other formats.

MN: What is the mechanism behind the products that you present? Do they come after the projects that the architects send you, or do you have a relation with the producers so they directly propose their products, and then you choose projects that use these specific products? In short, are the products determining the editorial contents?

DB: When the architects show us the materials for the publication, we also ask specifications on the products that they used, because they are the ones that know them. These are the products that we have in our catalog, we don't have anything that is not used in the projects that we publish. Sometimes a manufacturer comes to us saying that

he has its products in some projects that we published. In that case we check with the architects if they can be included in the database.

MN: ArchDaily has different sections: projects, products, events... One is “classics”, which I particularly interesting because it is very eclectic. It mixes projects from different periods of times, and different cultures.

DB: I am obsessive about learning about architecture, I have always collected references, and that’s in a way what brought us here. The “canonical” buildings are really important. So, for example, one of the most relevant projects for me is the Pantheon, its section... Last year we were finally able to publish it in a proper way. You know, I don’t see ArchDaily as a media, but as an archive. The media tend to focus on things that are relevant for a certain period of time, but architecture is timeless. We still learn from buildings that were done thousands of years ago, or during Modernism, and it is important to have a good access to those. So when we have some resources we devote them to a list of projects that we have compiled over the years, which we want to publish in a “project-structure” way. The idea of the archive also reflects how we title the projects: project name/architects. Many other sites title the projects with much more magniloquent phrases.

MN: So... ArchDaily is conceived as an archive, more than a magazine, or a website. The idea of the archive is very important also for art history, today, and there are many ways of considering and constructing an archive. Is it a way to mirror online the world of architecture?

DB: As I said, it started as an obsession, but it evolved in something different. We feel a big sense of responsibility, because we make knowledge available, instead of being driven by an idea of “media headline” focused on the “now”. We are architects in our decisions. Think of the Venice Biennale “Fundamentals” curated by Koolhaas in 2014. That exhibition pushed the consolidation of Modernist archives throughout different countries, different curatorship, etc, it has been like an x-ray of Modernism. It stated the importance of the archives and made me think of the way we curate our archive and we make it available. Internally we use the word “iceberg” to refer to what is below the twenty or so projects that you can see on the homepage of ArchDaily. We have tens of thousands of projects that we accumulate, and we constantly think of how we can make this knowledge active. If you compare ArchDaily to a library, we don’t think of a static library, but of a place full of connections that guide you through it. The step one is that we have invented a system of bookmarks called MyArchDaily so people can make their own categories and collections, and we monitor that in order to see how we can manage our own categories. But that is still quite static.

MN: How much of interaction there is in ArchDaily? It started as a blog, right?

DB: It started as a blog, we had comments where people exchanged ideas and technical solutions. At that time there was no other way of discussing, no social media, only the blogs. We recently shut down most of our comments in the site, because now the discussions are run in the social media. Today Instagram is the “place” where the architects share their visual stimulations, it configured a new sort of archive of visuals shared directly from individuals. And we need to be part of this, and provide content for the audience. Facebook is also very active in our field, because it has been able to create a big network of trust, as most of the identities are single people, real people, a lot more than the anonymous profiles of the blogs. Facebook has done a very big effort in becoming the “passport” of the Internet, and that has created an environment for discussion and exchange, that didn’t exist before.

*Intervista con Lloyd Marcus Andresen, fondatore e direttore editoriale,
Divisare e Europaconcorsi*

Milano e Roma, 28 Aprile 2017

MN: Divisare utilizza le fotografie in modo diverso da tutti gli altri siti che raccontano l'architettura online. Puoi parlarne?

LMA: Divisare è un archivio fotografico, soprattutto, di architettura fotografata e raccontata solo per immagini. Lo abbiamo chiamato Atlas of Architecture. I testi ci sono, ma nessuno li legge. È importantissimo, dunque, il montaggio delle immagini, il quale avviene con un doppio atteggiamento: da un lato ci sono i progetti che dobbiamo catalogare secondo una categoria come "scuole", "banche", "uffici", ecc. Queste categorie non sono veramente controllabili, nel senso che le "banche", per esempio, sono tutte diverse, e più che di una tipologia si tratta di una funzione, quindi non è riconoscibile. L'archiviazione però avviene sempre con una sola immagine, tant'è che se quel progetto non ha quell'immagine che cerchiamo, non viene archiviato. Preferiamo rinunciare alla completezza dell'archivio piuttosto che rovinarlo. Nel caso delle "Gym", delle palestre, viene fatto illustrando soltanto gli spazi interni delle palestre, possibilmente in uso. Per questo il nostro archivio "Gym" è bellissimo, pieno di gente che si muove, che balla, che fa ginnastica, che corre, e c'è un'omogeneità di spazi, anche dimensionale, che lo rende veramente interessante. Se un progetto non è molto interessante, dunque, finisce in un'unica categoria - per esempio le scuole - , ma se è un progetto interessante incominciamo a indagarlo sotto altri punti di vista, guardiamo la pianta e se è esemplare la inseriamo in una collezione di tipologie, se ha delle fotografie in cui l'autore ha tirato fuori una qualità spaziale particolare lo inseriamo in una categoria che la esprima. Più un progetto è stato inserito in categorie diverse, più diventa interessante. Diciamo che abbiamo un atteggiamento graduale rispetto a ogni singolo progetto, che ci consente anche di fare un ranking abbastanza affidabile. Sul web i ranking sono sempre molto arbitrari. Prima i nostri ranking erano basati sui progetti che finivano nei preferiti degli utenti di Europaconcorsi, e i risultati erano assai poco credibili perché il livello dell'utenza web è molto basso. A volte ci sono delle raccolte tematiche, come "beyond minimal", "god is in the detail", "patterns", temi molto arbitrari che ci inventiamo... ce ne sono ormai circa 500 nella struttura che abbiamo creato. Si tratta di tag, molto comuni su internet, ma la cosa particolare che abbiamo fatto - e che abbiamo potuto fare perché le macchine e il codice sono nostri, lo abbiamo scritto e lo gestiamo noi - è che possiamo applicare un tag non soltanto a un post, ovvero a un progetto, ma alla singola foto contenuta nel post. Quindi la nostra raccolta di tag è molto più precisa, ed è unica. In questo modo abbiamo fatto esplodere questa nostra catalogazione, quasi compulsiva ormai, per temi, per città, per tipologie. È uno strumento di ricerca che funziona molto bene, abbiamo molti accessi ed è molto usato da chi fa ricerca o semplicemente vuole cercare delle idee, dei materiali, degli elementi costruttivi.

MN: Com'è nata l'idea dell'archivio?

LMA: Quando abbiamo iniziato Europaconcorsi, nel 1998, ero appena tornato da Zurigo, dove avevo lavorato all'ETH. A Zurigo stavo sempre in biblioteca, che per me era uno dei posti migliori al mondo perché conteneva tutto quello che avrei voluto leggere, e il sistema informatico di gestione di questa enorme quantità di informazioni, di cultura, di libri e di sapere, era spettacolare. Potevi fare ricerche per temi multipli, in modo molto articolato. E quando abbiamo costruito il sito abbiamo pensato di costituire diverse banche dati tematiche correlate tra loro. Un'architettura come la nostra è impagabile, non puoi farla fare, costerebbe troppo.

MN: L'idea dell'archivio, e di navigarci dentro, è un'ossessione? Perché lo fai? Per te è uno specchio del mondo?

LMA: Posso dirti una cosa forte? Quando abbiamo iniziato io mi dicevo che l'architettura contemporanea si sarebbe studiata su Europaconcorsi, o su un sito simile. Ho capito subito che quello che si stava costruendo era l'archivio dell'architettura contemporanea, e che questa sarebbe passata dal nostro sito o da un sito come il nostro. Mi sembrava ridicolo che dovessi essere io a farlo... avrebbe dovuto farlo l'ETH, per intenderci! Il fatto che sistematicamente mettiamo online tutto ciò che è interessante, o che apriamo e ci studiamo tutto ciò che ancora non conosciamo, è molto importante per me. E' la funzione di una persona che ama l'architettura, non è legata a un business. Noi abbiamo un bell'archivio, che sta diventando l'archivio dell'architettura contemporanea. Se cerchi qualcosa vai su Divisare, ormai.

MN: Com'è il rapporto con i fotografi?

LMA: E' idilliaco. Anni fa abbiamo rischiato di chiudere proprio perché i fotografi avevano cominciato a chiederci i diritti, anche a ragione. Inizialmente, nel 1998-2000, prendevamo le immagini direttamente dai siti degli architetti, quei pochi che li avevano. Poi abbiamo iniziato a chiedere le immagini agli architetti, che ce le davano dicendo di avere i diritti, il che non era vero. Quindi arrivavano i fotografi che pretendevano che pagassimo i diritti... Per cui ci fu un momento in cui abbiamo deciso di cancellare tutto e di ricominciare da capo, cercando una complicità con i fotografi. Da un lato non era possibile coprire tutti i diritti, poi si è sempre più diffusa l'abitudine che non fosse un editore a pagare le fotografie ma l'architetto, che ha interesse che vengano diffuse il più possibile. In questo senso ci sono fotografi, come Fernando Guerra¹, che ti danno le immagini e ti dicono di farci quello che vuoi, e che risultano vincenti... è un mercato che sta cambiando. E poi abbiamo creato una banca dati dei fotografi, che è l'unica al mondo. Noi diamo visibilità ai fotografi in quanto tali, li consideriamo dei veri e propri autori, perché l'autore di ciò che noi mostriamo non è l'architetto, ma è sempre il fotografo. Noi crediamo che nel silenzio assordante della critica e della parola sull'architettura, gli unici che stanno cercando una lettura e che ci offrono una visione sono i fotografi... Un certo tipo di fotografi capaci di raccontare una storia tramite le immagini. I fotografi interessati alla fotografia perfetta da mettere in cornice, nice shot! come si dice su Flickr, non raccontano molto dell'architettura.

MN: Fammi qualche esempio di fotografi che ritieni interessanti...

LMA: Guarda i libricini che stiamo pubblicando... Pensa a Rory Gardiner, un australiano, che è capace di raccontare storie attraverso le immagini. Il fotografo ci rivela la complessità di uno spazio attraverso una serie di immagini, non attraverso uno scatto solo.

MN: I fotografi sono indubbiamente sempre di più. Sul vostro sito ne sono menzionati più di 2000...

LMA: E sono solo quelli "taggati", quelli che hanno fatto delle foto che abbiamo ritenuto interessanti. Ormai i fotografi si fanno il loro portfolio con noi, come gli architetti, e infatti se apri un account su Divisare la macchina ti chiede innanzitutto se sei un architetto o un fotografo.

MN: Ma non ti sembra che la fotografia di architettura sia oggi molto polarizzata su alcuni grandi nomi, come Iwan Baan, Fernando Guerra, Hufton + Crow? In un certo senso anche Hélène Binet è un "polo". C'è in un certo senso un doppio movimento... Da un lato trovi un numero altissimo di fotografi, dall'altro un modo di vedere che è molto omogeneo perché quasi tutti gli architetti più noti fanno fotografare le proprie opere dagli stessi fotografi.

1. Cfr. l'intervista con Guerra.

LMA: E' un'onda lunga e un sistema misto, diciamo, che io non capisco del tutto. E' innegabile che se ti fai fotografare da Hélène Binet, o meglio da Roland Halbe, Christian Richter... questi grandi "panzer" tedeschi della fotografia... trovi dei fotografi che hanno molti contatti con le riviste di tutto il mondo, e chiaramente le loro fotografie vengono viste meglio di molte altre. A questo sistema si sovrappone un Fernando Guerra, che secondo me rappresenta una nuova scuola, e che ormai è diventato a sua volta istituzionale, ma che ha un modo diverso di comportarsi... Ha molti legami e rapporti anche lui, ma è un copyleft, cioè dà le fotografie a tutti, lavora un po' troppo, ha uno stile molto riconoscibile che è contemporaneamente un bene e anche un male, perché è molto imitato e un po' inflazionato... gli omini che passano attraverso le foto hanno fatto il loro tempo... Quindi da un lato c'è la voglia di omologarsi, di omogeneità, dall'altro questa omologazione una volta divenuta chiara ti spinge a smarcarti, a cercare qualcosa che ti rende più riconoscibile. Credo che sia un meccanismo quasi antropologico, legato anche al sistema delle mode... Io amo le affinità elettive tra architetti e fotografi più che le mode, credo che vada sottolineato che un legame e una collaborazione seria e duratura sia da ricercare perché porta a una conoscenza profonda e a una comunicazione omogenea per l'architetto... sposatevi, mettetevi in regola! Altrimenti poi finisce, come spesso mi capita di vedere, che un progetto è comunicato con foto di tre fotografi diversi, che sono tre approcci diversi, tre visioni, tre linguaggi, ed è una cosa quasi sempre terribile.

MN: In linea di principio sono d'accordo, ma la diversità può essere ricercata in modo deliberato, programmatico...

LMA: Sarei d'accordo con te se l'autorialità dei fotografi come interpreti fosse messa veramente in evidenza, e sarebbe anche un modo per tranquillizzare il lettore. Ma questo non succede quasi mai, la foto in più di solito viene aggiunta perché l'altro fotografo si è dimenticato di fotografare quell'angolo...

MN: ... o semplicemente accade perché una certa foto era nel gruppo di quelle pubblicabili senza pagare i diritti.

LMA: Su questo non saprei, perché noi le fotografie non dobbiamo pagarle. Cero è che molti fotografi non hanno un'autorialità veramente esplicita. Quelli che ti ho citato, Halbe, Richter, hanno uno stile molto omogeneo, "neutrale", e sono a servizio delle riviste e degli architetti in un modo che comincia ad apparire antico. Fanno sempre le stesse foto seguendo le regole di un tempo... Cieli azzurri e righe drittte, fotografie scattate al mattino presto prima che arrivino le automobili e la gente, senza panni stesi. Oggi ci sono situazioni ibride molto interessanti: Rory Gardiner è un fotografo giovane che usa l'analogico, con il cavalletto e tutto quanto. Non credo che ci sia il vecchio e il nuovo, il buono e il cattivo... Ci sono tante situazioni che coesistono, territori inesplorati su cui uno pianta la propria bandiera per distinguersi. E c'è bisogno di questa varietà.

MN: Su *Divisare*, a differenza delle riviste stampate e dei siti dei fotografi, ci sono poche vedute aeree, che tendono a spettacolarizzare l'ambiente urbano nell'insieme.

LMA: E' indubbiamente un tipo di visione resa possibile dalla tecnologia, e che si aggiunge al modo di guardare. Noi però cerchiamo nella foto di copertina di ogni progetto la sua immediata riconoscibilità, per cui la fotografia aerea che pone l'edificio sullo sfondo si presta meno.

MN: Non credi però che la foto di copertina, capace di attirare l'attenzione e di rappresentare l'intero progetto... o meglio di simboleggiarlo per metonimia, contrasti con la tua idea di narrazione fotografica, di racconto dell'architettura?

LMA: La foto-titolo, quella che rappresenta ciò che tutti vogliono vedere, è una forma antica, uno standard da cui non possiamo distaccarci senza difficoltà. Capitano anche altre cose però: che le pubblichiamo e poi le cambiamo, oppure di insistere su

un'immagine particolare che altrimenti passerebbe inosservata. L'idea del racconto è poi da precisare, perché il web è più informazione che un racconto vero e proprio. E' un tipo di fruizione molto rapida, un flusso informativo più che una lettura. Anche per questo abbiamo cominciato a stampare i quaderni, che invece sono un racconto vero e proprio. Mi sembrava importante fare questi quaderni per dire che tra web e carta non c'è nessun conflitto, sono due strumenti diversi. Uno può fare bene all'altro e viceversa. Per cui quando dico racconto mi riferisco ai quaderni e alle nostre collezioni, su un tema o su una tipologia. Sul singolo progetto noi interveniamo poco. Dovremmo anche capire di che tipo di comunicazione stiamo parlando, e i dati sull'attenzione nel web sono stringenti: il 70% degli utenti guarda le prime tre immagini di un progetto, forse arriva alla quarta. Noi sappiamo dove le persone si fermano e tornano indietro, perché hanno acquisito la dose di informazioni che volevano, e se ne vanno. I tempi di permanenza sulle nostre pagine stanno crescendo, ma la durata media di una visita al sito è di 2 minuti, e il numero di pagine viste è 9, quindi la media per pagina è di circa 13-14 secondi. Le persone guardano 3-4 fotografie, e ovviamente non leggono i testi, ma nemmeno guardano i dettagli costruttivi e i disegni, che sono in fondo alla pagina in alta risoluzione.

MN: Qual'è il tipo di immagine di architettura che "tira" di più, che riscuote più attenzione e più click?

LMA: Il tipo più banale di tutti, e che puoi vedere su molte nostre copertine... Cieli blu, il tramonto, qualche luce accesa dentro all'edificio. L'immagine di architettura funziona come quella dei corpi... vedi un'immagine e clicchi. Ma questa è l'utenza web con cui ci si confronta, un'utenza di livello e di attenzione medi piuttosto bassi. Con le newsletter facciamo un lavoro diverso, le immagini cerchiamo di sfumarle, di metterle in gruppi, di mostrare gli interni, ed è in questo modo che stiamo cercando di creare un'immagine di Divisare, qualcosa che ci contraddistingua - come hanno fatto riviste come *Lotus*, *Casabella*, *Domus* - in modo che ci venga associato un tipo di immagine e di pensiero.

MN: Dunque tutte le foto che ci sono sul sito sono cedute dai fotografi?

LMA: Sì, assolutamente. Ma molte sono pubblicate sul sito direttamente dai fotografi, sempre più spesso a dire il vero. Da quando sono usciti i quaderni c'è stato un balzo in avanti. I fotografi si aprono un account e caricano le loro immagini perché sanno che questo è un modo diretto per comunicare con la redazione, che distribuisce le immagini - e a questo punto sale il loro rating - e il rating è importante perché alcuni architetti utilizzano Divisare per cercare e scegliere i fotografi. Il rating è dovuto sia alla quantità dei progetti che pubblici, ma anche alla qualità. Perché se un fotografo è bravo, non ce lo lasciamo scappare. Se tu fotografi la Reggia di Caserta, per esempio, noi la mettiamo nella categoria "scale", sulla newsletter, ecc... Tutto questo è il servizio che noi facciamo per i fotografi, che per noi è importante perché ci danno la maggior parte dei contenuti. E lo fanno a costo zero, sia perché le foto non dobbiamo pagarle, sia perché non dobbiamo nemmeno caricarle noi.

MN: Alla luce di tutto il lavoro che fai con le immagini, cosa pensi dell'idea - peraltro piuttosto consolidata - che la fotografia abbia un'influenza sull'architettura? Di che tipo di influenza si tratterebbe, con che modalità avviene e su chi o che cosa? Si tratta della costruzione di un puro immaginario, oppure di cambiamenti fisici e tangibili di alcuni aspetti dell'architettura (la monumentalità degli edifici, la loro pelle, la trasparenza), e delle città (la diffusione di edifici iconici e spettacolari, il conformarsi a immagini tipicamente fotografiche - come ad esempio lo skyline)?

LMA: Se per progetto architettonico intendiamo il prodotto di una attività professionale che risponde alla domanda di servizi per la realizzazione di beni immobiliari, allora sì, la fotografia ha una enorme influenza; e questo sia nella definizione della domanda del committente che nella formazione dei codici linguistici che i professionisti

applicano ai loro progetti per soddisfare tale domanda. Ma se pensiamo che la progettazione architettonica non sia una professione, ma pensiamo sia piuttosto l'arte del costruire, allora non credo che la fotografia possa avere una forte influenza sul progetto. C'è una bella differenza tra parlare di architettura e fare architettura. La fotografia è lettura, rivelazione, racconto, interpretazione. L'architettura è l'oggetto di tale racconto. Non possiamo fare confusione tra immagini e immaginazione. L'architettura non si fa con le immagini. L'architettura si fa con l'immaginazione, che è appunto la capacità di produrre immagini.

MN: Pensi che la fotografia contribuisca alla spettacolarizzazione dell'architettura e del paesaggio urbano?

LMA: Sì, credo di sì, ma non credo che ciò debba avere un significato negativo, come ad esempio quando parliamo di spettacolarizzazione della politica. L'architettura è per sua natura un'arte che si rivolge alla collettività, il suo interlocutore naturale è la massa; quindi a mio avviso l'architettura deve tendere alla propria spettacolarizzazione e non ha nulla da temere da ciò. La fotografia è di grande aiuto in questo processo di comunicazione.

MN: Alcuni fotografi sostengono che da quando le immagini si sono moltiplicate in numero, e sono visibili a tutti tramite i siti di architettura, l'immaginario degli architetti si sta omologando al punto da produrre architetture simili in tutto il mondo. Che ne pensi? E' una fase diversa rispetto al dogmatismo del Moderno, costruito su un repertorio limitato di progetti mitici e di immagini di riferimento?

LMA: Ho letto da qualche parte che la modernità è il transitorio, il fuggitivo, il contingente, se è così allora non credo si possa veramente parlare di immagini di riferimento o di dogmatismo del Moderno. Si tratta - e credo si sia sempre trattato - di un immaginario con data di scadenza, di un repertorio di immagini destinato ad essere ciclicamente rinnovato, come si fa con la propria autovettura. Immagini di riferimento vengono sostituite da altre immagini di riferimento, progetti mitici prendono il posto dei progetti mitici che li hanno preceduti e così via. Internet ha solo drammaticamente accelerato questo processo di omologazione e consumo, rendendolo più visibile, ma non ne è la causa.

MN: Puoi raccontarmi un po' la vostra storia? E quanti siete adesso a fare Europaconcorsi, Divisare, e Architettura Italiana?

LMA: Ci sono due persone che fanno Europaconcorsi, che è una società che funziona benissimo. Inizialmente - siamo apparsi online nel 1998, prima di Google - era una società di pura informazione sui concorsi. Poi è diventato un sito in cui gli utenti potevano comunicare i propri progetti, soprattutto di concorso, per cui non si trattava più solo di una ricezione passiva di informazione, ma anche di uno scambio. In seguito sono arrivate anche le realizzazioni, che in breve sono diventate la parte più importante, circa il 70% del traffico - e i relativi costi. Questa funzione culturale, in Europaconcorsi, era intrecciata a quella informativa, così che si affondavano a vicenda. Non riusciva ad andare all'estero, anche per la difficoltà del nome, era un ibrido poco comprensibile, a cavallo tra un servizio commerciale e qualcosa con ambizioni di tipo culturale. A un certo punto, in occasione del concorso del Guggenheim, mi sono stufato e ho capito che era necessario cambiare.

MN: Il concorso del Guggenheim di Helsinki?

LMA: Sì. Per tutti questi anni in cui mi sono occupato di concorsi, ho aspettato il concorso perfetto, che potesse cambiare la storia dell'architettura. L'Herald Tribune di Adolf Loos... Avrei voluto vederlo nascere, partecipare in qualche modo a questa cosa, e quando è stato bandito il concorso per il Guggenheim di Helsinki ho pensato che fosse giunto il momento. E poi è andata come è andata, e ho capito che tanto maggiore era la comunicazione sul web, tanto minore la probabilità che questa comunicazione

fosse efficace. Su oltre 1500 partecipanti c'erano sicuramente molti progettisti bravi, ma quelli scelti sono stati i più banali, i più semplici, per cui ho pensato che il mezzo avesse seppellito la qualità. Mi sono detto: "il web non può fare questo, non può essere questo e non voglio far parte di un web così". Allora abbiamo cominciato a pensare al concetto di "slow web", e a pensare di realizzare qualcosa con altre ambizioni, dove innanzitutto il contenuto fosse presentato con attenzione, e senza distrazioni. Quindi abbiamo tolto la pubblicità, rinunciando a un fatturato importante, e abbiamo poco alla volta messo a punto un sito che basasse tutta la comunicazione sulle immagini. Lo slogan è "big pictures", limitate nel numero come una pagina di quotidiano, cambiate ogni giorno, e con l'idea di uscire dal meccanismo - tipico del web - della pila di documenti in cui il più recente mette in secondo piano il meno recente, per avvicinarsi a quello che succede in uno scaffale della libreria, in cui tutte le informazioni sono potenzialmente ugualmente accessibili. Il modo in cui sono organizzati i progetti nelle home page quotidiane è sia cronologico che per temi e contenuti, quindi spesso ritiriammo fuori dei progetti dall'archivio e li mettiamo in mostra.

MN: Con quale criterio?

LMA: Di solito è una contaminazione fra il contemporaneo e il non contemporaneo, e molto banalmente se abbiamo un bel progetto di una certa tipologia lo associamo ad altri progetti affini e interessanti. Si tratta di un montaggio di tipo cinematografico in cui non conta la singola immagine, ma conta più la continuità e la dissolvenza fra un'immagine e l'altra, e che in un certo senso ci ossessiona. Ci interessa comunicare che i temi progettuali appartengano a una cultura collettiva, più che al singolo progettista geniale, per cui cerchiamo sempre di sfumare un tema in un altro.

MN: Quanti progetti avete sul sito?

LMA: Sono circa 36.000, almeno quando li abbiamo contati l'ultima volta, i progetti "taggati" da noi, cioè per noi in qualche modo interessanti. Ma sono più di 120.000 i progetti in totale, perché ognuno può pubblicarsi i suoi progetti. Molti di questi progetti sono significativi solo per chi li pubblica, perché è un modo di avere visibilità, ed è questo tipo di comunicazione che rappresenta il potenziale commerciale di Divisare.

MN: E a fare Divisare quanti siete?

LMA: Siamo quattro. C'è una parte tecnica, io che tiro le fila un po' di tutto, due persone in redazione che si occupano di fare ricerca e dell'archivio, e che hanno a loro volta un collaboratore. Quando abbiamo cominciato a lavorare su Divisare, ho dovuto assumere delle persone diverse da quelle che mi seguivano prima, che avessero una buona preparazione e una buona cultura, oltre che un polso fermo sui progetti, e abbiamo passato un anno a esercitarci su come costruire questo archivio. Poi facciamo lavorare molto le macchine, se possiamo.

MN: Come nasce questa tua capacità di usare la tecnologia?

LMA: Il mio socio, Tommaso Passi, è molto bravo, è un talento innato ed è un architetto. Utilizza un linguaggio di programmazione molto avanzato, per cui facciamo molta fatica a trovare dei collaboratori, nostro malgrado. La parte tecnica è interamente nelle sue mani.

MN: Che cos'è Architettura Italiana?

LMA: E' un'idea che era nata in risposta al sito principale, che è globale. Avevo intenzione di fare anche Architettura Spagnola e Architettura Francese, ma per il momento ci siamo fermati. Mi sembrava importante avere un occhio di riguardo per l'architettura italiana. E' un sito che funziona bene, gli italiani possono pubblicare i progetti in due lingue... Fa parte di quell'idea di fare il bastian contrario di ciò che fanno tutti nel web. Secondo me il web sta andando in una direzione decisamente sbagliata: è sbagliato il modo in cui si finanzia, perché la pubblicità lo uccide. La pubblicità web è gestita

da grandi player che comprano grandi quantità di impression per pochissimi soldi, e tutto è gestito da chi ha i dati sull'utente, fuori dal sito, che è usato soltanto come specchietto per mostrare la pubblicità personalizzata. L'invadenza di queste cose sta diventando eccessiva, si sta divorando il contenuto. Così come è sbagliato l'eccesso di superficialità del web, questa schiuma dell'attualità che sta sempre a galla... e l'eccesso di tutti i click me, share me, i social...

MN: Chi sono i vostri competitor? Dezeen, ArchDaily, ecc?

LMA: Abbiamo ideato Divisare per toglierci espressamente da quel tipo di calderone, perché lo stagno era già troppo affollato. Non avevamo più una nostra riconoscibilità, ed era arrivato il momento di fare qualcosa di diverso. Tutti gli altri, anche quelli che hai citato, sono dei blog che hanno dei limiti e delle sofferenze dovute alla loro struttura, che è vecchia e sempre derivata da Wordpress. E' impossibile per loro evitare che i post invecchino velocemente, e sviluppare delle categorie e un archivio come il nostro, almeno per ora.

MN: Quanto siete una realtà italiana, e quanto un sito con visibilità internazionale?

LMA: Europaconcorsi nel 2014-15 era 80% Italia e 20% estero. Nel 2015 è nato Divisare, che è in inglese, e adesso siamo al 32-33% Italia e il resto estero. Ci sono nazioni che crescono molto in fretta: Stati Uniti, la Francia che è la prima tra le nazioni estere, mentre prima era la Spagna, e in generale le nazioni europee. L'Italia mantiene lo stesso numero di utenti, ma diminuisce in rapporto alla crescita degli altri. In un anno abbiamo una crescita del 30% degli accessi. Purtroppo crescono anche le spese, perché i server per la gestione delle immagini sono molto costosi. Devi considerare che la tecnologia prevede che si crei un'immagine per ogni dispositivo che usa il tuo sito, per cui per ogni smartphone, per ogni iPad, per ogni computer che ha uno schermo diverso viene gestita un'immagine con dimensioni adatte, e questo rende l'archiviazione molto costosa. Inoltre mettiamo tutti i disegni in alta risoluzione, così che si vedano bene tutti i dettagli, anche gli errori! Ora che abbiamo cominciato a stampare i quaderni, vediamo anche i primi dati di vendita, che corrispondono a mio parere a una specie di idea di affidabilità del web e dell'e-commerce. Circa il 25% dei libri li vendiamo in Italia, perché ci conoscono da tanto tempo e la gente si fida di noi.

Intervista con Paolo Schianchi, Direttore del portale web Floornature

Modena, 3 febbraio 2017

MN: Nel tuo libro *Architecture on the Web*¹ c'è un passo in cui rifletti sulle caratteristiche dell'immagine di architettura nel web, e ti chiedi se si progettano opere per farle fotografare: quanto la compenetrazione tra architettura realizzata e immagine è una componente dell'architettura contemporanea, e quanto è un fenomeno effettivamente voluto, e progettato?

PS: Farei innanzitutto una distinzione per aree geografiche. Il Centro America e soprattutto il Messico, il Nord Europa, la Cina, il Giappone, sono paesi in cui c'è molta consapevolezza di quest'aspetto dell'architettura, sono fortissimi rispetto ad altri paesi, tra cui l'Italia. Francia, Inghilterra, Spagna, e Stati Uniti sono circa a metà, seguono. Poi ci sono paesi come l'Italia, appunto, la Grecia, l'Est Europa, o anche gli Emirati Arabi, in cui si cerca ancora l'icona più che la fotogenia dell'architettura.

MN: Puoi spiegare questa differenza icona/architettura fotogenica?

PS: Esiste una "vecchia guardia" di architetti che non ha ancora scoperto la vera potenza dell'immagine, che è ancora convinta che l'opera sia il ritratto di se stessi, e quindi l'opera diventa l'icona di quello che io sono... "e voi mi dovete guardare". Pensa ad Aldo Rossi: le sue opere non sono state fatte per essere fotografate, ma per raccontare Aldo Rossi. E anche le fotografie di Ghirri raccontano Aldo Rossi. Poi c'è un'altra generazione di architetti che opera in modo diverso: l'edificio non è più la rappresentazione di me stesso, ma è l'edificio in sé a essere rappresentazione di se stesso, e in questo diventa l'icona. L'esempio è il Guggenheim di Bilbao: per la prima volta un'opera di architettura è talmente fotogenica che questa diventa la sua principale funzione. E' come una fotomodella... capita, lavorando con le modelle, che ci siano ragazze insignificanti che viste attraverso l'obiettivo diventano bellissime. A Bilbao è così: abbiamo fatto una ricerca e non riesci a trovare una foto brutta del Guggenheim. Non c'è. L'architettura si è messa in posa. Molte delle architetture delle aree geografiche a cui ho accennato prima sono così, e sono fatte da studi che non hanno un nome di una persona, ma hanno un acronimo. MVRDV, BIG, non sono una persona, non si identificano con la figura ieratica dell'architetto, ma sono un gruppo di persone che solo in un secondo tempo si identifica con la propria opera. Questi studi hanno capito che l'immagine dell'edificio è uno strumento che li renderà sempre più conosciuti, perché l'edificio in fotografia è sempre bello, chiunque la scatti. Se ci fai caso è una cosa molto diversa dall'architettura spettacolare in senso stretto, che è sempre icona di qualcuno, o dell'architetto, o del committente. Non parlano di se stesse. La ricerca fotografica che stai facendo a Dubai, non potresti farla così facilmente a Bilbao. Negli Emirati Arabi le icone non sono mai edifici che si sono messi in posa, sono oggetti nati come icone di qualcuno, sono un ritratto - della grande potenza di quel luogo, dello Stato...

MN: Fatico a seguirti: anche il Guggenheim di Bilbao è un ritratto...

PS: Sì ma di chi? La differenza è proprio qui. Il Guggenheim di Bilbao è il primo edificio-oggetto che posso penetrare. Non è un edificio, dal mio punto di vista, ma un oggetto. Non è architettura, ma un macro-oggetto. Il desiderio di chi ha a che fare con quell'oggetto, è di possederlo, di mostrare che io ho posseduto, e penetrato, quell'og-

1. P. Schianchi (a cura di), *Architecture on the Web. A Critical approach to Communication* (Padova: Libreriauniversitaria.it edizioni, 2014).

getto. E lo può possedere grazie alla fotografia. Pensa all'Allianz Arena di Herzog e de Meuron, a Monaco. E' un grande lampadario, al punto che se lo riduco di scala mi ritrovo con una lampada della Foscarini.

MN: Quindi l'icona è la rappresentazione di qualcosa. L'edificio fotogenico no, rappresenta solo se stesso.

PS: Sì, è così. Prendiamo un esempio ancora più celebre, la Tour Eiffel. La Tour Eiffel è rimasta sempre avulsa dalla città, eppure è divenuta icona di Parigi. Ma non ha la capacità di mettersi in posa: non hai una bella fotografia tutte le volte che la fotografi. Ed è un'architettura che rappresenta qualcosa, non se stessa. Dubai è più vicina alla Tour Eiffel che al Guggenheim di Bilbao.

MN: Quindi, per esempio, il Jewish Museum di Libeskind a Berlino è più vicino al Guggenheim, proprio perché è un oggetto nato per essere fotografato, indifferentemente da ciò che contiene.

PS: Sì. Oppure, sempre a Berlino, anche il monumento alla Shoah di Eisenman. Chi ha mai fatto una brutta fotografia lì? Nessuno. In secondo luogo, l'idea che nell'attraversarlo dovresti provare un senso di smarrimento, di perdita, ecc... è ugualmente importante, ma non è quello che tutti percepiscono. Quello che i visitatori percepiscono è il mettersi in posa: i visitatori fanno una fotografia, e questo rende l'oggetto iconico, a prescindere dai principi generatori del progetto. E' iconico per la sua immagine, non per i suoi principi.

MN: Dunque questi edifici sono privi di simbologia, sono semplicemente oggetti.

PS: Sono oggetti al punto che io sostengo che anche la loro immagine sia un oggetto². Se prima eravamo abituati a considerare una caffettiera come qualcosa che si tiene in mano, oggi anche un'immagine è qualcosa che si maneggia quotidianamente - soprattutto nel web - e a una scala maggiore anche gli edifici sono oggetti. Entrare nel Guggenheim è come entrare in una caffettiera, in un certo senso. E' la stessa logica a tre scale diverse. Anche la persona più comune che è stata a Bilbao dice di conoscere il Guggenheim, ma non sa cosa c'è dentro, perché non è questo che gli interessa. Il punto è che può possederlo, e il massimo è possederlo facendogli una fotografia. In un'epoca come la nostra in cui per dimostrare che esisti devi fotografarti, e per dimostrare che le cose esistono le devi fotografare e postarle sui *social media*, il reale è continuamente portato nel virtuale per poter dimostrare di essere reale. Le famose fotografie di gruppi di ragazzini col cellulare davanti a Rubens, al Prado, tanto criticate su internet, a me sembrano semplicemente molto moderne, e per niente stupide. Il punto non è Rubens, ma *il* Rubens di cui io mi impossesso e che posto sul social, e che dunque esiste.

MN: Torniamo agli architetti: la fotogenicità di cui parli è progettata?

PS: In alcune aree geografiche c'è molta consapevolezza rispetto a questo tema, e fa parte del percorso necessario per far conoscere il proprio lavoro. Spesso sono progetti di dimensioni limitate, come per esempio quel belvedere degli Snøhetta in Norvegia³, che è il progetto di una piccola casetta con una grande panchina in legno, talmente fotografato che ha fatto conoscere gli Snøhetta dappertutto.

MN: Quanto questa consapevolezza sta modificando l'approccio progettuale? Si sta trasformando il tipo di città, da una città innanzitutto fruita, a una città guardata, fotografata?

PS: Secondo me no. Dipende molto da chi è l'architetto, se è in grado di guidare questo processo, oppure guarda solo la superficie. Il punto non è la forma - un edificio a forma

2. P. Schianchi, *L'immagine è un oggetto. Fondamenti di visual marketing con storytelling* (Padova: Libreriauniversitaria.it edizioni, 2013).

3. Tverrfjellhytta, Norwegian Wild Reindeer Pavilion, Hjerkin, Dovre, Norvegia, 2009-2011.

di banana, o altro - non è una questione di stranezza, ma di mantenere anche tutti gli altri aspetti dell'architettura, incluso un rapporto intelligente con la città.

MN: Ma dipende dall'attitudine di ogni architetto? Oppure è un metodo?

PS: E' cominciata come attitudine, e adesso che si sta cercando di dargli una regola io sono preoccupato! Tutte le cose, quando diventano una regola, un metodo, muoiono. Pensa ad Aldo Rossi, da quando è diventato "il metodo Aldo Rossi" e tutti hanno cominciato a trattare l'architettura come se fosse il Lego... abbiamo visto la morte delle campagne italiane. L'unica consapevolezza vera che questi architetti hanno acquisito è stata la necessità di una figura che sapesse comunicare, perché hanno capito che le loro piante-sezioni-prospetti non erano più il modo adatto a raccontare l'architettura. Nella prima fase sono stati i fotografi ad aiutarli, in seguito sono stati i social a corrispondere a questa necessità. Attraverso due social come Pinterest e Instagram un architetto può raccontare molto del proprio lavoro, sia delle proprie opere che dei propri riferimenti. In un certo senso è la sua bibliografia, la cosiddetta "Visual Literacy". Facebook invece non è un mondo per architetti, è ideale per i comunicatori, e per il marketing. Anche Twitter è così.

MN: L'inclusione negli studi di una figura professionale dedicata alla comunicazione, o di questo tipo di sguardo, quello fotografico, rappresenta un cambiamento nel modo di progettare, e che tipo di cambiamento? Te lo chiedo perché mi sto occupando anche di rendering, e tutti gli architetti e i renderisti che ho intervistato sostengono che il rendering stia modificando il modo di progettare, in parte perché sta contribuendo a togliere centralità alla figura dell'architetto, che fino a qualche tempo fa era l'unico ad avere certe competenze e qualità rispetto al progetto e alla sua rappresentazione.

PS: Tocchi un punto nodale: nel momento in cui si è diffusa la comunicazione attraverso internet, in seguito attraverso i social, l'architettura ha raggiunto uno scopo fondamentale, cui aspirava da secoli, cioè la democratizzazione. E' arrivata a parlare con tutti indistintamente. I grandi dell'architettura oggi sono conosciuti da chiunque, per cui anche la persona più semplice, che magari non sa chi sia stato Palladio, sa chi è Frank Gehry. Tuttavia il problema è sempre quello di utilizzare gli strumenti con la consapevolezza di ciò che sono. Ti porto ad esempio il progetto recente degli Snøhetta di una casa sull'albero rivestita di specchi⁴. Quello con gli specchi è un tipo di progetto che da tanto tempo esisteva sotto forma di rendering, e che è arrivato ad essere realtà in un micro oggetto. Se fosse invece una grande architettura, magari urbana... la torre più alta del mondo, rivestita di specchi, sarebbe un disastro. Si tratta sempre di trovare un equilibrio tra realtà e virtualità, perché le idee oggi arrivano ugualmente da entrambi gli ambiti. Un'idea oggi può nascere perché ho visitato un museo, oppure perché guardo Google Street View. Tornando all'idea della democratizzazione dell'architettura, aggiungerei che il rendering non va quasi mai a un pubblico diffuso, ma è diretto a un pubblico di marketing, di solito il cliente che vuole vedere il progetto. Non arriva a un pubblico veramente di massa, a meno che non sia un progetto clamoroso rappresentato in modo talmente fotorealistico da far perdere il rapporto tra realtà e virtualità, come in alcuni film di animazione.

MN: Il fotorealismo, infatti, è l'argomento centrale della mia ricerca sul rendering.

PS: E' un tema interessante, ma non è l'unico. Ora sta prendendo piede anche la realtà aumentata. Una *app* come *Pokemon Go* ha portato persone in luoghi dove gli urbanisti per secoli non sono riusciti a portare la gente, tutti hanno parlato di come la gente andasse in luoghi insoliti e particolari. Una *app* come *Pokemon Go* ti mostra la realtà, e ti fa vedere specificamente alcuni aspetti. Prova ad immaginare le potenzialità di un dispositivo del genere applicate all'architettura... Oltre a lavorare su quello che c'è già, io posso mostrarti qualcosa per come sarà. In loco. Io posso andare con un cliente sul

4. The 7th Room, Harads, Svezia, 2016-2017.

sito del progetto, anche in mezzo al deserto, con il telefono, e mostrargli come sarà, in modo animato, e fotografabile. Avresti già una fotografia di qualcosa che non c'è ma nel luogo in cui sarà. Come sempre si tratta di coglierne i limiti, non è uno strumento da usare solo per stupire. Per essere chiari: se non hai una base culturale forte, radicata nella storia, tutto questo non diventa innovazione, ma è solo un trucco. L'architettura è ancora una disciplina umanistica, non una materia tecnica o il frutto di una tecnologia. La tecnica mi permette qualsiasi cosa, ma è il pensiero che la rende interessante.

MN: L'ambiente urbano quindi è il contesto di riferimento per questo tipo di architetture, perché agiscono per contrasto?

PS: Non direi che dipenda da questo, e gli esempi che ti ho fatto di Snøhetta sono entrambi in luoghi non urbani, anzi totalmente naturalistici. Pensa anche all'immagine della Casa sulla Cascata di Wright, che è più famosa di quella del Guggenheim di New York.

MN: Dunque l'oggetto-icona, e non l'oggetto-immagine, a un certo punto prende il sopravvento, a prescindere da tutto il resto. Supera qualsiasi rimando, simbologia, significato, e acquisisce una totale autonomia. Mi puoi fare altri esempi di studi di architettura che hanno capito questa potenzialità?

PS: Per esempio i Bunker⁵, in Messico, che con degli "oggetti" anche molto piccoli hanno fatto il giro del mondo. In norvegia i Tyin⁶, per citare alcuni nomi meno conosciuti. Le "archistar" invece sono una generazione di passaggio, che ha capito la rottura tra quello che era l'opera come icona di se stessi, e la fotogenia. Ma sai bene che le loro opere più interessanti sono sempre le prime, perché poi diventa una replica delle stesse immagini, dato che è uno stile che richiama una persona.

MN: Questo ci collega a un altro passo del tuo libro, in cui sostieni che se "oggi le cose esistono perché sono presenti nel web, allora è altrettanto vero che la loro raffigurazione diventa l'oggetto della loro progettazione". E qui introduci l'idea di un superamento della facciata attraverso la fotografia, che mi sembra molto interessante perché sconvolge la concezione classica dell'edificio che nasce dall'interno, o che deriva dal contesto...

PS: Beh sì, la raffigurazione è uno degli oggetti della progettazione. E la facciata non è più "la facciata" intesa come il prospetto principale, ma è quella che nell'immagine diventa il riferimento del progetto. Può essere anche un interno, un angolo, o un aspetto specifico di come l'edificio appare.

MN: Tu sei direttore del portale web Floornature, in cui presentate progetti di architettura in cinque lingue. In che modo interagiscono testi e fotografie? Realizzate delle descrizioni dei progetti sulla base delle sole immagini?

PS: Molto spesso sì, anche perché l'architettura oggi la conosci attraverso le immagini, non attraverso le parole. C'è poi un problema legato al tipo di materiali che ricevi dagli architetti, perché la maggioranza dei testi che mi arrivano dagli architetti di tutto il mondo dicono tutti la stessa cosa, qualunque sia l'immagine del progetto: attenzione al contesto, eco-sostenibilità, rapporto uomo-architettura. Qualunque sia il progetto, dalla casa in stile neoclassico alla "buccia di banana trasformata in ristorante cinese", gli architetti ti raccontano la stessa cosa. Se consideri questo, è difficile dargli credibilità. Purtroppo sono pochi che studiano ancora l'architettura come una materia umanistica, e quindi ripetono gli stessi pochi concetti in cui si sono convinti di credere, perché li fanno vendere e perché una certa editoria, che è quella da cui io provengo, li ha convinti che dicendo quelle cose saranno pubblicati. Io sarei felicissimo di ricevere un testo di progetto in cui si dice il contrario: "Non m'importa un accidente del

5. <http://www.bunkerarquitectura.com>

6. <http://www.tyinarchitects.com>

contesto, ho fatto un cubo perché mi piace il cubo e non voglio che nessuno ci entri"! Gli farei a mia volta un monumento. Poi ovviamente dovrei criticarlo, ma sarebbe un approccio più onesto. Ai convegni succede la stessa cosa... Per cui oggi l'unico modo per valutare un progetto è guardare molto bene le immagini e tramite quelle valutare il valore di un progetto.

MN: Anche in redazione a *Lotus* abbiamo lo stesso problema, e pur trattandosi di una pubblicazione molto diversa, anche nel nostro caso l'approccio critico proviene ed è comunicato molto spesso attraverso le immagini.

PS: Noi però pubblichiamo i progetti in tempo reale, e noi raccontiamo l'architettura, non la storicizziamo. Siamo come un giornale di cronaca. Un tempo pubblicavamo dieci progetti in due mesi, oggi ne pubblichiamo dieci in un giorno, con una redazione di sette persone. In una sezione limitata del sito posso prendermi il tempo di fare critica, una sezione in cui vengono pubblicati quattro progetti al mese. In questo modo abbiamo circa i tempi della carta stampata, mentre per il resto si tratta solo di materiali che ricevo e che guardo pensando a cosa effettivamente sto vedendo, come un viaggiatore settecentesco!

Interview with Deyan Sudjic, Director of The Design Museum, London

Milan and London, May 12th, 2017

MN: Today photographs are commissioned a lot more than before by architects, since only few architectural magazines are now able to pay photographers to go shooting given building. Many photographers complain that they have lost the freedom that editorial work used to grant them. Do you think that this phenomenon has changed the way that architecture is represented in the media?

DS: I think it is more complicated than that. Can we really say that there ever was a time when there was such freedom. There are many issues involved here. Copyright is one, who controls and owns an image. And of course there is the decline of publishing in print. I was probably one of the last editors of *Domus* to have the chance to work in a traditional way to commission the photographer independently to the building owner, and to present them with what might be called “high value” production techniques. What I was able to do can be seen as quite conservative. There are other ways to show architecture in which a kind of ‘lo fi’, ‘screen grab’ aesthetic is used to suggest a kind of authenticity. Some critics see the perfection of a Richard Bryant photograph, or one by another equally studied photographer, as a negative rather than a positive quality. The appearance of Rem Koolhaas’s collage of images in the seminal SMLXL seemed to offer an escape from the tyranny of the iconic architectural image. But this fluctuation in technique and the ways that we see images is a constant phenomenon.

MN: Do you see Koolhaas as the person that initiated the great changes that happened to architectural photography in the last years?

DS: There was certainly a moment when he invited us to see things differently. Inevitably there are fashions in the way that photography represents buildings. There was a time when colour was rare, and black and white seemed somehow more serious. There was a time when images of people were rare in architectural pictures. There were all kinds of strange professional techniques and mannerisms - like the photographer taking a branch with them to make the picture look better. This was particularly the case in the British tradition of the architectural press which at one time had the resources to have photographers on staff. I started my career at *The Architect's Journal*, and they had this amazing guy who had been a world war two bomber navigator, who learned his photographic skills in the RAF, who photographed buildings everyday as a job. For him it was a craft, and a skill, rather than a kind of self consciously creative activity. To me that seems like a really interesting time, now when things are so different. There was a small group of professionals like him who produced work that looked like something that the *Bechers* might have done, but they were not like the *Bechers*... Architectural photography moves from being very composed to attempting to appear, relatively natural. It is something to pay attention to. To see the way that work is “dressed”, that way that the light is shown and used. It changes a lot over time. If you look at how domestic interiors are represented in consumer magazines there is another set of photographic codes: *Architectural Digest* for example had editors who once imposed a very direct formula in their photographers. They had to use what now look like particularly harsh levels of artificial light, to use flowers and furniture to suggest certain kinds of quality and achievement. They are signifiers that now suggest a very particular period of time.

MN: Yes, if you take an average architectural magazine, changes are visible. Architectural photography has now substantially changed in terms of subjects: it is hard to see a photograph of the mere façade of a project, or a series of accurate details, but it

has become common to see the buildings filled with people, and traffic in the streets, sometimes to the point that it seems to be not anymore about architecture...

DS: The nature of the medium has changed. In architectural publishing there used to be the possibility of describing a single building in 18 or 20 pages. There would be room for plans and cross sections, and even drawings of individual details. That way of describing architecture is very unusual now. But there was a time that if you didn't publish a building in that way you wouldn't be seen as a professional magazine, you would be seen as trivializing the subject or offering entertainment rather than a critical publication.

MN: Some photographers argue that since the images have multiplied in number and are visible to everyone online through websites, the imagination of architects is homologated to the point of producing similar architectures all over the world.

DS: It is true that we consume architectural imagery with increasing speed. Architects can get their sense of architectural context exclusively through consuming images without a real acquaintance with them in the physical sense. But that was also true when architects relied on the pattern books of Vitruvius and Palladio. And it is also true that while digital imagery proliferates, at the same time there is still an analog world. Many people still produce small magazines, on paper, with ink, in the same way that people have started to use polaroid photography again, or make vinyl records. There are certain architects that are very rooted in a specific place, or in the constraints of the hand made. This means that while it is true that a proliferation of digital imagery does spread a certain kind of placeless architecture everywhere, there is another kind of architectural work that takes its inspiration from the specifics of time and place. Studio Mumbai, might be an example. The two tendencies play off each other, certainly. It's also worth noting that architects are not simply passive consumers of digital images. More and more of them have their own Instagram accounts. I think it is a really interesting phenomenon, it has become another way of communicating for them.

MN: I am a follower of some of them, but it seems to me that the more famous they are, the less interesting the photos are...

DS: Ettore Sottsass took his camera with him everywhere, throughout his life and was constantly photographing everything. That was an extremely unusual activity in the analog era. It took time, it took a photographic laboratory, it took a dark room. There was a substantial time lag between the image taken and its dissemination. Now that it is instantaneous everyone can document every aspect of their lives and work through a continual flow of images posted to the public.

MN: Do you think that the way that photographs are used in the pages of architectural magazines has changed? It seems that the printed media look for a single striking cover image for the articles, rather than making a sequence that explains well the project, for instance from outside the building to the inside. Could you comment that further?

DS: Yes, this is what I meant when I described my work at *Domus*. If you can devote sixteen pages to one building you can create a journey through the building. You try to evoke the experience of moving in and around the building, so you describe the building as an experience. The reasons why that is not done so much anymore has to do with the way that architects want to be seen as part of a wider culture, so the traditional architectural format for a magazine is perhaps not the one people find as important. If you want to do more buildings in fewer pages you use images that have individual power... But I think it is still possible to explore quietness. And not all architecture is the same.

MN: You have directed architectural magazines and design institutions since a long time, and you have been commissioning shootings to photographers of different kinds over a long time span. For instance, the architectural projects displayed in *Domus* were

much different from the black and white photographs printed in *The 100 Mile City*¹. What do you think the role of photographers is, or could be, today in architecture?

DS: There are still a few photographers whose presence could legitimize a building. In this age of instantly available and democratized image making, there is the sense that some people still give a special quality, or the appearance of one. To me the best of them have an eye to find things into buildings, which maybe even the architect didn't know it was there, to actually create something which is revealing, which can have an aesthetic quality in its own right, as well - to me all these are contributions. It can also be critical, and maybe some of the photography in *100 Mile City* was critical, and very different from *Domus*, because everything you publish in a magazine that has paper quality of that kind, and high quality reproduction, is in a sense a kind of endorsement.

MN: I find some contemporary photographers interesting because they work as “explorers” of new territories of architecture, and in a way they are doing a kind of research that used to be the work of editors. Think of Iwan Baan, at least what it did some years ago...

DS: Maybe. Photography has always had an aspect of reportage about it.

MN: What do you think of aerial photography, which has become quite common in the magazines, taken from drones and helicopters? Do you see a relation between this kind of view and the sense of control that is associated to the architects of the Modern?

DS: It reminds me of Le Corbusier taking photographs out of the aircraft windows... I am sure there is relation with the idea of control. And with the model, because it is a very similar way of looking at projects.

MN: My research is based on the idea that photographic representations of buildings (photography and renderings) have an influence on how contemporary cities are transformed through spectacular buildings. I think this influence is traceable at two different levels: the first is the creation of a photographic imagery, that belongs not only to architects, but also to politicians, administrators, decision makers, investors, and the general public, and that favors the spectacular and the sublime. The second level is more tangible and relates the production and circulation of images to specific aspects of architecture (for instance the monumentality of buildings, their odd shapes, their skins, their transparencies) and urbanism (the diffusion of iconic buildings, conforming the city to photographic images - such as the skyline). What do you think of that?

DS: I suppose the idea of spectacular buildings - the word I hesitate to use begins with “i” and ends in “c” - was an arresting idea when Philip Johnson was first photographed for the cover of *TIME* magazine with a model of the AT&T building in his arms. Somehow we thought this was a transformational moment of some kind. It was creating a new sense of spectacle. But I am not sure that, looking back on it, it was such a startling transformation. Leaving that thought in the air for a moment, there are things to be learned from a look at the technology of image making. Even in the days of film, prints on paper and analog cameras, equipment such as the rising front camera lens was developed to present buildings in certain ways. A conventional lens used to photograph a tower looking up from the ground would distort verticals. A rising front would correct this effect, making it appear that the photograph was taken from a much greater distance than was actually the case. The weather, and time of day used to dominate architectural photography. The effect of sunshine, and later afternoon light were particularly valued. These were the tools of the trade for architectural photography, which was different from other kinds of photography. Andreas Gursky is represented by the Gagosian Gallery who show his spectacular images of buildings which are presented not as architectural photography but as

1. D. Sudjic, *The 100 Mile City* (London: Andre Deutsch, 1992).

unique works of art. In this they are presented as if they are entirely different from the work of a Julius Shulman, a Hedrich Blessing, a Richard Bryant or a Gabriele Basilico. The results may look the same, but Gagosian's client is represented as offering a different way of looking? Why do we understand them differently? In this context it is worth thinking about the relationship between art and architectural rendering. Joseph Gandy, a brilliant draughtsman who worked for John Soane, for example, is particularly interesting. Fascinatingly he would depict Soane's buildings as ruins. He was suggesting a classical heritage for his employer, not necessarily as an act of salesmanship. Gandy could be seen as a minor artist, or a major architectural illustrator. We should think also about Hugh Ferriss, or Helmut Jacoby, the man that Norman Foster persuaded to go back to work to render some of his early buildings. Their work begins as salesmanship, but is also a kind of exploration. Their work in a pre-building stage helps an architect or a designer understand what it is that they are working on, and it is also the tool to persuade their clients that it is something they want, or need. Digital image making or photographs of architectural models also do this. And after completion there is another role for the photographer or the image maker, to publicise the results..

MN: What I am trying to see is if the "post" has become a "pre". If some aspects of the buildings are designed in a certain way deliberately to be photographed and circulate through the images. In the Middle East, in China, many recent buildings are extraordinarily "communicative", in terms of shape, of skin, in a way that suits any kind of photography, from the most professional one to the snapshots of the travelers...

DS: Did you get any evidence of an architect who had actually articulated that?

MN: Well, it would look more like a confession... but if you talk to renderers, for example you get some proofs.

DS: Oh yea, but it would be more persuasive to have some evidences of that...

MN: Let's take the example of the Burj Khalifa: it was inaugurated seven years ago, and if you look online, for instance on Instagram, it has more posts and more tags than the Empire State Building, which is eighty years old and part of a wider culture.

DS: It was built to be the most conspicuous possible sign to demonstrate the existence of Dubai to the world, just as the Eiffel Tower and so many other landmarks were built. The Prince of Wales once asked Cesar Pelli why his tower at Canary Wharf in London had to be so tall. The real answer was that it had to be tall enough to be visible from central London. It was a building that said, "here we are". That is the symbolic purpose of many buildings, and that has been so since long before photography existed.

MN: Sure, but photographs are also a way to guarantee an idea of success of a building.

DS: But how do you measure success?

MN: Well, that's a good point, indeed. But for example, in your book *The Edifice Complex*² you don't refer explicitly on how photography helps in creating an identity between personalities and buildings, or even the shape of entire cities, but I believe that the theme of photographic representations is underlying the whole book. The theme is present from the first sentence - where you tell about a photo of the model of the mosque in Iraq - and many of the buildings that you write about are spectacular ones, and representative of powers of different sorts, mostly public. Also, we can't deny that today architecture is mostly perceived on a global stage through photographs. So, we

2. D. Sudjic, *The Edifice Complex: How the Rich and Powerful Shape the World* (London and New York: Allen Lane, 2005)

can stress this aspect to the point that we start think of photography of buildings as a tool for the power to create consensus. Or vice versa, we can think that it is the great number of photos that are circulating, and their visibility, that establishes the power, or at least the success of the buildings themselves.

DS: I think the traditional purpose of architectural photography has been to create a version of a building, to be shown in the way which its architect wants it to be shown, as a point of reference, as something that could exist beyond the building itself. A little like those portrait paintings of royal brides in the 16th century that were used to introduce them to potential suitors. But I think that what you describe is the way that image making has been taken from the hands of the specialist, and the skilled, into something that is universal, such in a way that we doubt that there is any longer any one standard reference image of a building.

Atlante:

fotografi di architettura

- *Iwan Baan*
- *Richard Bryant*
- *Allan Crow*
- *Dennis Gilbert*
- *Fernando Guerra*
- *Christian Richters*

Per tutte le fotografie di questa sezione dell'atlante:
© gli autori



Nelle immagini di architettura di Iwan Baan è centrale la relazione tra l'edificio e lo sfondo, che si tratti di un contesto urbano densamente edificato, o di uno naturalistico. È qualcosa di molto evidente nelle vedute aeree, ma anche negli scorci dalla strada, in cui sono sempre presenti delle figure in primo piano. Non è l'immagine "perfetta" che ossessiona molti fotografi di architettura, ma uno sguardo più sintetico. Si tratta di un modo di comunicare l'architettura che procede per episodi, più che per una narrazione estesa. Questo genere di fotografie è adatto alle pagine di una rivista, di un breve articolo, di un sito web, ma anche alle pareti di una galleria d'arte.



Iwan Baan, Lycée Schorge, Koudougou, Burkina Faso (Francis Kere), 2016



Iwan Baan, Fondation Louis Vuitton, Paris (Frank Gehry), 2014



“All the publishing world is about being *extraordinary*. If it is totally normal and there is nothing special on it, no one will look at it, no one will publish it. Even in the most “normal” situations you have to show something new, not seen before, to be able to make it into a publication, to make it something that people want to see, to look at, be it the building, the story, the way of storytelling, or the photography”. Iwan Baan



Rychard Bryant, Museum of Fine Arts, Boston. Art of America Wing (Foster+Partners), 2011



“... I started getting being more and more interested in... not recording architecture, but sort of telling a story for each project, and also trying to get a feeling of spaces through photography, and that is very difficult, whether it is interior, or exterior, it is a great challenge. If you are a photographer, you really struggle for your whole career, because you never think you are successful, so you keep trying. Very few people are trying to do that, I think. They are just trying to make beautiful photographs”.

Richard Bryant



“What I was able to do when I directed *Domus* can be seen as quite conservative. There are other ways to show architecture in which a kind of ‘lo fi’, ‘screen grab’ aesthetic is used to suggest a kind of authenticity. Some critics see the perfection of a Richard Bryant photograph, or one by an other equally studied photographer, as a negative rather than a positive quality. The appearance of Rem Koolhaas’s collage of images in the seminal SMLXL seemed to offer an escape from the tyranny of the iconic architectural image. But this fluctuation in technique and the ways that we see images is a constant phenomenon.” Deyan Sudjic

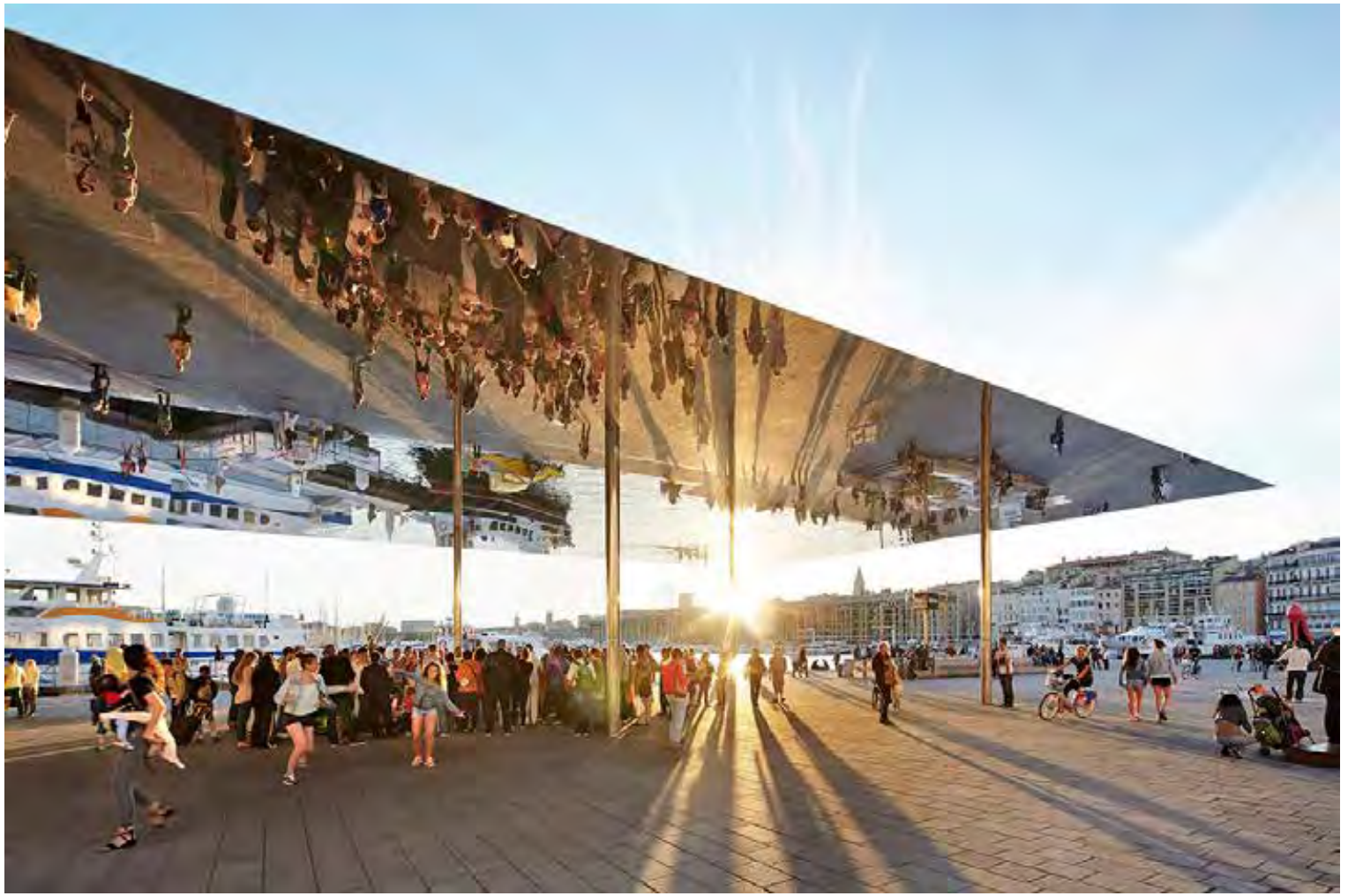




Il susseguirsi delle immagini dei fotografi di architettura oggi maggiormente affermati testimonia una quotidianità fatta di incessanti spostamenti in tutto il mondo e di progetti fotografati in brevissimo tempo. Le immagini esprimono una condizione contraddittoria legata alla necessità di mostrare una propria cifra distintiva, senza però proporre un'immagine che esuli dal *mainstream* delle riviste e dei siti web di architettura. Quella che le immagini pongono è una domanda radicale su come il costante viaggiare dei fotografi condizioni il loro modo di percepire e comprendere la realtà, prima ancora di come essa ci venga restituita.



Hufton+Crow, Heydar Aliyev Centre, Baku, Azerbaijan (Zaha Hadid Architects), 2013





“There is a sort of new way of architectural photography that seems to be slightly looser, less staged, and we try to combine some of the strong compositions of traditional architectural representation with a looser style of the street photography. Hopefully that’s what people like”. Allan Crow



Dennis Gilbert, ST. Angela's College, Cork, Ireland (O'Donnell + Tuomey), 2016



I fotografi raccontano la progressiva riduzione delle commesse da parte di riviste ed editori, ormai ridotta ad episodi isolati, e la necessità di lavorare prevalentemente su commissione diretta degli architetti. La conseguenza di questo fenomeno è una diminuzione della capacità della fotografia professionale di configurarsi come uno strumento critico di lettura dei progetti e dello spazio urbano, in funzione di un approccio più apertamente promozionale e pubblicitario dei progetti. Ciò è in parte dovuto alla comparsa della nuova figura delle agenzie di pubbliche relazioni per l'architettura, le quali intervengono a modificare il rapporto tra architetti e fotografi, che tradizionalmente era, nei migliori dei casi, basato sulla collaborazione e lo scambio.



Dennis Gilbert, ST. Angela's College, Cork, Ireland (O'Donnell + Tuomey), 2016



“I remember the time when renderings started to come out, and we were extremely skeptical with people that took pictures that looked like renderings. It was considered really dishonest, in a way. But now everything seems to be lighter and lighter, in terms of images. Pictures are bursting with lights, somehow. People shoot into the sun, they overexpose... There is very little photography showing the shadows where there are. It is all like everybody is breathing pure oxygen, and not a mix of the air we breath”.

Dennis Gilbert



“La raffigurazione è uno degli oggetti della progettazione.
E la facciata non è più “la facciata” intesa come il prospetto principale, ma è quella che nell’immagine diventa il riferimento del progetto. Può essere anche un interno, un angolo, o un aspetto specifico di come l’edificio appare”. Paolo Schianchi



Fernando Guerra, EPFL Quartier Nord, Residência de estudantes, Ecublens, Switzerland (Richter Dahl Rocha & Associés), 2015



Fernando Guerra, Museum Mimesis, Paju, South Korea (Alvaro Siza, Castanheira & Bastai, Jun Sung Kim), 2011



“The fact, nowadays, is that people don’t care about the architecture, they care about the picture. So the difference in my work is that the photographs can be interesting to more than just architects. Architectural photography used to be for the architects only, but now all photographers are doing photos for everybody”.
Fernando Guerra



“In the ‘90-middle ‘00, photographers like Christian Richters understood architecture as an art piece, and the human behavior was something that you would not see, unless to give the scale of the building. Today we are moving away from that, again. We would have more activities in the buildings. Perhaps it is connected to the larger development trend of the city, where the Millennials take over parts of the city and are able to show how the cities and the buildings are used in new ways”.

Jan Knikker, MVRDV



Christian Richters, Museum Voorlinden, Wassenaar, Netherlands (Kraaijvanger Architects), 2017



Christian Richters, Tietgens Ærgelse, Copenhagen, Denmark (Tony Fretton Architects), 2010



“I have always been interested in the city, in context, sense of place, *genius loci* - even more than just in individual buildings. As for architects, it seems to be a matter of ego. When taking, say, 30 photographs and he or she has to pick 10 for a publication, contextual photographs aren't likely to be the ones”.

Christian Richters

Interviste:

Allan Crow

Richard Bryant

Fernando Guerra

Dennis Gilbert

Iwan Baan

Christian Richters

*Questions for Allan Crow, photographer, founder and partner at
Hufton+Crow*

Milan and London, May 8th, 2017

MN: How and when did you begin doing architectural photography?

AC: I studied landscape architecture at university in Manchester. I enjoyed the course, but I really didn't want to be a landscape architect. Over the years I was definitely drawn towards urban landscape, rather than rural landscape. When I finished university, Nick Hufton - he is my partner, and we are friends since school, really - had already moved to London, so I went down to see him. He had been assisting a photographer for a number of years, and we went out on a few shoots, and I really liked it, but I didn't even for a minute think where this could lead. Nick introduced me to the photographer, Chris Gascoigne, and we went on very well, and basically for the next four years I assisted Chris, and I could use his cameras and all the equipment. Nick and I were friends, and we lived near each other in London, and going to pubs, and we said: ok, I will start to do some shoots... and we thought to do it together. So we started Hufton and Crow about fifteen years ago, in 2003, 2004.

MN: Is Nick also a landscaper?

AC: No, Nick went to university to get a degree in photography, and then he chose architectural photography.

MN: How is the office structured? What are the roles?

AC: Basically we are both photographers, we shoot independently. Maybe, twice a year, if there is a really big shoot, or a shoot that really we both want to do, we get on it together, but most of the times we go separately. When we started we used to go out to shoot together, and for the first three or four years we went together on all the shoots. I think that through that time in particular, we really worked out new techniques, and what is the best way to photograph a building. Also at the same time we changed what we used - large format analog cameras, transparency films and all that - to digital, and that happened when we had just started, so I think we were quite quick to embrace it. Maybe, other photographers that were already established took a little bit longer to do that, but we had just started so we jumped on that revolution. Through that period we really forged our style, and what we do in a day of photography, and what we try to lever. Obviously as time went by, we got busy and busier, and in the end it became impossible for both to be on a shoot, so what we do now is shooting independently, but we share the studio and we'll probably do two or three shoots a week each, and we'll go back and we'll be around the studio, and as much as we can we try to fix through each other work before it is sent out to clients. We try to do a quick critique on what could be changed, or cropped, or made brighter. It is really good to have somebody look at your work that you really trust, it improves the work, really.

MN: Do you have a team doing editing and postproduction for you?

AC: We do all the post production ourselves. We have thought about trying to get people in to help us, but then we found that there is a sort of natural balance in doing photography shoot, and then retouch it. If we had a dedicated retoucher each, it would just mean that in order to cover their cost, we had to shoot more. And to be honest three shoots in a week is probably the limit, really, by the time you travel, and you wait for a certain amount of decent weather. Post production is like a natural brake after a tiring day of shooting, it is a way to recharge the batteries. The other thing is that we

always try to find something that elevates the image from being a straight shot of the buildings, so you have to choose the right person to show, the right detail within the image. We often use the architecture as a backdrop for something that happens in the foreground, and when you shoot a couple thousand frames, choosing the right people is quite key. You know, it really goes hand in hand, the shooting and the post production, and it is difficult to hand it over to someone else. In the end it is something you just have to do it yourself, and I think if you handle it over to someone else you lose some of the essence of what you are trying to deliver. We have a little bit of help to run the office, the sales, the archive, but all the creativity is in our hands.

MN: How do you work on a given project? Do you study it on plans and sections before visiting it? On renderings? Do you make a visit before or do you go and shoot as a way to understand the architecture?

AC: The average is two and a half day of shoot in a week, on average, and one day shoot is equivalent to one day retouching. On most buildings we do one day shoots, but we can up to three days. We don't really have the time anymore to do more than that, we just basically get a brief by email with some images, maybe a plan with some suggested views and locations. Meeting the architect in that day can really help, because they have the views in the right directions, and you can make sure that they get what they want. The buildings are buildings, you know, there is the outside, the inside, the space around it, and if you arrive at the right time of the day - early in the morning or late in the evening - and you spend the day there, with some experience you know instinctively where to be, at what time... Although every building is very different, they are also very similar. There is a formula, that we apply while shooting, and the key to it, really, was shooting in DSLRs rather than large format cameras, and just be able to have the speed to react to the light. In a day the good weather can come out only for a few minutes, and in that time you can do the half of a good shooting, so you have to be fast. Before digital everything was so slow, by the time you set all the equipment the moment was gone. What we are always trying to do is to capture a moment, even if it is a few seconds of light. Also, you can capture real activity, and it doesn't have to be staged, you just have to be there and wait for thing to happen, and they always do. And that's the sort of thing that creates the impression. We capture a little bit of a building's life instead of missing it, that's what make the photograph more interesting, and why people like our style. There is a sort of new way of architectural photography that seems to be slightly looser, less staged, and we try to combine some of the strong compositions of traditional architectural representation with a looser style of the street photography. Hopefully that's what people like.

MN: In your work I particularly appreciate the balance between different components of a photo: composition, light, the reading of architecture, the presence of people, abstraction... Is this balance a precondition for your work, or rather an outcome?

AC: I wouldn't call it a precondition... For example we love to shoot directly to the sun, even with the sun in the frame, because it creates quite a dramatic image. If you know the techniques, and how to do that, it is not overproducing, but it allows to create a sort of style, something that would be very very tricky to do on film.

MN: Yes, one characteristic of your way of photographing architecture is the emphasis on the color of the sky, the clouds, the light at sunset. The other is a sort of abstract composition of architectural lines against the sky. Do you consider these as a sort of trademark for your work? Could you comment on that?

AC: Well, if you think of some very "artistic" photographers that shoot with very flat lines, everything is gray... I really like that style, but it is just not our style. Having always blue skies, and no clouds, with no drama happening, that's very difficult, and a bit boring. Usually we try to combine the shoot when there is sunshine forecast. But in the end of the day it is out of our control. We wouldn't go on a day that is just going to

be cloudy, or rainy, although I am pretty sure you can get some really interesting sort of things happening. But clients in particular drive these initial requirements for the style... and they are not wrong, really, because in the early day and in the evening the light is softer, and there are nice shadows, and these for me it are the best times to photograph architecture. The light will highlight and bring out all the different textures, just makes it sparkle. Sunshine in the shots is great, but it have to be the right character as well, it can't be anything.

MN: Do you work on assignment for architects, for magazines and journals, for books?
 AC: Almost all of the work is commissioned from the architects, let's say the 90%. We don't really work for journals, or magazines, or books. I mean, of course our images end up in books, but we have never been published by a publisher to specifically make a book. It is something we would like to do but, you know, we just follow the market, and ours is based on direct commissions from architects, and construction companies. We shoot for them, and then the images may end up in places like Dezeen, and we would quite happy of that. We got to understand that blogs like Dezeen or ArchDaily don't pay for the photographs, but when we get published we get a lot of exposure, so that's the trade off. Of course, there must be a balance in what you are shooting, and what you want to be shooting in the future. So, since we started, and even now, when there is a building that we really like and that we think would look great in our style, that architects would really admire, we always go out, take a bit of time, and shoot it for nothing. There are certain buildings that are more publishable and attractive for people like Dezeen, or ArchDaily. We add these desirable buildings for the PR side of the work. Then people like Zaha Hadid or Herzog & de Meuron might see the images, and so we present them a package of them, and they hopefully may see something they really like, and that's how it works, and it's a way to promote our style. A lot of collaborations that we have, indeed started in this way. Although we have a whole spectrum of work, we always try to push the more creative types of photography and buildings. Obviously you have to do all the styles of architecture, really, unless you are Iwan Baan, in the "real" world you have to do a little bit of everything.

MN: Could you mention some buildings that you photographed for yourself?

AC: We used to do some of the star architects, than we did a series of bus stops in Austria done by several architects, then the tree house hotel in Sweden by Snøhetta. We like small quirky little projects that we think are very interesting when they are looked on a website. You know, if you just get commissions all the time, you could loose the creative side of your work, that keeps you going, keeps you interested. So it is quite good, and healthy, to go and photograph something because you really want to, rather than because you get paid. It keeps things fresh.

MN: Do you work differently when you work on commission?

AC: There is no difference. In certain projects that you really do for yourself there might be more... a joy of doing it, but the technique, the style and the approach it is exactly the same.

MN: So the blogs are a good way to promote yourself.

AC: Yes, we think so. In general, a lot of people from all scales of design look at these sites, from architecture to furniture, but the Internet it is not just the subject, but the way that it is spread. I think it changed the world, not only the one of architecture.

MN: Which kind of influence do you think that photography has on architecture? What kind of influence it would be, how does it work and on who or what?

AC: Ok, well, it depends how you look at it. If you are an architect, and you invest a certain amount of time, and money, and resources into designing, and it is a slow, often painful process to get a building finished. And once it is finished, then you hand it over

to a client that might make some changes... Architects are always unhappy when you go around a building with them and they see all sorts of aspects, all the compromises that they had to make. But with the photography, they try to capture the essence of why they designed a building, or what it is for. And if you can do that, for them, and help them, it is because you show why it is successful, not all the other aspects. Then the photography is the only true record of the building. Obviously some buildings get photographed a lot more than others, but sometimes there is only one photograph of a building, and that's important because people always want to go back to the buildings and look at them, and to do it they might refer to a photograph.

MN: You mean a single shot? The more a talk with people of the architectural media, the more I have the impression that a lot of shootings are about the creation of one single image, that is able to synthesize the principal aspects of the project and be published everywhere.

AC: People often talk about the "headline" shot, and it is true that some shots are really successful. But I think you always need more. We tend to take about thirty images in a day, and I would say that probably this is the number of photographs that are able to give a total view of an average size building. But an architect will probably choose six or seven photographs that really communicate what they want to show from their side. You know, the architecture is the most important thing, because that's the real thing that exists. The photography is an important tool to communicate with the rest of the world, because most people won't go to that building, although there is a real interest in architecture. And by communicating well, you support that interest.

MN: But what about the influence that photography can have?

AC: I think architecture, as happens for all the arts, often looks within, and that generates new ideas. You only have to look at people's home design: you can go on Pinterest and find all sorts of images and collect them in a pinboard as references. I know it is a simple way of seeing it, but it is what really happens, all the people collect images that they find interesting, or inspiring. And when we speak to architects it is the same, they tell us: you know, we have used your website as a mood board, as a reference, and we pulled images off and we showed them to clients to get them an idea about what we have in mind. I mean, it is not the center of our work, but by taking a photograph we are spreading ideas, and we are the photographers of a lot of contemporary architecture, where the ideas are at the forefront, and they get shared, liked, compared, and showed around. And all this goes on at the same time.

MN: Do you think that the increasing number of images circulating is flattening the architectural production worldwide?

AC: I don't know, I mean... There is so much bad design in the world. You can go to any city, and there are so many poor buildings... I don't know how one becomes a generic kind of architect. Good design is good for the people, for the environment, for the cities, so I wouldn't worry too much about becoming "the same"...

MN: Photography emphasize the most spectacular aspects of architecture, it is in its nature - also referring to the media system, where the spectacular side of the buildings is usually in the forefront. So, do you see a trend in the spectacular of single buildings and whole parts of cities, as something related to the kind of photographs that are taken, and how they are used?

AC: People have all sorts of perception about architecture and the built world, and certainly the media is very influential in forming these perceptions, and changing them. And yes, of course people look at pictures of certain buildings, instead of going there and experiencing the buildings themselves, and there is always a difference. Sometimes the difference between being physically there and looking at a building on a screen, or on a magazine, can be unexpectedly optimistic and pleasant, and other times it is a

let-down and bad thing... Perception is always tricky because certain images present to people certain perspectives.. Also, there is a lot of talking whether too much Photoshop, postproduction and so on, are almost betraying the truth of what's really there... But if you are photographing a building, you would celebrate why it is successful... we are not there to show every corner of it. We are instinctively drawn to the most successful parts of a building, and that's it... We are there and we are paid to make a building appear even more successful than it might be. So all the choices are made to present the building at its best, and also the media want that sensational image that make people go further into the website. It is just part of the business, part of the game of architecture.

Interview with Richard Bryant, photographer and founder Arcaid Images

Venice, April 24th, 2017

MN: Did you train as an architect? How did you start with architectural photography?

RB: I did train as an architect. I had no intentions of being an architectural photographer. But I always been in love with photography. I have been taking photographs all my life. At the architectural school I was always criticized because I was spending more time doing photography than designing, and drawing, etc. Photography is my DNA, but I never really had a suitable outlet until I did architecture. And then I started getting being more and more interested in... not recording architecture, but sort of telling a story for each project, and also trying to get a feeling of spaces through photography, and that is very difficult, whether it is interior, or exterior, it is a great challenge. You really struggle for your whole career, if you are a photographer, because you never think you are successful, so you keep trying. Very few people are trying to do that, I think. They are just trying to make beautiful photographs. Then when I left architectural school I went to work as an architect, and all my friends and colleagues were architects and designers, so they were ringing me up and say: we are on that project, would you like to photograph it? So I thought that I was quite enjoying it. They were little ordinary projects of beginning architects, but I could stop working as an architect after a year or two. Then I had some very lucky breaks, to get into the big times of architectural photography. That was in the late '70. I had the great fortune to come across great British architects and start working for them, like James Stirling, Foster, Rogers. Then I started to get into the architectural magazines in London, like *The Architects' Journal*, *The Architectural Review*. So I started to meet people, and I had the lucky break to be photographing the Soane's Museum for the second issue of *World of Interiors*, than the Americans saw that and I got commissions from the US to get all over the world. I was just very lucky.

MN: How has the situation changed in terms of commissions?

RB: In those days magazines had lots of money - or let's say a little bit more money than they do now - and they would commission. We use to fly all over the world in business class. That was extraordinary. The big change now is that magazines don't pay. I don't know how a young photographer manages to do, because magazines don't have the money to commission.

MN: Do you think that it is a condition that reflects on the quality of photographs?

RB: Yes, I think it reflects very much on the style. The fact is that I always felt that I was photographing almost from a critical point of view. I was always emotionally involved in what I was doing, but I thought I could put my stamp on what I was doing. Now people are photographing for the architects rather than for the magazines, that means that they have to do what the architects want. Which is sort of being... not misinterpreted, but taken from a specific viewpoint...

MN: Promotional?

RB: Exactly. There is a lot less editorial independency, and that is a big loss.

MN: What do you think about the recent diffusion of aerial photography?

RB: Well, it is getting more diffused because of the drones. I did it once for a project in Singapore, that was very steep sided and you could not see the views of the buildings. So the drone was the only way for actually showing it in its context. We found someone

to pilot the drone, and I directed him, and it worked all right. But the best shots were the ones taken with my tripod on the ground. It is an approach that has nothing to do with what I want to do: showing the volumes, the spaces, their relationship... you can't do it with a drone. It has a camera that distorts in every way... but get some amazing view points.

MN: I think it is also a matter of spectacle. When you see a landscape from the air, you have the feeling that you are seeing more, but in the end what you see is a spectacle.

RB: You are right, but these days a lot of buildings lend themselves to spectacle. That is what they are all about, spectacular. And they go out of fashion very quickly, it is going to be very interesting to see how we look at these buildings in five or ten years time. But this has not so much to do with the recording of the buildings, although I think that the photographic images still have a great influence. Because most people don't ever get to travel to these buildings. More and more people travel nowadays, but most people only experience buildings through photography. This is true for architects, also: if an architect wants to get a job, he first shows the client a picture. Then the clients might go and visit, but they first need to see something that is able to grab their imagination.

MN: I am also studying the photographs of the million tourists that take pictures of architecture as souvenirs...

RB: But do they have a role? Who is ever going to see these pictures?

MN: I think that they have a role in their repetition.

RB: I think that nobody is going to see them. People just snap... A lot get posted on their social media, and many people will see them, but are there any related to the architectural industry? So I can't see that they would have an influence.

MN: What do you think of the systematic inclusion of people in photographs by some contemporary architectural photographers?

RB: I have gone through phases, also depending of what architects like to see. Some like to see buildings completely devoid of people, another would ask to shoot with as many people as possible. I think it is a fashion of a certain time. Then you have to consider the long exposure of the old times, and the fact that many times you photograph buildings that are not finished, not in use, not ready. Other times the people in the buildings don't want to be photographed. Some architects bring down their own office for the photographs, and I direct them, like in a movie. So it is not always the photographer's choice. In effect, it rarely is. I prefer people, the real users of the building, but only if it adds to the composition, because there are photographs in which you just want the purity of the composition, where a person would be a distraction.

MN: What about digital, how did it change the whole system of architectural photography?

RB: In some ways it has been an absolute boom. Ten or twenty years ago I had to travel the world with a huge camera, with a case full of double dark slides, large format film, great boxes of Polaroid, and all this sort of things. Photographing a project was very stressful in a way, because you never knew if you got what you wanted, until you went to a reliable photo lab. In that sense digital is heaven, because you just can see everything when you take it. And especially with people, cause you can just get them in the right position. But in terms of driving down the value of my images, it is a disaster, an absolute disaster, because the value of the images, since the turn of the century, has gone down, down, down, and now they are virtually valueless. Because there are so many images now available. And most clients, or people who want images, really can't tell the difference between a superbly crafted image, and just an average. They also don't look to images for very long...

MN: But don't you see it as a potential? With digital a lot more people could see your work.

RB: I wish I could consider it this way, and think more commercially... I usually photograph for my own pleasure, when it comes down to it, I just love what I do.

MN: So you don't use the social media... Many other photographers do use their accounts on the social media, to show what they see in another way, which is more casual, more informal. Sometimes it is even better than their editorial work, that in many cases is done very quickly.

RB: When I first started photography, I had the time to spend a day out to get the feel of a project before starting to shoot. How can you feel and understand the qualities of the buildings just going there, taking the photographs, and going somewhere else? What you are talking about is a different sort of photography, more journalistic.

MN: Which kind of commissions do you have now?

RB: I really do more projects for my own pleasure. My career drifted away from pure architecture... When I did the work for Domus, around 2000, I came to photograph the theatre that Ando did for Armani, and then for various reasons Armani started commissioning other properties he has in other places in the world. Then I shoot for Gucci... for Bulgari. It is just architecture, but it is a luxury architectural market. Also Pentagram, in London, started doing a lot of commissions in the last few years. I still have a core of architectural clients I work for, but I am looking more for projects I do for my own pleasure, I got to the age, I can do it!

MN: Do you see a change in the way that images are conceived?

RB: I might not be helpful to you, because it is very difficult to step out of my own little world and see what has changed. I started to work with large format cameras, with all the movements you associate with architectural photography, with all the freedom to compose what I want to compose. Going to the modern digital era, it has not changed for me. I just use a digital back on the camera, and I would compose the picture in the same way. The actual act of producing the image has not changed. The only positive change is that I can directly control the images after the shot, on my computer.

MN: And what about the architecture? Do designers look at different things, today?

RB: Initially, when I started to work, everyone was talking about how photography influenced the way architects designed, and I am sure that it can be true in a certain degree, because they obviously see far more immediately what other people are doing, and what the "starchitects" are doing. So they get influenced by their work. But that has always been the case, it is just probably a little bit more rapid now. If you go back to Modernism, at the beginning of the last century, photography definitely influenced the way architects in different countries saw the work that other people were doing. I imagine that this is still happening, to a faster degree.

Interview with Fernando Guerra, photographer

Milano and Lisbon, 29th April 2017

MN: We miss each other a couple of times. I guess you are very busy...

FG: I don't have any choice. I am just trying to keep up with assignments. And I don't have much time to think much about it, I am just doing it repeatedly, and then it is the end of the week and I have to spend it in front of the computer, and then another week starts.

MN: Did you train as an architect? How and when did you begin doing architectural photography?

FG: I always knew I was going to be an architect. But at the same time I got a good camera when I was sixteen, and I photographed increasingly. I thought architectural photography to be the most boring thing in the world, in the '80-'90 architectural photography was focused on the buildings only, and I was not interested in that, at all. What I wanted to capture was street life, not architecture. Photography for me was a way to get out, all inside Portugal and out of it. At that time my dream was to shoot the cover of National Geographic, not the cover of Casabella. In 1994 I went to Macao to work as an architect, and I stayed there for five years. Although I went out everyday with my Leica, I didn't photograph anything that I built. But at the same time I trained myself to capture life. When I come back from Macao to Lisbon, in 1999, my brother Sergio, who's also an architect, asked me why I didn't shoot architecture. And I got interested on it because it was an easy way to get pocket money... apart from two old Portuguese photographers, there wasn't anyone doing architectural photography in the country at that time. I tried to match architecture with what I had photographed in the previous fifteen years, and I thought that it was something new, and very interesting for me.

MN: How was the work received by the media?

FG: The editors were very narrow minded, and would always tell me: "No people in the photographs, or we will not use them". In the magazines of that time there was no one, ever, in the photographs. But I kept doing my work as I wanted, and many times I really had an hard time with the architects and the editors. What I want is to see the building really being used, I don't want to position the people and direct them, that's not my goal. If it is a house I want to see it from the morning and get to see all the "layers" that inhabit the house, from the maid to the owners, from the dog to the kids going to school... The fact, nowadays, is that people don't care about the architecture, they care about the picture. So the difference in my work is that the photographs can be interesting to more than just architects. Architectural photography used to be for the architects only, but now all photographers are doing photos for everybody.

MN: But the clients of the photographers are more and more the architects only...

FG: For me it has always been like that. The work for the magazine has never been something I could count on, I consider it more like an "extra". Well, eighteen years ago I could out and invest on a shooting, I would do it and sell it to the magazines... But today that would be impossible, because the websites want the pictures for free. And if you work for free... it just doesn't work, especially if you have people in your studio.

MN: Showing people in architecture is a way to contrast the architects' obsession for form, and also the idea of control that many architects tend to have on the

photographers, correct?

FG: Before being a professional photographer, when I was in Macao I did 3D and renderings. The problem with renderings is they can be really cool, and valuable, but after the building is done the value is zero. They don't have any place in people's life, it is just to make the building happen, unless you do it for a competition and you don't win. But no architects would show a 3D of an actual building. So, in terms of value, I like to spend my time on things that are not only an answer to the architect, but also an answer to my artistic needs. Although no job is about me: first is about the client and the building, and then about my work. The first issue is to see how the building is, and how it works. Then I could think of making a pretty picture.

MN: I know your work since many years, and in my mind I associate your name to photographs with strong shadows, and with a very intense blue color of the sky. I have the idea that your photographs, at least until some years ago, were connected to an imagery of Portuguese architecture, and landscape. Your images could be interpreted as a response to a specific way of conceiving the architectural space in Portugal, which is based very much on the composition of volumes and surfaces (rather than mass or textures), on the presence of a very strong light and shadow, on the contrast between the clear color of the architecture and the landscape. Can you tell me something about this relation?

FG: There are photographers that really influenced me, for example Alex Webb. His style is the reason why I shoot as I shoot. Even if I don't shoot slide film... You know, with slides you have a couple of stops before everything goes black... I got along with the Velvia 50, and the shadows went black. I like to play with the shadows, with what you can see and what you cannot see. Sometimes what you can't see as important as what you can see. The composition is not that important for me... And if you ask me what I do if it is over casted, and there is no blue sky and sun... I definitely struggle, because I use the sun to tell me what I am supposed to be doing. The sun is giving me the photographs, and I follow it. Of course I know how to do it without the sun, and sometimes it is cool, but I definitely work with it. It is almost like a trademark for me.

MN: But what about Portugal? Is it just my idea?

FG: I don't think is that way. My pictures of other places have beautiful light, even if the weather is completely different from my country, because I spend the whole day waiting for it. In China, in Korea, the light is very different, there's always haze - like an horrible filter - and I don't like it, but it looks good anyway in the pictures. Definitely the light here in Portugal shapes the way I shoot, but if I was living in Spain, or in Italy, it would be the same. But maybe not in London...

MN: It is a Mediterranean trait.

FG: Yes, definitely.

MN: In more recent years Portuguese architecture became internationally known and appreciated, and Portuguese architects started to build worldwide. This is something that happened also to your work: you have gone "global" both in terms of places, and clients. I can imagine that it is partly due to the fact that you photograph the buildings of many Portuguese architects worldwide, but also - and this is the most interesting part - because your way of looking at architecture has been recognized worldwide and it is now looked for. I counted on your website more than 100 reportages a year... Can you comment on that? How did it happen, how did you became a much more international, if not global, photographer?

FG: From 2000 to 2010 I did a lot of work in Portugal, and I got published a lot abroad, all the magazines did special articles about Portugal. So I was in the good places, I was doing a lot of jobs without thinking very much about it. I never thought I would get jobs in China, or in the United States, because if I tried to be an "inter-

national photographer” I would be distracted. I worked in Portugal, and people saw my work and then started calling me. We are very professional and we like to keep the clients happy, so they came back. When you do it for eighteen years, of course you get a lot of jobs. You need to start working locally, and think globally. You have to start in your streets, in your surroundings, where you live, then in your city and then around it... It takes time. If you do it everyday, like I did, you are going to make it.

MN: What do architects want from your pictures?

FG: They may want my style, but also our capacity to show their work everywhere - because we know everybody in the magazines and on the websites. This second aspect is very important, we don't only give the photos to the architects, but we do a sort of promotion. On the style... I am not sure, many of them do not even know that I have a style, they just want nice pictures. They probably don't see the difference and, in fact, it happens that jobs are given to cheaper photographers. I don't cry over things I don't do, because I have a good variety of jobs. They are not all special, but many of them are interesting, it is a good mix.

MN: Do you feel that you bring in a piece of Portugal in all your photographs?

FG: I don't think like that. All the architects are doing the same, the things that were special about Portugal have been diluted in the last years, because you open Facebook, or ArchDaily, and you can see thirty new projects each day. Back in 1999 you had to buy two magazines, now you had an avalanche of projects that never ends, and that makes the head of the architects more or less the same. Sometimes I am in China and I am shooting something that could be here, apart from the materials. Everything is everywhere.

MN: Do you ascribe that to the amount of pictures that are available online?

FG: Yes, sure. It is like a factory that never ends. A single website like ArchDaily would show fifteen projects in a day... Can you imagine how many projects you would have seen in a year? Also, the time architects spend on a single project has changed, they see it for a moment - pretty pictures - and pass to the next. It is never ending.

MN: How do you work on a given project? Do you study it on plans and sections before visiting it? On renderings? Do you make a visit before or do you go and shoot as a way to understand the architecture?

FG: I know more or less what a project is about, if it is an hospital or a house. But apart from that I just go blind. I don't want to know anything, I don't want to see any photo, I don't need it. It is the first walk on the site that makes my head.

MN: How is your working schedule, let's say on a weekly or monthly base? How much do you travel?

FG: I still do a lot of work in Portugal, so I just travel with the car to different places. I always work, everyday, except sometimes I take a half day off to take care of my old cars, and drive them.

MN: How does a constant traveling, also to different places and countries, affect your way of perceiving and understanding reality?

FG: When traveling is part of your life, you look at things in a different way. For instance I love Lisbon more than I ever did, because it is home, and I like to be here. When you see a lot of places, it gets more difficult to see something that really strikes you. If I tell a friend that tomorrow I will go to Paris, he would be excited, but for me it is not so exciting anymore because I would go, shoot and come back. The idea of this being a really cool job is far from reality, the reality is tough, and it takes a lot of your life, and your family life and private life go to hell. And if it doesn't you are probably not doing it enough.

MN: What is the role of your brother Sergio in the development of your studio, and your career? How do you relate with the office in Lisbon? How many persons work in the office beyond you and your brother?

FG: Sergio is managing all the office. He takes care of the bills, he makes the schedules for me, plans the trips, talks to clients, delivers the jobs. He is not editing, we have four guys just for that. All them are connected with me all day, every single day of the week. I am seeing everything they do, and checking it, either I am in Lisbon or anywhere else, they are never left alone.

MN: Would you say that a specific kind of photograph - for instance the night shots, or the aerial views - that sells more than others in the media?

FG: Definitely the two things that you mentioned. The night shots were not very much used because the large format slides were difficult to expose, it was expensive, kind of unpredictable, but the situation has changed. Once I was shooting a building, and Duccio Malagamba was photographing it too, and at dusk he told me: "Now it is the Fernando Guerra's hour". It is true that not a lot of people did it... Of course night shots go back since the invention of photography, but no one used to deal with it every single day, every single job as I do. Another reason for that is that since the beginning I used small cameras, I used the 6x7, because with smaller cameras I could make photographs that were unique. I was fast, working quietly, with no tripod - I hate using it - , trying to mix with the cityscape to photograph the life as it is.

MN: What about the aerial views? I have seen on your website that you set up a special drone for that... I think it is a totally different dimension for a photographer that is used to stay on the ground, both in terms of physical relation with the buildings, and of meaning of the related imagery.

FG: Well, when I started in 2011 I was the first architectural photographer to use the drone. Now it is normal to have it, although I don't use it in every job. I like the idea that it is accessible to everyone... I don't like to win races because I have the fastest car, but because I am a better driver. In the '80 and '90 photographers didn't mind to do night shots because they were the gate keepers, and they were few. No amateur could go near what they were doing. Nowadays everybody can do it with an iPhone, or with a small camera, you don't need to spend 3000 euro to compete with me, and that is good, it keeps you awake. The drone is just another camera, and you need to see it that way. It is not about flying, you are still shooting from the ground, with another angle. It is like choosing a different lens... If it adds to the story, to the day, I use it, otherwise I don't.

MN: Does the aerial view respond to a change of sensibility of the architects, for instance regarding the context?

FG: I think that everybody want more everyday, I think it is a matter of having the technology. If there is a tool that adds to the ways to tell a story, we use it. Sometimes aerial views are not about showing the context, they are a way to show another facade that we can't see because we are not able to go the neighbors' house. With the drone we go to the neighbors' house.

MN: Why do you insist so much on night shots? What's their quality?

FG: I don't have an hour that I don't shoot. Night shots are part of that, as it is for the first early light. I don't have a rule, I do it because I like seeing it, and it is part of the story of every building. Also, you can combine the two, you can do night shots from the drone.

MN: I am one of your 74.000 followers on Instagram. How do you relate to the social media? Do you use them as a showcase for your works, or do you post images that are specifically created for these media, and that are complementary to your "editorial" production?

FG: I hate Facebook with all my guts, and I don't use it personally. I love Instagram, and I love sharing anything that I want, it could be the photograph of a book that I did ten years ago, or of my car... Then I can show architecture, or watches, or my collection of bags. I don't use any other social media.

MN: Is it a way to communicate your lifestyle? Your name is now a sort of "brand" for architectural photography. Within the years you have built an imagery of architecture, but you also have your own brand of handmade bags, you sell your prints online, editions... All these elements conjuring up the lifestyle of a contemporary travelling photographer?

FG: It is just my life... I don't use Instagram for work, and I don't follow anyone showing architecture. If you show architecture I would probably not follow you even if I like you, except for a couple of American friends. I don't want to see more buildings. Give me cats, lions and dogs! Instagram is a way to say hallo to my friends, or to people that I don't know that are friendly to me.

Interview with Dennis Gilbert, photographer and founder View Pictures

Milan and London, April 13th, 2017

MN: Did you train as an architect? How and when did you start with architectural photography?

DG: I originally obtained a bachelor in electrical engineering in South Africa where I grew up, I worked for some time as an engineer, then travelled for over a year in South America in 1975-6 and after arriving in the USA, I applied to CalArts in California and did a master in photography there. Arriving at art school, I was relatively ignorant of photographic history and I had a lot to learn. I became interested in the Farm Security Administration photographers with their powerfully restrained documentary style – and then the New Topographics group, Lee Friedlander, Robert Adams, Joe Deal, Lewis Baltz, who were a kind of modern follow-up to the earlier FSA photographers. All these mentioned were photographing the built environment in some way or other: homes, buildings, towns, developments, industrial estates, landscapes with buildings. It was all very new to me: for example, even the parking lots photographed by Ed Ruscha were extremely puzzling to me until I could understand and appreciate their beauty. When I finished my course there, one of my teachers who knew Julius Shulman organized a meeting so I went with him on a shoot in Long Beach one day to see how he worked: that was about 1981. Although it was a great privilege in retrospect, at the time I was not particularly impressed by his methods of working which seemed rather formulaic. I asked him, rather boldly, if he knew the work of Baltz, which he did not. Only after I started working myself on 5x4 inch film did I appreciate his mastery of the technique at least: he shot only one sheet of transparency, one sheet of colour negative and one of B+W negative for each shot. By this time, I had the choice: become a photographer ‘artist’ or do something with photography that could earn a living? I felt that considering myself an ‘artist’ was massively premature: it seemed obvious that – with my admiration of Walker Evans and Robert Adams in the back of my head – I could have a go at architectural photography and try to bring some ‘art’ to the world of architecture and its photography. Ambitious perhaps, but I believed I could do something different, something special and not be purely a commercial propagandist for the architect. I still try to follow that inspiration from the photographic past – of course while maintaining an eye on what the architect might find pleasing, especially if he or she is paying for the work. I also tend to question photographers who came straight from studying architecture: do they not need to know photographic history? Surely there is a complex language already developed to be used and adapted: one would have to be exceptional not to need that language. I had some success in Los Angeles, selling myself at \$400 a day: a figure that seemed huge at the time but the American clients liked the inflated ambition of a young practitioner. The pictures, some of them, were actually rather ugly and it would take me some time to realise this and to become a better photographer. I moved to London in the winter of 1983 and from freezing phone booths, worked my way through the architects list in the yellow pages.

MN: How has photography changed when you started working, and what is it now?

DG: Very different, I think, in all aspects. Using sheet or roll film, you would naturally take more care on framing, composing and editing, partly because of the cost involved but also the physical business of setting up the camera. This effectively forced a slow contemplative approach, along with quite a large amount of preparation, additional lighting, balancing white balance of different sources, even balancing the intensity of different sources, such as covering entire windows in neutral density gel. I am not

suggesting that all this preparatory work was preferable: it also involved carrying huge amounts of extra kit, but the pleasure of finally shooting a black + white polaroid to check the 2 dimensional transformation cannot now be experienced. Somehow there was a lot of editing done beforehand in your head, on the site and more care was given to the smallest details of the composition. These days the way I work with mostly stitching pictures together, I discover the final composition on the computer screen. So even though I had trained myself to seek out perhaps 20 shots in a day, currently I will take perhaps 350 exposures in a day – stitches, different exposure values – resulting in roughly 50 shots. Also the architect will have a huge archive of site photos, many quite publishable as they are taken on good cameras by visually talented architects and others, which further dilutes the impact of the pictures by the photographer commissioned to make the definitive record of the building. So the power of the image is reduced, purely by numbers initially – but there is also the unavoidable fact that the photographer can be a lot more spontaneous, which introduces the fascinating aspect of the snapshot filtering into the formal, totally controlled and premeditated style of the previous era. It has become a problem of editing: presumably the architect/final user will still only show 5 or 6 pictures to explain the building but those favourites will have to be chosen from hundreds, if not thousands.

MN: Has the conception of the photograph changed?

DG: When I look at Instagram feeds for example, where photographers post examples of their latest jobs, I realise just how many photographers there are now who take very attractive, formally sophisticated images. Everybody is learning from everybody else extremely quickly. We all depend on our predecessors, to use their ideas and make them our own by perhaps a slight innovation, except that now it is happening all the time, several times an hour even. How are we able to extract one or two pictures from this blizzard that carry a real meaning for us? So it seems that the individual photograph might be less powerful, less influential. In addition, there's the lack of cost attached to the moment, so we can spray-shoot and pick out later, or merge later several moments. Authenticity must be in shorter supply, surely?

MN: What about commissions?

DG: I think that in the past I was definitely commissioned equally by books and magazines, as by architects. The photographs and the architecture it was depicting could only be seen there, in print. This is a massive difference... Now they can see the pictures free on line, and magazines don't commission photographs anymore: the magazine is no longer the first publisher as the pictures have leaked out and they are everywhere. The Dezeen site sometimes gets there first, but they pay nothing to photographers. When the magazine commissioned us we had much more freedom to do what we wanted, rather than having the architect looking over your shoulder and asking you to do that detail or that particular elevation. It is something I try to avoid... I work to please myself, in a way, more than pleasing the architect. Nowadays the pictures being made are more designed for glorification of the building. If we made a particular picture of a building that was powerful, it would go everywhere

MN: Everywhere? In different kinds of publications, different media?

DG: Literally everywhere.

MN: So a big shift is the client, because you now work mainly for architects?

DG: Well, yes, but also the PR companies behind the architects want you to take a picture that they could spread around the world and talk about the architects - how brilliant the architect is and how good the building is. In the UK the system is quite big on advertising, and somehow the advertising companies are taking over... There

is one company called Caro Communication¹, another one is ING Media². They set on the back of the architects, charging a lot of money, and they pressure us to release the rights for pictures reproduction to get the architects more work, and they get the buildings published where they want, and in the order that they want. So they ask the photographer to hold back and not publish the work before they publish it. Another point is that in the old days magazines would pay reproduction fees to the photographer, then the PR companies come up and said: “look, we have a whole set of pictures that are free”, so the magazines would choose these pictures. Nowadays the magazine would not pay for pictures at all, even if you take pictures on your own, so... offering pictures for free is not a big deal. These PR companies often get the architects to reorganize their businesses, and write business plans, and statements, and other things for the press, and they just sit back and don’t do anything beyond taking the pictures and sending them out... Well, that’s my take on PR companies.

MN: So you receive commissions from the PR companies?

DG: No, the client is always the architect, but then the PR companies manage the work, unless the architect has some people that do that internally.

MN: But the photographer should ask for an extra fee, when he gives the pictures without reproduction rights.

DG: Yes, this is what happens, but I don’t think that the fee reflects what the value is, and what they are doing with the pictures, and all that is part of the devaluation of the image... You loose control on the image, and you don’t get the proper compensation for the uses.

MN: Do you refer to printed press, or also to the online magazines?

DG: There are only a few online magazines that pay different fees for photographs. German magazines, like *Detail*, are still printed on paper, but they pay also when they use photographs online. But most of them they don’t. For example, a magazine like *Divisare*, in Italy, doesn’t pay for the photographs.

MN: Well, it used to be not a magazine. It started as a news site for competitions, and projects, and it become a huge archive of architectural “stuff”. And that worked well as a showcase: you might remember that we got in touch when they send out a newsletter with my photographs, back in 2009, that you saw. Which are the magazines that still commission architectural photography?

DG: The few ones are *The Architectural Review*, then *Domus*... some of the English weeklies do that. It is now only a small part of my income, than it used to be. I now tend to do things that the architects would find useful to promote their architecture. Most of the architects that I am shooting are very good architects, so I am not concerned about their promotion...

MN: Do we see more of the context, of the city, of the environment, compared to the past?

DG: Some architects are very controlled, they want to control the environment, they don’t want to see too many things around the building that conflict with their idea. But in general, I think it is much more open now, you see it from Iwan Baan’s aerial pictures, or by the diffusion of super wide-angle lenses that show everything. In the past it was a bit more claustrophobic, people would distill a very edited standard view of that particular building.

1. Cfr: <http://carocommunications.com>.

2. <http://ing-media.com>.

MN: Do you think it is a trend that comes from the architects?

DG: I don't think it comes from the architects. I am not sure, but I always wondered what it would be like to work with an architect to suggest how the renderings are made, which point of view you take... It would be interesting because it could drive the photos when the project gets completed.

MN: You are a photographer but also a person that set up a company - View Pictures - which is one of the most important agency of distribution of architectural photography. Could you please talk about it?

DG: We are a small archive, and mainly based in the UK. It started in 1997, three of us got together - myself, Peter Cook and Chris Gascoigne. The idea was just to save us some bureaucracy, especially while dealing with transparencies - to send them and receive them back, archive them properly - and we thought that we could all save some money by hiring somebody that did it centrally. Then we thought that we could get some other photographers, we could sell their pictures and give them a cut... Running a business with other photographers, since the beginning, was very difficult, as you can imagine, and about ten years later I ended up with the company, and here we are now. We still think to attract photographers that want to join us, and we are still maintaining a sort of archive going, and sales and other things, but it is not easy as you have people making "showcases" like *Divisare*. They will have a huge archive that is set up for nothing... I don't know how they make a living, but they might sell advertisement and take subscriptions from architects.

MN: How many contributors do you have now?

DG: We have about 60 photographers, but only about 20 are active, really.

MN: Who are the main clients of View Pictures, today? Magazines? Commercial companies?

DG: To be honest it is more commercial companies now. I suppose, in a way, it is like living up of advertising, or like *Dezeen*, which sells stuff on the site and people look at architectural stories. We now make most of our money to people involved in the buildings, contractors, consultants, structural engineers. People need pictures like that, to show their work. At the moment it seems to be a low point in architectural book publishing, there was a period of boom a few years ago, but it might come back. The magazines don't want to pay very much, so we tend to be concentrated a bit more trying to get as much as we can out of a job, other than doing one building after the next one.

MN: View is based in the UK, but you have a worldwide public. In which parts of the world do the images work at their best?

DG: We rely on some photographers that travel worldwide, and give us a worldwide feel. We just got a new photographer from New York, and we would like to have more American photographers, since we are quite European based. There is a whole Asian photography potential, because some very good photographers are there now, and we don't have a good coverage in Asia and in China in particular.

MN: That is the "production" side, but what about the use, the sales? What about large companies like Corbis, and Getty? Do they monopolize the world of images?

DG: First it is very much European based, and mostly on the UK. With distributors it is a problematic relationship. You know that Corbis is now taken over by Getty, and eventually bought by a Chinese company, so they could avoid some monopoly interests, I think. Corbis was a fantastic company when they were going, we had a very good relationship, and has been known for editorial photography. Getty is less on that, they are trying to do something, but it is not working quite as well. And they sell pictures for very small amounts, with subscriptions, things like that. Then there is a company like Alamy that has 99.000.000 pictures on their side, of all kinds. It is very hard to get this

large distributors to understand what architecture is. When you type “architecture” you get a number of pictures of a church somewhere, looking up at the sky... It is also a question of educating them, I suppose.

MN: Is there a specific kind of photographs which is now the most successful in terms of visibility and selling? You mentioned the fact that now you have to take care of the requests of the architects, because they need to promote themselves, so I wonder if this translates in some kind of unwritten rules for architectural photography.

DG: I remember the time when renderings started to come out, and we were extremely skeptical with people that took pictures that looked like renderings. It was considered really dishonest, in a way. But now everything seems to be lighter and lighter, in terms of images. Pictures are bursting with lights, somehow. People shoot into the sun, they overexpose... There is very little photography showing the shadows where there are. It is all like everybody is breathing pure oxygen, and not a mix of the air we breathe.

MN: I wonder if this is also a reaction to the way that architecture changed. I am thinking of media facades, of the way that many buildings are animated in the night... Do you think that today architects care more about the visual qualities of architecture, at the way that buildings are perceived by the people...? Not only photographers, but all kinds of people.

DG: I don't know, I am not an architectural critic, but I feel like it has to do more with the image, than the design. It is also true that there might be more reflective materials, more transparent materials now, than it used to be.

MN: That also comes from the diffusion of renderings, that emphasize the light effects.

DG: Yea, I am sure that's the case. And renderings are like that, if you want to see it that way. There is a tendency of making everything glow a bit extra, when the architects try to get commissions for buildings...

MN: And then the opposite happens... Is photography influencing the way the cities are made?

DG: I am always a bit skeptical about the idea that photography is influencing architects and the way that cities or architecture are designed, but in some ways I am sure it does, it has to. Thirty years ago there were less photographers, so the work of a single photographer would be a lot more influential, I suppose. Now there are so many images, that the whole world of images may be influencing people who are designing. But what happens if we go back to painters like Canaletto, how did they influence how their cities were seen? Do you think it has changed a lot?

Interview with Iwan Baan, photographer

Milano, upstate New York, Chicago, May 15th and September 15th, 2017

MN: Which is your original field of studies? How did you get started with photography, and for what reasons? How did you begin working on architectural subjects, and what was your interest on them, originally?

IB: I have been always photographing, basically since I got my first camera from my grandmother, when I was twelve years old. After high school I went to the Royal Academy of Arts in The Hague and studied photography there. When I finished I was still quite young, and I started doing some works of documentary photography for magazines and journals, mostly about specific places and people.

MN: Do you have a sociological, or anthropological background?

IB: No, I don't, I only studied photography. All the rest started because of my own interests. Then in 2005, by accident, I met Rem Koolhaas, a kind of complete epiphany, so to say. I got completely fascinated by his office, and how he was working, how he looked at the built world around him. It was a very interesting time in the office, the CCTV in Beijing was just starting construction, and a number of projects were just finished... Chicago, the Seattle Public Library, Berlin, Porto... So I got connected with Rem. A couple of things happened at that time, also. One was an issue of *Domus* "Post Occupancy" (2006), showing Rem's projects being used. The other thing was the starting of the CCTV, so I proposed to Rem to document that. These projects and the way that Rem was looking at buildings, cities, and places, gave me a sort of high-pressure introduction in architecture.

MN: What fascinated you, of Rem's way of seeing?

IB: I had a once a short experience photographing for a local architect, just after I finished art school, who told me what, where how to shoot, following the brief of the architect. After that I felt that it couldn't be something for me. When I met Rem and saw how the office was working - not only on the buildings and architectural details, but also with very deep thinking on the city surrounding the projects, how the buildings would be used, and abused by people, and on the afterlife of these buildings. Another thing that fascinated me was the speed of the things that were happening in China, the possibilities I had there to work - it has been my crash course in architecture.

MN: Rem is a big actor in the media system of architecture, but you suddenly started to work on assignment for many other architects. What do you think that architects find in your work?

IB: Well... you should ask this question to them! From the starting point with Rem I always thought at not photographing the building alone, but telling a story connected to it. That is related to my lack of architectural education, but I am interested in the place, and the use of buildings, the people, the city. I did that with all the architects, and that is maybe what they are interested in... It gives more of a meaning to their buildings. I guess it interests also other audiences of people, which are usually not immediately architectural minded.

MN: Do you now work mainly on assignment for architects? or for magazines - journals, for books? Or do you choose what you want to photograph, and by what criteria?

IB: A lot of commissions come indeed from architects. Magazines kind of disappeared, so a photographer can't make a living out of that. They are no more able to send a pho-

tographer around the world... Especially in Italy, where I used to work with *Domus*, and *Abitare*. In the past I had the chance to do a lot of independent work and propose my stories to these magazines, and publish them. So that is really a loss of the last few years, there is hardly any independent magazine anymore. Most magazines are now publishing whatever material they can get through the offices and press agencies. It is often very difficult for a young architect who is not in the mainstream to get a good coverage in the architectural scene by an independent magazine that is able to send a writer to a project to see it actually, and not just print the press blurb and a short interview with the architect.

MN: You travel very much, so I wonder who takes care of editing, and of the post production? How is your office structured, how many people work with you today?

IB: I have a small staff in Amsterdam, mainly organizing and sending out the photographs, a sort of back office. For the rest I do it by myself, I don't work with assistants. My editing is very limited, so I usually do it by myself.

MN: Is it a way to keep the control on the work?

IB: Yea, I'm basically always traveling, so it is difficult to deal with a whole staff. It is better to keep it light and nimble.

MN: How do you work on a given project?

IB: For me it is important to go quite blank, in a way, to a site, without having to much prior briefing from an architect or so. When I enter a site I feel almost like a child-like vision... You see a lot more in these places, and often more things that architects, who often work for many years on a project, tend to overlook. The first look of a site is very important.

MN: How does this continuous movement affects your way of perceiving and understanding reality?

IB: It makes every place very special, because you stare at every place with fresh focus... Then there is the urgency, because there is a very specific moment in time you have to be there. That is also a criteria I use to choose my projects and how I photograph them - they are not timeless objects, or timeless photographs. They all relate to a specific moment in time, to a specific climate, the season. Those things play an important role in my photography. For many decades architectural photography was done without people, and lacking references to any specific time. For me, the inclusion of all these elements are a way to tell a story, to show what happened while I was there and photographing, at a specific moment in time.

MN: Aerial shots are an imagery that you actively contributed to diffuse in magazines in the last few years. I checked your website, and on the slideshow of the homepage 7 photographs out of 14 are aerial views. When and why did you start taking aerial views?

IB: I started quite early, actually. I was always fascinated by aerial perspective. One of my first aerial photo-shoots was a day or two before 9/11. I had to shoot and film New York and the World Trade Center for a Dutch company. So I got more and more fascinated ever since. For me it is important to step away from the architecture, and show that the building is part of a sort of living organism, that is a growing city, a landscape and that there is a context around it. It is important to step away from the details, and show the building in its place.

MN: What is interesting of these views? You are not an architect, so you shouldn't be used to work with models on aerial perspectives... I am also thinking of you as a Dutch that went to an art school, and that might have in mind certain *vedute*...

IB: For me what is fascinating with aerial perspective is that you can build a sort of constructed image. With the helicopter, with the help of the pilot, you can steer your

camera, basically, in a very specific position and almost compose an image, playing with the foreground, the focus, the background. I've been always fascinated with the Japanese landscape paintings, where you see these landscapes composed of different elements colliding together. You construct an image, but you also construct a story, a narrative around it. Only later, when I started working with architects, I discovered that it was an important part for them - also to study the site. With great architecture I think that you can almost feel all these actors that influence a project, see how it responded to the site, how a project is specific to a site. It became an important part of my visual language, of how I describe a place.

MN: Is this a kind of image that works very well in the media?

IB: That might be, also. But for me, when I started to photograph for architects, it was a way to show a lot of the things that architects looked during the design process and construction, and then disappeared from the gaze. The renderings always include tons of people, and the drawings, site plans showed much of the city surrounding, but then the photographer came and all the people were removed and the photographs were only about a tightly cropped image of a project, the details of the buildings, and so on. To include the people and do these large views was a long time fascination, an important part of my visual language, and especially when I started working with architects I felt that it would have been strange not doing it. In the end I am still photographing in the same way I always photographed, from my early days, also before my collaboration with architects.

MN: In your work the relation between the architectural figure and the background, being it urban or natural, is very important. It is visible in aerial views, but also in views from street including a variety of subjects in the foreground. It is not the let's call it "perfect" image that architectural photographers used to be obsessed with, but a more synthetic glance. It is a briefer way of communicating architecture that proceeds on episodes, more than in an extended narrative. This kind of photography works well on the pages of a magazine, in a short article, in a website, as well as in a gallery's wall. How much of all that is instinctive, and how does it respond to your communication strategy, or your clients' needs?

IB: For me, as I said... everything is important, in a way... all the crappy things around a building are like the details of a building. I don't specifically look for them, but all these elements indeed play a role in how an image is constructed. It was never requested by clients, and for quite many of them, in the beginning it was something they wanted to crop or edit out, which I refused. Everything is important in these photographs, I don't like to crop and alter later.

MN: Generally speaking, photography is a way to spectacularize architecture. This is something related to the mechanism of vision...

IB: ...part of the mechanism of PR and promotion...

MN: ...yea, but even if a photograph is not specifically promotional, when it gets published it becomes spectacular, regardless of the aesthetics it brings in. It is not only a matter of producing a picture of some kind, but also a matter of reception. Getting back to your work, let's generalize for a moment, and divide your photographic production (at least the most visible) in two: much of your work is related to star architects, whose work is often spectacular per se. Then there is the work with lesser known architects, that sometimes bring you in remote places, off the beaten track of architecture, and that you contribute to let know to a wide public, building new imaginaries. How do you act in these two different kinds of situations?

IB: I always approach things in the same way... If I am photographing a little project in Africa, or a project by Zaha, or Rem. I try to avoid that sort of spectacular notion, immediately - which I find when I look at architectural photography. It is strange to see

how the sun is always rising, or setting, and there are hardly any other weather conditions in the traditional architectural photography. For me it doesn't matter so much if it is pouring rain. If it is great architecture it can look great in any kind of condition. I prefer to rely on the first look, on what people do, on more ephemeral circumstances to tell a story. What I try to show, also, in the pictures of these spectacular buildings, is often a very mundane setting, the everyday of people and life around these projects. I don't necessarily try to make it look not spectacular, but I try to catch the everyday life, the everyday things that happen, in all kinds of settings - from the fancy New York to the most remote places of the world.

MN: I remember a previous interview¹ where you insisted on the "normality" of the places, and of local behaviors, which is something true and that every traveler knows well. But in another sense, the buildings that you are called to photograph are absolutely extraordinary.

IB: Of course! All the publishing world is about this. If it is totally normal and there is nothing special on it, no one will look at it, no one will publish it. Even in the most "normal" situations you have to show something new, not seen before, to be able to make it into a publication, to make it something that people want to see, to look at. It can be the building, the story, the way of storytelling, or the photography.

MN: Paradoxically, your pictures can be interpreted as "documents" of reality more than the work of a lot of other photographers, that pretend to be "objective" but actually focus on the design aspects only, following a series of conventions and avoiding to show many other aspects of the built environment.

IB: The idea of photography being objective is a nonsense... Also, it is very frustrating to see what gets published in the magazines and the blogs, which is often these days just advertising photography for buildings, which only show the best possible conditions, light, without any kind of narration attached to it. On Instagram I have much more freedom to show all other things around architecture, which basically are for me as important.

MN: Since at least ten years your work has maximum visibility and you got to know people, places, situations of the highest ranks of architecture. What kind of changes and mutations do you see, in general, in the way that architecture is narrated, represented, designed - three inseparable aspects?

IB: The biggest problem is what I have said before. In the world of architecture is becoming really difficult to be publish interesting independent things in good magazines. Still, I am trying to do lots of books, where I have much more independence. Large newspapers, like the New York Times, or the New Yorker, are less interested in architecture in the last years unfortunately, and architectural magazines are publishing whatever they can get from the PR agencies, just like the endless streams of blogs who publish anything they can get their hands on. There is very little curation anymore, which in some respects is great, but it means that online everything looks the same: a large important project gets exactly the same treatment as a small renovation of little importance, things tend to disappear very quickly in the online world despite being at your fingertips, and I find that a big loss.

MN: What do you think are the reasons of that? Is it only because of the increasing presence of the blogs?

IB: Magazines are way too afraid of the blogs, because if there are a few images popping out online they think there is no reason to publish a project anymore. But the thing of these blogs is that things are there for a day and then disappear in a stream of kitchen or bathroom renovations, or everything else people would post on the blogs. But any sort of larger critical stories are difficult to be published online, so I think

1. *Mark* 44, 2013, 158-161.

that this is still very much a field where real magazines can make a difference, and put up longer stories, more in-depth interviews, an authors view who has actually seen a project and not just a copied and pasted a PR blurb. I don't think that blogs are threatening the end of architectural magazines, they could very well exist next to each other.

MN: Some of your detractors criticize your approach to architecture because your photographs tend to spectacularize architecture and its contexts, regardless to the actual nature of projects².

IB: Are you referring to the Dezeen article, last January? Well, it was a strange article from a journalist that has never been to that place, who had little clue on the circumstances on how the building came together. The whole thing was a misrepresentation. I wrote a lengthy response to it, but it seems to be lost into the blog... It is a strange thing of the online publications, that things are online for a day and then disappear.

MN: I am one of your 96.000 followers on Instagram. I find that the photos of your profile, that look more documentary than the work published on magazines and books, evoke very well the idea of the aesthetic experience that you have during your travels. In fact they work particularly well in exotic places, such as India, or African Countries. And they work very well in series (I have recently watched a series of short edited movies of workers in India). How important is the side of your work dedicated to social media? How much time do you devote to it? Is it functional to the editorial side of your work?

IB: I started using Instagram seriously about 3-4 years ago, for me it is a way to create a sort of mini diary to show places where a I am, and to show things that don't make it immediately to the magazines, but that I find very specific of these different places... people I meet, things I see. I still often go to places and photograph things that are in a kind of embargo, that you can't show immediately so I don't show much of the actual buildings or projects I'm photographing, more the stories around them, the life in these places, the particularities of these places. It is not an architectural blog showing the buildings that I am photographing, but more like the daily happenings. It became an important tool to interact with people, to show where in the world I am. Sometimes new connections come out of it, other people approach and show you other things.

MN: Doing so much work doesn't happen for chance... It is clearly not only a matter of getting lots of assignments. What is the purpose of your work, and you goal, in larger terms?

IB: I think that we are living in an interesting moment in time when the possibilities of building, designing, creating things, and also the way cities grow, the way people have to live - all these things happening today are extremely interesting. I have the chance of working in the architectural field and see these circumstances and different environments in an incredibly short amount of time, at an incredible density. I got fascinated by the world of architecture and design... Since I'm traveling now a lot, I'm on most continents every couple of weeks. It also allowed me to see not only the high-end project that the big names build, and that get published, but also other things that were not directly commissioned by architects, which sprung out of my own interests - small bottom-up community projects that I was able to follow. I tried to treat all these projects in a similar way.

MN: Are you looking for creating an archive of images of contemporary architecture, an archive of places?

IB: For sure my work is an archive, but it is not systematic. It is very much a personal archive of projects I am interested in, which I feel that are important to show what's hap-

2. e. g.: T. Wilkinson, "The Polemical Snapshot: Architectural Photography in the Age of Social Media" cit.; <https://www.dezeen.com/2017/01/26/phineas-harper-opinion-slum-porn-poverty-not-instagram-filter-selgascano-school-iwan-baan/>. Baan's response is under the comments to the article.

pening around in this moment. It is not by any means a systematic or academic research archive. It is very personal, and in this sense... yes, I am a collector.

MN: Are you more interested in the places that you visit and the experiences that you have, or in the pictures that you make?

IB: It is very much leveled. In the end it is about telling the story of these places, not just going there and meeting people. Especially now, that I am traveling with the family, there has to be really a reason to go to a place, it is not just for personal joy. The outcome must be an interesting story and a serious body of work is the key. But an interesting, challenging environment would definitely bring me to a place much more quickly than just a building. It's interesting to go to tough environments where the need for good design is much more evident, see what planners and architects do in those places, the urgency for projects is more evident in those places I always feel, it's not just about a developer or making money, gentrifying a place. It is often easier to get me to a strange place, let's say in Bangladesh where I just came from, than around the corner in The Netherlands.

MN: Do you normally stay in New York or in Amsterdam?

IB: I don't stay anywhere! I haven't been to my own house in Amsterdam in four months, actually. I travel with my partner and our kid most of the time. At that age he grows up so quickly, and you have to make him feel home in all these different environments... that's also an interesting challenge for us as parents. We have a base in Europe, Amsterdam, and in the US, upstate NY, and Hong Kong, we try to combine a bit the projects around these places, going in and out from these bases.

MN: What is the meaning of your constant traveling - is it some kind of obsession?

IB: All the traveling can be addictive... It is a combination of commissioned work and the places where I go to see all the other things I am interested in... and then be able to bring it out to the world in publications, books, exhibitions, magazines. I had to build my life around all these things, at different levels and also personally, because I am traveling with my partner over the last five years and since two and a half years also with our little son. It would be difficult for me to settle in one place and be an "architectural photographer" and work with the projects around there. Architecture takes a long time, and the few interesting projects are always wide and apart from each other...

Interview for Christian Richters, Photographer

Written interview, May-June 2017

MN: Did you train as an architect? When and why did you start with architectural photography?

CR: I have studied photography and design at Folkwang School, an art school in Essen, Germany and started to work as a freelance architecture photographer in the late 1980s. Generally, I think my work has always been about reading, deciphering and depicting places - and these places happen to be the built environment in which we spend most of our time. In the earlier years of my career I was mainly interested in historic architecture, cities etc., and from the 90s there was a shift towards contemporary architecture. Becoming extremely busy with commissioned work has somehow narrowed the angle.

MN: What was the “life” of a photograph when you started working, and what is it now, in terms of commissions, and in terms of the kind of photographs that you take? Have the framing, light, subjects, changed much?

CR: Personally these things haven't changed much. The biggest change was switching to digital photography in 2006. I would say that commissions are 70% by architects, 10% publishers, 20% cultural institutions and NGOs, and I am experimenting the same kind of freedom of the past, apart from becoming faster.

MN: Has the circulation of images on the web changed the way that architectural photography is commissioned and conceived by architects? What do you think of this proliferation of images on the web? It happens continuously that you find your images everywhere, without even knowing it...

CR: You can't stop that. At the end of the day “The Internet” and “Intellectual/Artistic Property” are conflicting concepts... But the way how people look at photographs has changed. There is a tendency towards more simple images in terms of composition; towards brighter, almost overexposed and color-enhanced images which are more comfortable to be viewed on laptop or smartphone screens; photography and digital rendering seem to converge sometimes.

MN: Today there is a visible trend in a part of architectural photography, that shows more of the context of architecture, of the city, of the environment, compared to the past. At what degree all that is a consequence of a change of sensibility and interests of the architects - more contextual, more “social”, less focused on the building only - and how much is it just a part of a rhetoric that help some architects to keep going?

CR: There are many different answers to this question - I have always been interested in the city, in context, sense of place, genius loci - even more than just in individual buildings. As for architects, it seems to be a matter of ego. When taking, say, 30 photographs and he or she has to pick 10 for a publication, contextual photographs aren't likely to be the ones.

MN: Is there a specific kind of photographs which is now the most successful in terms of visibility and selling (for instance night shots, or specific kinds of framing, use of light, transparencies, etc...)?

CR: No, I don't think so.

MN: Did you train as an architect? When and why did you start with architectural photography?

CR: I have studied photography and design at Folkwang School, an art school in Essen, Germany and started to work as a freelance architecture photographer in the late 1980s. Generally, I think my work has always been about reading, deciphering and depicting places - and these places happen to be the built environment in which we spend most of our time. In the earlier years of my career I was mainly interested in historic architecture, cities etc., and from the 90s there was a shift towards contemporary architecture. Becoming extremely busy with commissioned work has somehow narrowed the angle.

MN: What was the “life” of a photograph when you started working, and what is it now, in terms of commissions, and in terms of the kind of photographs that you take? Have the framing, light, subjects, changed much?

CR: Personally these things haven’t changed much. The biggest change was switching to digital photography in 2006. I would say that commissions are 70% by architects, 10% publishers, 20% cultural institutions and NGOs, and I am experimenting the same kind of freedom of the past, apart from becoming faster.

MN: Has the circulation of images on the web changed the way that architectural photography is commissioned and conceived by architects? What do you think of this proliferation of images on the web? It happens continuously that you find your images everywhere, without even knowing it...

CR: You can’t stop that. At the end of the day “The Internet” and “Intellectual/Artistic Property” are conflicting concepts... But the way how people look at photographs has changed. There is a tendency towards more simple images in terms of composition; towards brighter, almost overexposed and color-enhanced images which are more comfortable to be viewed on laptop or smartphone screens; photography and digital rendering seem to converge sometimes.

MN: Today there is a visible trend in a part of architectural photography, that shows more of the context of architecture, of the city, of the environment, compared to the past. At what degree all that is a consequence of a change of sensibility and interests of the architects - more contextual, more “social”, less focused on the building only - and how much is it just a part of a rhetoric that help some architects to keep going?

CR: There are many different answers to this question - I have always been interested in the city, in context, sense of place, genius loci - even more than just in individual buildings. As for architects, it seems to be a matter of ego. When taking, say, 30 photographs and he or she has to pick 10 for a publication, contextual photographs aren’t likely to be the ones.

MN: Is there a specific kind of photographs which is now the most successful in terms of visibility and selling (for instance night shots, or specific kinds of framing, use of light, transparencies, etc...)?

CR: No, I don’t think so.

MN: How do you work on a given project? Do you study it on plans and sections before visiting it? On renderings? Do you make a visit before or do you go and shoot as a way to understand the architecture?

CR: I just use some basic information but wouldn’t call it study. Mostly I am photographing on first sight.

MN: How is your working schedule, how much do you travel?

CR: I used to travel almost continuously for two decades but have reduced this to one or two projects per month.

MN: How does a constant traveling, also to different places and countries, affect your way of perceiving and understanding reality?

CR: It's a matter of workflow I would say. My experience is when the pace gets too high you find yourself living in a bubble. The task is to stay in the green zone.

MN: Do you work digitally? Has digital influenced or changed - even in an indirect way - your work as a photographer?

CR: I work digital exclusively since 2006 and it has changed a few things - less equipment and less weight, easier traveling and carry-on luggage only, walking has become more fun, it's faster in terms of reacting to changes on site such as people, light, etc., no hesitations to take more alternative photographs (remember on film, each "click" was 20 or 30 Euro...), more control on post-production and image quality.

MN: Do you use the social media? Which role do they have in relation to you work? Do you see them as an opportunity?

CR: No and no. I just don't feel any need to invest time or energy into it. And I love books and well-printed magazines.

MN: In the light of all the work you do within the architectural press and media system, what do you think of the idea - rather consolidated but not very clear - that photography has an influence on architecture? Is it the construction of a pure imagery, or something that provokes physical and tangible changes in some aspects of architecture?

CR: There is a general tendency towards the image and towards the "sexiness" of buildings, and photography is one of the suspects responsible for that shift. Also, smartphones, the internet, the selfiemanía are somehow working as catalysts for this tendency. But in a broader sense, in the cultural field everything influences everything and nothing exists in full isolation. I think literature, film, fine arts, science, media etc. have an impact on architecture as well.

MN: Some photographers argue that since the images have multiplied in number and are visible to everyone online through websites / blogs of architecture, the imagination of architects is homologated to the point of producing similar architectures all over the world. What do you think about it? Is it a different phase from the older "dogmatism" of the Modern, that was built on a delimited repertoire of mythical projects and reference images?

CR: I definitely think so, too. Architecture has become somehow repetitive, superficial and has developed formal clichés. To me, this is a result of the so-called "starchitect" system and the demand for "signature" architecture which emerged in the early 1990s. Just browse Dezeen or Archdaily: there seems to be a simple canon of shapes - I wouldn't call it form here -, patterns, spatial solutions, underlying concepts or ideas, and so on.

Atlante:

tre città e tre skyline nel Golfo Persico

- Dubai

- Doha

- Riyadh



Skyline di Dubai Marina, Dubai, UAE, 2017



A colpo d'occhio gli skyline di Dubai Marina e Doha West Bay sembrano uno la replica dell'altro, al punto da essere indistinguibili per chi non conosce bene questi luoghi e gli edifici che vi si trovano. Si tratta, in entrambi i casi, di sviluppi avvenuti alla metà degli anni 2000, quando Doha ha adottato il modello urbano di Dubai basato su grandi infrastrutture e alti edifici *“standalone”*, mentre Dubai Marina veniva sviluppata sul modello di False Creek a Vancouver.



“Actually what happens is that certain images circulate across the globe, of architectures, of skylines, of developments, and some of them find a place in Dubai. And because the city is so visible, and whatever happens there captures attention, these images are broadcasted back and amplified. Then other cities start to look back and think that they are very unique and Dubai specific images, and that they want something similar”. Yasser Elshastawy



Veduta di Doha con lo skyline di West Bay sullo sfondo, Doha, Qatar, 2017



Alcuni degli edifici che formano lo skyline di Dubai, tra cui spicca il Burj Khalifa, sono eccezionali non solo per la loro altezza e iconicità, ma perché offrono viste memorabili che trasformano la città circostante in uno spettacolo. Tuttavia la vita ai piedi degli edifici rivela un carattere molto diverso dalla visione offerta ai turisti e ai media, e mostra una quotidianità fatta di congestione, traffico, e difficoltà a muoversi in una città concepita per il trasporto automobilistico, in cui oltre il 70% della popolazione è composta da lavoratori immigrati dal sud-est asiatico che si spostano a piedi.





Scorcio del cantiere del King Abdullah Financial District, Riyadh, Arabia Saudita (masterplan: Henning Larsen Architects), 2017



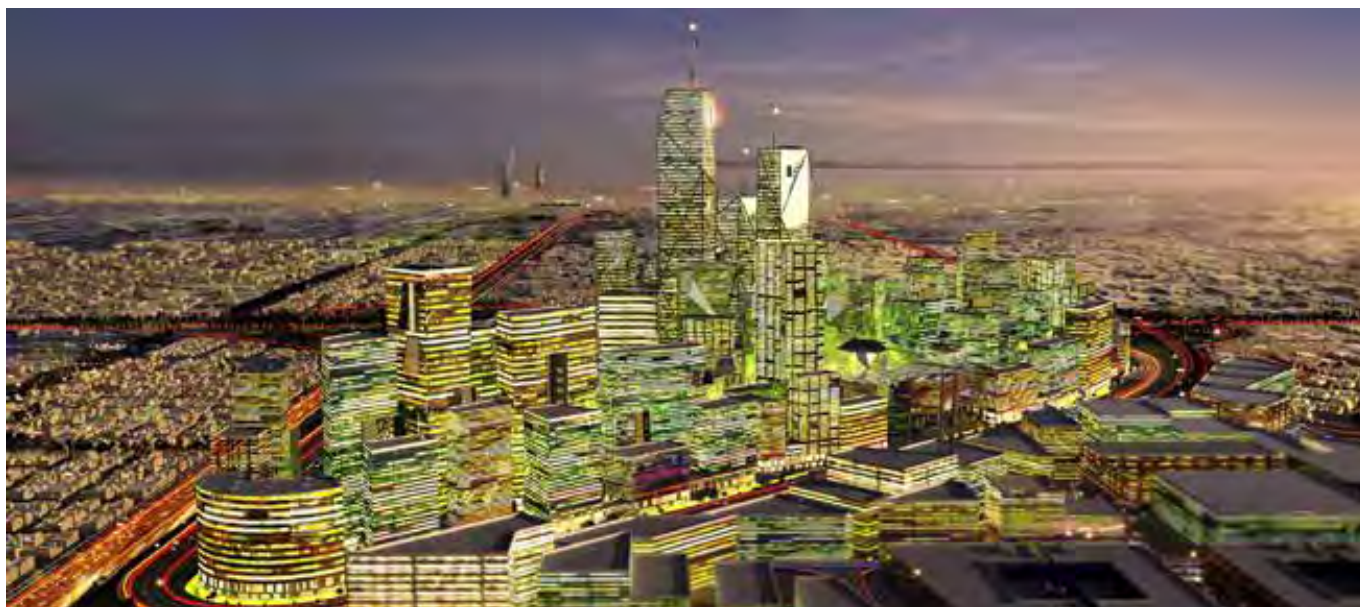
“I know very well Doha West Bay’s skyline, and what is interesting is that it is the pure distillation of the pitfalls of when you rely only on image. Because many of these buildings are actually empty, they are not occupied. The whole area is like an empty shell... It is clear that it is not enough to build towers that automatically translate to an influx of investments, and people, and tourists. There is much more to that. Even in Dubai it is on an off.”
Yasser Elshashtawy



Un'immagine popolare di Dubai è quella dello skyline visto da lontano con il deserto in primo piano, a simboleggiare il miracolo di una città cresciuta rapidamente nel deserto. Questa visione da "fata morgana" si trova in progetti di altre città, tra cui il King Abdullah Financial District di Riyadh, un nuovo quartiere finanziario con un masterplan di 3 milioni di metri quadrati, in cui decine di torri sono simultaneamente in corso di realizzazione.



Skyline del King Abdullah Financial District, Riyadh, Arabia Saudita (masterplan: Henning Larsen Architects), 2017

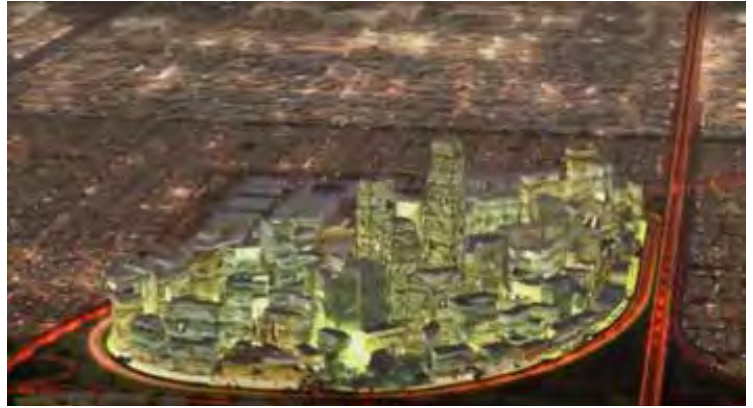
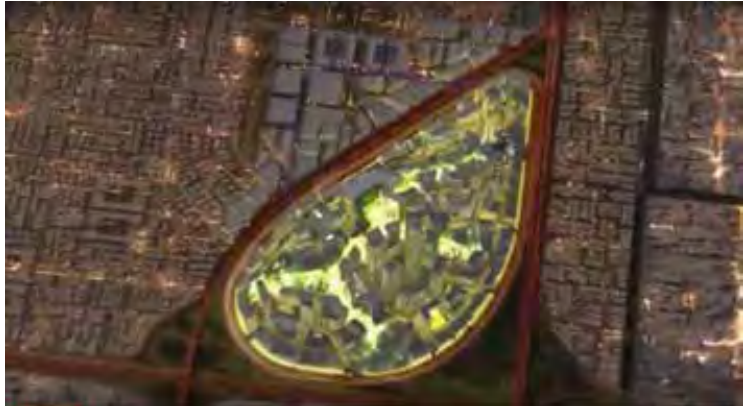
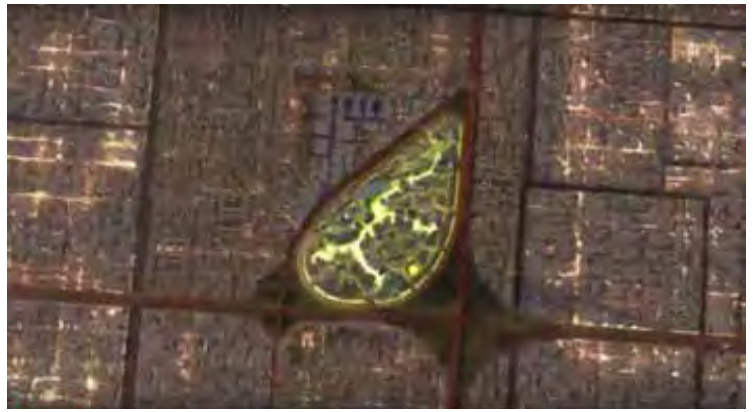


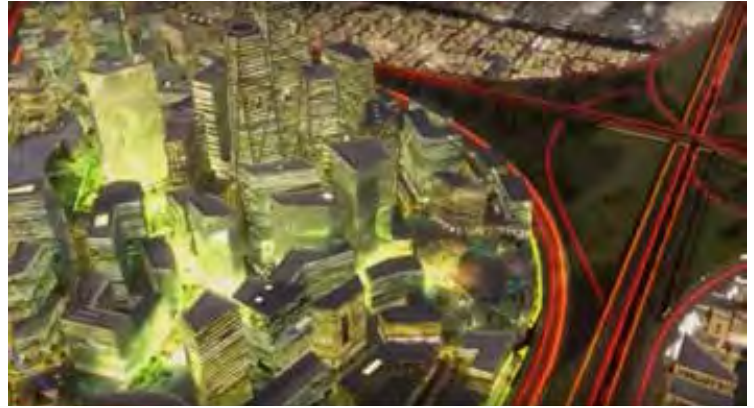
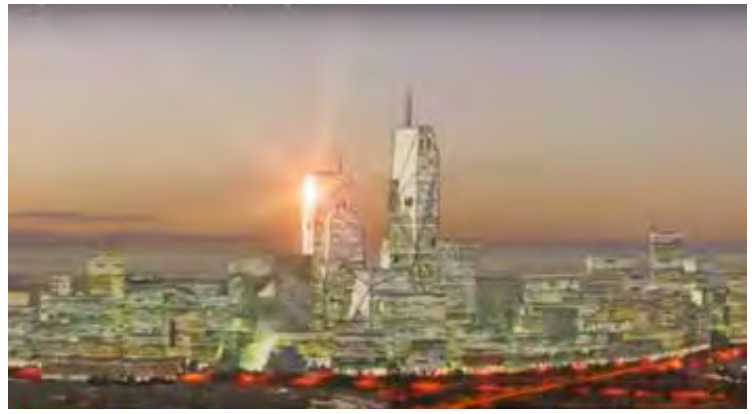
I rendering di progetto del King Abdullah Financial District di Riyadh fanno leva sull'immaginario della città verticale, fervente di attività. Questo tipo di immagine contrasta fortemente con il presente stato della città, e si rifà alle immagini di altri luoghi e piazze finanziarie, in primo luogo Manhattan e Hong Kong. La discontinuità di queste immagini rispetto al contesto assume tuttavia un ruolo programmatico, poiché l'intero progetto, che non prescinde da forti interessi immobiliari e dal desiderio di distinzione del regno saudita, è immaginato come un luogo di relativa apertura e liberalismo rispetto ai rigidi costumi locali.



Veduta dall'alto del KAFD in costruzione, Riyadh, Arabia Saudita (masterplan: Henning Larsen Architects) © Faisal Bin Zarah / Al Ra'iad Investment Company

Veduta dall'alto del KAFD in costruzione, Riyadh, Arabia Saudita (masterplan: Henning Larsen Architects) © Ali Al Mubarak / Arriyad Development Authority





L'immaginario proposto dagli architetti per il masterplan del King Abdullah Financial District risponde a tutte le convenzioni del rendering architettonico: la foglia come metafora dell'ecologia, la città verticale illuminata, le strade con le luci del traffico, il tramonto e luccichio degli edifici vetriati, l'avvicinamento dall'alto che simula la camera aerea, l'elicottero come segno di modernità e il confronto diretto con le altre icone della città (la Kingdom Tower di Ellerbe Becket + Omrania e la Al Faisaliyah Tower di Foster+Partners).

Interviste:

Yasser Elsheshtawy

Ivan Lindblom, METHANOIA

Ali A. Alraouf

Jacob Kurek, HENNING LARSEN ARCHITECTS

Albert Naim, AECOM

Moza Al Qumzi, TDIC

Interview with Yasser Elsheshtawy. Associate Professor of Architecture, United Arab Emirates University, Al Ain; author of Dubai: Behind an Urban Spectacle¹

Milano and Dubai, June 8th, 2017

MN: You have been working in the UAE for twenty years, so you followed most of the recent transformations of Dubai, as well as other of cities in the Gulf region. Do you see Dubai as a collection of images?

YE: I don't think of Dubai... Well, when we think of cities in general, we usually conceptualize them as a series of images that are spread through the media, the movies, books, magazines, newspapers. For example if we think of New York, what comes to mind is the image of the skyline of Manhattan at night, or during the day, the high rises, Times Square, things like that. There are always images that are associated with cities. They are based on physical reality, but sometimes they become really our own or our main reference, our main interpretation of the city itself. The case of Dubai follows that trend, but might be intensified, because the perception of it is of a Middle Eastern city in the desert, and there is a kind of "exoticisation" that takes place. We tend to focus more on images and how things are represented, rather than the actual and the real city. And to a large extent I believe it is not something done by outsiders, but also by the people who are in charge of the city, the various players that are responsible for perpetuating its image - the government, the rulers, and so on. In a way they encourage that trend by looking at Dubai as a series of images that in some way masks the physical reality of the city.

MN: The most powerful "image", in terms of iconography is the skyline, which in Dubai is really blatant - especially the one on Sheik Zayed Road. Something seen from far, that do not necessarily correspond to any street life. Which are other "rhetorical images" of this city? Which are the models that shape Dubai?

YE: One of the narratives that are associated with Dubai is that it is a miraculous city that has raised from the desert. A very popular image associated to this specific narrative is the skyline taken from a distance with the desert in the foreground, and that's certainly an image that I used a lot... It works at an urban scale, to look at the city as a whole. But you can also look at it in terms of specific buildings, or specific contexts, within which these buildings are placed. The Burj Al Arab hotel, for example, one of the very first powerful images that marked the raise of Dubai... a sail like structure, placed in an island in the Gulf... That changed over the years, and now there is the Burj Khalifa, the tallest building in the world. Again, a very powerful image of this tall tower rising and creating large developments around it. These are some very powerful images that we associate with the city, that are linked to specific stories.

MN: You mentioned two tall buildings. What about other kinds of images? The waterfront, for example... Let's just mention the Palm Jumeira, which is an image... and the vision that people can have of Marina and JBR from there....

YE: That image of the skyline on the water is something more recent. The skyline we typically identify as the Dubai skyline is the one on Sheik Zayed Road, which has the Burj Khalifa, the World Trade Center, the Emirates Towers. That's the iconic stereotypical image of the city. The high rises on the waterfront are something associated

1. Y. Elsheshtawy, *Dubai: Behind an Urban Spectacle* (London: Routledge, 2009).

with the new Dubai, Marina, Jumeira Beach Residences, and of course the Palm island, to some extents. They started at the end of the '90, beginning of the 21st century, up to the present day, where you begin to have a proliferation of these high rises on the water. And I would say that when you look at a picture of Sheik Zayed Road you can tell that it is Dubai, while the other ones tend to have a more generic quality. The skyline of Sheik Zayed Road is so powerful, as an image, because it is located so close to the desert. There are some older water related city front images, in Deira and Bar Dubai, on the creek. I could mention several buildings, such as the National Bank of Dubai, built from the seventies to the nineties, that form an image which is much more representative of the city than the new ones.

MN: So, the newer is more generic, because it is a copy? The Marina skyline seen from the tip of the Palm resembles to Doha.

YE: Yes, Doha West Bay, or Hong Kong, to some extents. These are the ones that I know, and I would repeat that the skyline of Marina has a generic quality... Even if the buildings have distinctive shapes, sizes and forms, they haven't reached the status of any iconic structure, they are not comparable to the buildings that I mentioned. They are very generic buildings, meant to be hotels, residences, and so on. And maybe that's the intention... I mean, to create a sort of placeless urbanity that caters to the world's travellers, and transiency.

MN: I think it is also a matter of time, because these new "images" come all at the same time, while the older buildings came one by one, and they were unique when they got built.

YE: Yes. Take the World Trade Center: it was conceived and built in the '70 by Sheik Rashid, and it marked a very important stage of the city's development, and in fact it is placed in the 100 dirhams note. At that time Dubai was still emerging as a city, and that building represented that. Then the Emirates towers were designed by Hazel Wong, from Hong Kong, in the late '90, and that come at a particular stage. Then the Burj Khalifa, at the beginning of the century. Each of those marked a very specific stage in the city's development and its history, and that's a very different approach from the one that's been used to build the new developments.

MN: I was told that at some point of his history, the ruler of Dubai had the image of cities such as Singapore, New York, Chicago into his mind and imagination. Is Dubai modeled on images of other cities, vertical cities?

YE: It is something we know from many anecdotes... I heard that the chairman of Emaar, which is one of the main developers in Dubai, worked in Singapore before joining the company. There might be an influence there... Clearly Dubai was looking at cities like Singapore or Hong Kong, that are city-states, and was trying to emulate and to copy whatever was happening there. But I don't think that there were official instructions. But images do influence us, and the skyline of Manhattan - again we go back to that - is really the ultimate image of urbanity, of a sophisticated global city, and have a very powerful influence in many direct and indirect ways. It is not just a copy, is mainly an idea, and the specific way that the plan has been implemented is quite different.

MN: Dubai represents now an image on its own. Do you think it is a model for other places? Doha West Bay, or Ryadh King Abdullah Financial District, for example? Or a model in negative even for itself? In the end we are saying that the model for Marina is not Sheik Zayed Road.

YE: Marina is the copy of a project in Canada, Vancouver's false Creek. Actually what happens is that certain images circulate across the globe, of architectures, of skylines, of developments, and some of them find a place in Dubai. And because the city is so visible, and whatever happens there captures attention, these images are broadcasted

back and amplified. Then other cities start to look back and think that they are very unique and Dubai specific images, and that they want something similar. That mechanism of imitation is happening all over the world, in the Middle East, many cities are emulating Dubai. Just think of Cairo... Or of some developments taking place in London, that are referenced in terms of Dubai. "London is becoming like Dubai", it is usually suggested in a negative sense. I have termed this phenomenon "Dubalization", in the sense that there is an influence of Dubai on other cities, in terms of its image, and many cities - particularly in the Middle East - consider Dubai as an example of successful Middle Eastern city that has become international, and has this very bright and shiny appearance.

MN: I recently visited Dubai, Doha, and Riyadh. The latter seems to follow the image of the success of Dubai. New high-rises are being built, and the new KAFD is a whole skyline built all at the same time, from scratch. Doha seems to be different: all the developments in West Bay are over, or on hold, while they invest in Education City, where they are working with much better architects, and they don't do skyscrapers.

YE: Well, it is clear that it is not enough to build towers that automatically translate to an influx of investments, and people, and tourists. There is much more to that. Even in Dubai it is on an off. When there was a financial crisis many people left, many projects were put on hold... I don't know about Saudi Arabia and Riyadh. It is not clear how successful it will be, how sustainable, also given the current climate in this region. I know very well Doha West Bay's skyline, and what is interesting is that it is the pure distillation of the pitfalls of when you rely only on image. Because many of these buildings are actually empty, they are not occupied. The whole area is like an empty shell... That's really a problem, and it might account for the fact that more attention has been paid to other projects, cultural, community oriented, in a more gradual kind of urbanism that works much better. There are different factors: historical reasons, the image that Dubai has created about itself, its relatively liberal and relaxed attitude towards minorities and other customs, other attitudes - which stand in strong contrast with Qatar or Saudi Arabia. That imaginary that has been created might not work in other parts, you have to look at contexts, and a whole range of other factors.

MN: How difficult is to move from this to other models, within Dubai?

YE: The approach is changing, actually. There are still many high-rises under construction, but when you look at current developments that are happening in Dubai, you see a trend to go back to the older city and begin to construct developments and projects that wipe out large tracts of established areas where people lived. It is not necessarily anything historical, it is just areas that have been traditionally home to the city's low and middle income people. One of these projects is called Marsa Al Seef, that's being built next to the Bastakiya district, along the creek. It is a strip of land that goes on for 4-5 kilometers, at a certain depth. It is an unbelievable development, because basically it has taken over a public space that was being used like a waterfront area.

MN: It is not the new project with the supertall tower by Santiago Calatrava?

YE: No, that is more far, and it is done in the typical style of the Burj Khalifa. You build an icon, and that helps to create all other developments. This one is different: I visited it recently, and I was surprised to see all that construction going on. It is remarkable because you don't know who will be the users. It is very close to the earth of the city, it is clearly meant to be high-end developments, but it is surrounded by demographics that cannot afford to use the restaurants or the shops that are being built. It is very similar to City Walk, which is near Satwa, which is by the same developer, and that is facing the street to recreate the feeling of pedestrians in the city centers of Europe. But it happens with the displacements of long time residences, and demolishing neighborhoods. A different kind of urbanity is created, a different imaginary, but it still follows the same principles of the tabula rasa to architecture and urbanism.

MN: The images are a good drive for that kind of projects, under various aspects?

YE: Yes, the kind of firms that work on these projects are transnational firms that work for any client, and they have a series of ready images that they use, and they localize them by adding to the rendering people wearing local clothing or, like in the case of City Walk, they added the Burj Khalifa in the background, and it becomes a Dubai image. But basically they could place that image anywhere in the world. It is meant to be that way: to be placeless, to be anonymous, like a product that you buy and that can work anywhere.

MN: I made an interview with a rendering agency in Buenos Aires, Argentina. They are working on the images of the new tower by Calatrava, for Emaar, and they told me the same things.

YE: Of course, that's what the decision makers in Dubai want. For them those images work very well, it sells packages and real estate to international investors who want to see images that are familiar with them, they don't want to see anything unusual, or too place-specific. So it is a matter of selling stuff, it's an urbanity based on purely commercial interest.

MN: What is the final result of this process? If it is not a collection of images, it seems to be a collection, or an archipelago of different parts, different urban models taken from other places, that are tied to different images.

YE: We have a fragmented urbanity. It certainly feeds into a narrative of artificiality of the city, that it is something that is superficial, that is not real, that is like Disneyland. I don't think that this is necessarily the correct viewpoint, because there is a sort of counter effect to that, done by artists, by photographers, by academic writers - people like me - who are really trying to go beyond that, because the urbanity of Dubai is not just these spectacular skylines, but there is a very different city that has been created in spite of all that is happening. I don't think that we can think of the city only through these images, although their proliferation and prevalence forces us to do that, especially those who are not familiar with the city. There is now an increasing effort to counter that, to begin to look to the city's less spectacular spaces, and to create architectures there... districts like Al Quoz, which is on the way to become a cultural hub for many artists, or the ethnic neighborhoods, like Al Satwa. Clearly Dubai is not only a collection of images, there is another city that in my view exists as a counterpoint to that. There is an increasing effort by many artists, and writers to tell that side of the story as well.

MN: You are saying that there is a problem of representation of anything which is not iconic, and that this is the larger part of Dubai. It is probably more difficult to be represented, because it is less immediate, as it needs accurate observation, and nuances.

YE: Yes, but its value has been recognized. There was a sense, in the past, that these views represented a negative view of the city. Now that viewpoint is changing, and in fact many decision makers are recognizing that having all these different layers and different representations, actually contributes to the richness of the city and its wealth, also in terms of experience. So it has started to be promoted, also at the level of tourism. The danger is that these experiences are being diminished, are being taken over by the new developments that are happening in the earth of the city.

MN: Can you tell about other experiences of representation that you have developed in the twenty or so years that you have spent in Dubai?

YE: I firstly worked in Satwa to show the contrasts between these low quality houses and the high-rises on Sheik Zayed Road, but I kind of moved away from there, because I felt that that image became a cliché, and that there are other parts of the city that are quite fascinating. Like residential neighborhoods, where you can find a communal village like atmosphere. These places are far from the skyline, that you hardly can see,

but there is a strong sense of urbanity in terms of street life, food, outdoor interaction.

MN: And what did you produce? Photographs? Video? Drawings?

YE: We used different media. We did many interviews and did what we call “behavioral” mapping - where we try to associate the behavior of people with the physical characteristics of the streets... We use GIS for that, and we identify the main areas where people gather and come together. Then I did an in-deep analysis of a street corner through a time lapse video which was part of an exhibition at the Guggenheim Museum, a few years ago. The video covered an entire day from 4 in the morning up until 10 at night, and I did it over the course of two months to capture the activities that happen in that street corner. Activities would start at 4 am, and would continue until the night. These are ways to show the reality beyond that “propaganda machine” that happens here in the Gulf, where people look uncritically at wherever they are based. The approach “with us or against us” is something that I can't accept anymore... It is difficult to live in an environment like that, and one of the reasons I will be leaving.

MN: Can you tell me about some of the artists that you mentioned, that are representing Dubai in a different way?

YE: One very interesting photographer is Ammar Al Attar². He was supposed to do some work for us for the Venice Biennale, last year³, but unfortunately it didn't work out. He is well known here, and he does interesting work with film, medium format, digital, and he looks at hidden spaces, unusual spaces. He made a series on informal mosques which was really fascinating. There are also other artists... One is called Vikram Divecha⁴, he is from India but based in Dubai, and he does installations that are based on his interactions with migrant workers, he maps their activities in a particular way. He has an installation in this year Venice Biennale, in the UAE national pavilion. These are only two, but there surely are more.

MN: Is the Dubai Frame going on?

YE: Oh yes... Did you know that the original architect sued the city of Dubai?

MN: I have followed some articles on the New York Times, but I would like to know what is the perspective of Dubai on it...

YE: Well, they don't talk about it. The project is meant to basically perpetuate a certain image of the city, because it is really located at the threshold of the old city and the new city. It marks a sort of gate between the new and the old, so it has a symbolic value. I think it is an interesting structure, and I think that the architect's problem was that it came too much resembling a picture frame, while he wanted something more abstract.

MN: I wonder if it will work as an observation point.

YE: There already are pictures that show how that frame will be used in Instagram, or Facebook, by people taking selfies having the skyline on the back and then having the frame... it is meant for that.

MN: It is interesting to see that the city of icons needs a frame instead of another icon, but the frame itself becomes an icon.

YE: Well, it is very visible, although I find it quite unnecessary. It has a strong presence in the area, and it will clearly amplify the notion of Dubai as a city that relies on images and icons.

2. <http://www.ammaralattar.com>

3. Yasser Elshashtawy ha curato il padiglione degli Emirati Arabi Uniti alla Biennale di Architettura di Venezia del 2016.

4. <http://vikramdivecha.com/>

*Interview with Ivan Lindblom, Business Developer at Methanoia
(Buenos Aires, New York)*

Milan and Buenos Aires, November 11th, 2016

MN: I am interested in Methanoia for some peculiarities that the company has. For example, you are based in Argentina, but you have an office in New York and you had one in China. Could you tell me something about how you started, and how the company developed in the years?

IL: The company was started by two architects. We are a visualization company that works mainly on architectural projects, we don't do much work on advertising of products, or other sectors. We are specialized in real estate projects and architecture. We have an "added value" because we are able to represent the projects of our clients at the best level. There are many architects in-house, so the communication with the client is very straightforward, and things are always very clear. We have around 50 people working here, divided in 3 production teams, a post-production team, an animation team, and they are all run by architects. Our creative director is an architect, so all the artistic part is very well taken care of. The offices that we have in New York are basically commercial offices, all the production is done here in Argentina, where we have the studio. We travel very much to New York to see clients, as well as to Dubai and to London, where most of our clients are located. You know that we work with Foster + Partners, Zaha Hadid Architects and other big architectural firms that are based in London, so we visit them about every two months. Currently we are working on a lot of projects in Dubai, and most of them are done by the biggest real estate developers over there, like Emaar for example, and we have a very close relationship with them. We work either with them or with their subsidiaries, like Square 8 - one of the architectural firms owned by Emaar, or Eagle Hills - which is a kind of secondary real estate developer that they have. Emaar do not run the projects itself, they do them through their subsidiaries. At the moment we work around 70% with architects, and 30% with developers, it is not something that we planned, it just came naturally.

MN: Do they have different requests from architects and developers? The final images are radically different? There are things that they need to show and other that they explicitly want to avoid?

IL: Well yes. It is a world of differences working with ones or the others: from the choice of the camera angles to the way that they will show the images or the animations. The architects want to show the building in a whole, they want to show the whole design they made, the way the building is actually realized, the relation with the environment. The developer may want to show, for example, a balcony with a couple of people enjoying a drink. They want to show the lifestyle, the situation, they want to show you how you would enjoy the new creation. They want to sell it, while the architects want to show it. This mix of commissions is good for us, you know - when you get sick and tired of working with one, then you get to work with the other one. We usually work better with architects because the developers tend to not send us all the correct information, or ask us for extra work, while architects, since we are all architects here, are more helpful.

MN: Let's take an example. I just saw a group of renderings of the Dubai Creek Tower by Santiago Calatrava in Dubai, for a supertall tower. Who commissioned the images?

IL: We have been working on that project for the last three or four months. That is a whole section of the city that is being built, and there are many developments we are working on... The Calatrava's is one of them. We have been doing the images for all the different parts involved. There is an architectural firm, a design consultant called RTKL working on the masterplan of the whole island, then there is Calatrava that designed that particular tower, and finally other companies are working in other parts of the development plan, which is very large.

MN: Some of these images are full of people, to convey the sense of happiness and lifestyle. I remember one in particular in which there is a lot of people along a canal, you can see the tower in the background. The sky is blue with nice clouds, a condition that looks very unrealistic for Dubai's weather, most of the year. So it must have been done for the developer...

IL: Yes, you must be right. Mostly, when you see an image showing dramatic scenery, it is from the architects.

MN: What do you mean with "dramatic"? An image showing the characteristic of the place? Like the desert with the heat, the humidity, or the pollution in the air?

IL: Yes, exactly. Whenever that happens, it is probably from the architects, that may ask us to show the whole building during a dramatic sunset, or sunrise, and they want to show it that way.

MN: You are part of the star system, in a certain sense, but Argentina is a quite unusual location for an office.

IL: Everyone here is from this country, we did not come here for any other reason. Also, we can be very competitive on the market, compared to UK, or Norway: it is one of the reasons why we have so many good clients. We have some time difference with Dubai, so when we work on projects over there we change a bit our working hours.

MN: You also are able to easily deliver animations, right?

IL: The market is changing, and most of the projects that we do require animations. I think that one out of three projects requires an animation now, so we are now changing in that direction, which is a worldwide trend.

MN: Do you, or the main partners of the office, have specific images that are used as a common reference for all the work? I mean images of every kind: movies, photographs, paintings, that can become a sort of "mantra" for the office.

IL: I would not name one artist in particular, but we do workshops every month, in which we show a list of references, and we analyze everything that was done throughout the month. We revise and compare our work with the list of artists, painters, sculptures, photographers, movies' directors, whatever is in the list, and we take inspiration from them. We try to share with all the people in the office the feeling of where we want to go.

MN: Do you see any differences between the requests of clients in America, Europe, the Middle East, or China?

IL: Not very much. People in the Middle East are becoming a lot more occidental; they want a very European look and feel. And it is the same with America. Globalization is helping on that. Apart the fact that for projects in Dubai we have to put people dress in traditional clothes, that is the only reference that we have. We have a library of people, and we shoot other persons depending on the project.

MN: What is the "trademark" of Methanoia?

IL: I would like to state that there is one, but it really depends on the clients, even if

we do have creative control on the images. In the end the clients tell what they want. We have our vocabulary, our particular look and feel, but it changes all the times, due to trends, to need, to different aspects of collaborations.

MN: But if you had to describe this evolution since the when the company was started?

IL: I would say that our main reference... is to work a lot with the "look and feel" in terms of the time of the day and the location of the sun, and the lighting.

Interview with Ali A. Alraouf, Professor of Architecture, Urbanism and Planning Theories, Qatar University; Head-Development, CB and Research Unit – Qatar National Master Plan

Doha, February 18th, 2017

MN: You just mentioned that the Sheraton Hotel, the first building realized on West Bay at the end of the '70 when nothing was there, was on Doha's postcards as a symbol of the city. How much this city is a collection of buildings, or a collection of images?

AAA: I can't interpret architecture and urbanism without considering the political context¹. The recent process of modernization in Qatar is different from the one of other Gulf Countries. From 1995, when Sheikh Hamad Al-Thani started to rule the country, he invested heavily in gas, which is a different source from oil, and that suffered less the economic crisis that happened after the turn of the century. The second characteristic of Qatar is the role of Sheikha Mozah, that unlike other first ladies in the Gulf, had the support from Sheikh Hamad to express her own vision on how to crystallize a new brand for Doha and Qatar. They first subscribed to the model of Dubai - and that was from the period from 2000 to 2005 -, so all you can see on West Bay is the result of this: a lot of skyscrapers and towers. That was the way by which Doha would be a global city. And they were not aware that imitating Dubai was a second level of imitation, because Dubai itself was imitating other cities. If you go through critical literature on Dubai you will see that at a specific point of the early history of Sheikh Mohammed, the ruler of Dubai, the image of cities such as Singapore, New York, Chicago, was the image that really kept into his mind and imagination. And he took it all the way to the slogan: "Build it and they will come". And he kept building... In many cases the quality of Dubai's architecture and urbanism would be seen as weird architecture, weird urbanism, trying to achieve that by doing this, the whole world would start to talk about Dubai.

MN: You mentioned the world "image" firstly in relation to Dubai...

AAA: Yes, although this image was not the result of any thinking about how to make Dubai unique, but how to make Dubai a replica, in order to join the same club of global cities - the ruler's interpretation of what global cities are. If you go the airport of Dubai there are slogans saying things like: "We now have more than 200 skyscrapers in Sheik Zayed Road only", as this was something to be proud of. I am not suggesting that skyscrapers are bad, but they limit their notion of global cities to the image of skyscrapers. And they add to it a whole culture of consumption, of exclusivity, of real estate fantasies, iconic developments, the largest mall in the world, etc.

What is interesting about Doha, is that after 4-5 years of the 21st century - and I would credit Sheikah Mozah for that vision - they started to wonder what was the value in building another skyscraper, and having people walking around the Corniche, looking at the image of the city, and coming up with the conclusion that it is very similar to Singapore... you guys did a good job! So a Qatar National Vision was published in 2008: it is a document that insisted on the necessity of moving towards a kind of economy structured around knowledge. This vision translated also in a strategic shift in architec-

1. See: Ali A. Alraouf, "Dohaization": An Emerging Interface between Knowledge, Creativity, and Gulf Urbanity". *Gulf Cities as Interfaces*. Edited by George Katodrytis and Sharmeen Syed. Cambridge: Gulf Research Center Cambridge, 2016, 47-68.

ture and urbanism, because - talking about infrastructures - you move from skyscrapers to other buildings, museums such as the Islamic Art Museum, the Qatar National Museum, state of the art colleges such as the ones in the Qatar Foundation, libraries such as the Qatar National Library designed by OMA, etc. These are the new images of Doha, because we realized that by doing this we can answer the very fundamental question that all the Gulf Cities are asking now: what exactly our future will be like?

MN: All these building that you are mentioning - not generic skyscrapers - are very iconic, an aspect that works fundamentally well with the global media system. Was this explicitly part of the plan?

AAA: Well, they are not that complicated, not that eye-catching architectural statements, because the agenda behind those building was different from the one behind many buildings in Dubai - that have to be unique, questionable, weird, signature. In Qatar even the higher signature architects faced questions, they were invited to dialogue with the local people. In the case of the National Library, for instance, we had a wonderful advisory board, where we had very interesting discussions with Rem Koolhaas and his team. And even Koolhaas, in a recent lecture that he gave here in Qatar, said that his whole experience of working in the Middle East was different from the one he is having in Doha, because he was challenged here. In the rest of the Middle East, particularly in the Emirates, people would “surrender” to him - to use his words. Ieoh Ming Pei said something similar for the Museum of Islamic Art... It was not the issue that the building should look as the most iconic building on earth. Again, it is iconic, but he was faced with a more interesting question: how to interpret the Islamic heritage and the heritage of the Islamic community in a very post-global world? We are now less excited by the iconic approach to architecture and urbanism, but more on the narrative that the buildings would initiate. Think about how the Museum of Islamic Art has created an interesting relation with the people, and has extended its influence to other high quality spaces all around the Corniche, near the old center of the city. In many other places the Museum is an elitist kind of building, and therefore is put in a very isolated part of town.

MN: Let's keep on with this kind of comparison, and take the new National Museum, which is being designed by Jean Nouvel as well as the Louvre in Abu Dhabi: it is built in the old town, while the Louvre is... somewhere, in a place that is surely difficult to reach. But since 2007 the images of the Louvre have been seen all over the world - and who created them is a genius, while no people know about the Qatar National Museum.

AAA: The interesting thing about these images is that they are related to the narrative of having a Louvre in the Middle East. There was a big polemic in France on that issue, because it was seen as selling a part of the identity of France. So the image of the museum was not just architectonic, but also carrying a political message, about exporting and importing identity and about how money can transform a very Bedouin-like traditional settlement into a state of the art cultural destination. In Doha the question behind the main museums, including the QNM, is on how they could be woven with the urban fabric of the city, and therefore when we claim that those places are built for people, we can have a sense of credibility. As opposed to when we create a very state of the art real estate fantasy kind of stuff like in Saadiyat Island, and then on the waterfront we will create state of the art shopping arcades, penetrated by the four museums - and then two of them are stopped and are becoming history, right? It is a very different philosophy, because these museums are not at all built for the people, but as a pure real estate marketing tool. It is not the case of how many people visit the museum, or how the museum changes the cultural life of the country, but the idea that someone's villa will be close to the Louvre, or a shopping destination will be close to the Louvre. It reminds me of the failure of Mazdar City... Ten year ago we were told all these wonderful promises about “zero waste”, “zero carbon”, and then what? Real estate projects and a small research institute. And again, that was branded by Sir Norman Foster...

MN: ...and the MIT.

AAA: Exactly. Going back to Doha and the QNM, it is not only within the old city, but Jean Nouvel was directed to embrace the old palace and museum within the new design. He had the ultimate freedom, but he was asked to emphasize and acknowledge the message that the old is important, that we are building the new around the old. Another interesting point is that in a lot of places around the museum it will be very tricky to understand if you are in or outside the museum. Again, this is very interesting, because if you are in a context where you have a very limited number of naturally born museum goers, you want to have a mechanism to suck these people into the museum. The third point is the established relation with the waterfront, which in Doha is becoming the most vibrant public space. So, in Abu Dhabi it is a museum for the elite, for emphasizing the exclusivity and the notion of consumption, the uniqueness, the branding. Here there will be a lot of branding, but without compromising the idea of integrating the building within the real life of people.

MN: Which people are you referring to?

AAA: When you look of the anatomy of the people living in Dubai, or Abu Dhabi, many people look at these places as the city of their early retirement. They come from Italy, Russia, China, multi millionaires with incredible facilitations in obtaining residencies, they have great fortunes that no one will ask where they come from, and they could afford to buy expensive villas near the Louvre. Here in Doha the houses near the MIA and the QNM are affordable.

MN: They might be now. But they will rise a lot...

AAA: Still... They will not rise that much. Do you know the Pearl Project, here in Doha? That one is a gated community, which was built from scratch, in a kind of Dubai exclusive style. But when it comes to the true urban fabric, I don't think it will turn into something exclusive.

MN: So the image is not the only drive. It is important, unavoidable, but not the only point.

AAA: The image is important from all cities - Dubai, Abu Dhabi, Doha. But in Dubai the image is the backbone of the whole development story, the strategy is "we want the world to talk about us, and they do it because we have the Burj Khalifa. The world knows us because Tom Cruise was able to climb out from this room at a very high floor" ... In Doha the image is important, but it will come in the second, or third place. In Doha the point is how the building will create a different narrative, that would transcend the visual image and will go into creating a more cultural, educational, research, social agenda and will make people really talk about Qatar.

MN: I noticed that the culture of the personality here is less present than in all other Gulf Cities I have visited. In all other states the portraits of the rulers are omnipresent, as well as the images of the architectural icons to the point that they tend to coincide.

AAA: There is a huge identity crisis in Dubai, as well as in all other cities. Sheikh Mohammed recently gave a speech, and he said that the main pillars of our culture are the Islam, being Arabs, and also being belonging to the Gulf culture. The fact is that most of the symbols of the local identity in places like Dubai and Abu Dhabi, or Kuwait, are all artificial. They will always talk about camels and desert, they will put a coffee pot and a falcon here and there, but all these are artificial. When it comes to the whole city, the whole relation between people and places, the building, the city, and the people, it is fully distorted. It is very Americanized, very westernized. Where are these pillars Sheikh Dubai was talking about, when 90% of the people living in Dubai are expat? Even local people don't want to live in their city because they feel foreigners. In Qatar the notion of identity is now being built in a different way: yes, we have heritage; yes, Islam is important; yes, we are part of the Arabs, but wait a

minute here... The fundamental challenge now is about how to be contributors in the production of knowledge, in the overall humanity project. I think that Doha is starting to articulate on this way of thinking.

MN: You are very optimistic in talking about this place.

AAA: I do. Doha is changing the perception of the world towards the Middle East, moving from skyscrapers to intellectual production. Speaking of images, do you know how Arabs are portrayed in the western world, even in cinema? When you see a guy with an Agal in an American movie, it means either that he is a terrorist, or that he is a guy looking for chicks and spending some money in Las Vegas. I think we should change this cliché.

MN: The other times I came to Doha I had a very superficial look to the city... The actual image I made myself it is hard to be cancelled, and it is the one of Westbay. I believe that things are changing, but I am skeptical because the image of the city is still very much the one imitating Dubai. Education City has wonderful buildings, but it is a campus. It is open, but still it is very far away. You don't go there for a stroll, especially if you don't have reasons to go to the buildings...

AAA: On the first thing you said, I was amazed that people would come and spend literally 3-4 hours in Doha, or in Dubai, or in Manama, or in Kuwait, and then go back to Europe or America and write a whole research, or a whole book chapter about this. There is a fundamental distortion, the way that Gulf Cities were treated by Europeans and American researches was not fair. In the sense that we all know from our undergraduate studies that you need time to read the city, to be able to judge it, to see different part of it, different narratives. Many people took a taxi from the airport, went to Souk Waqif for a coffee, made a stroll on the Corniche and took a couple of photographs at the waterfront, and then got back to the airport and started writing about skyscrapers... The second thing is on Education City. Why should you go there if it is only about education? You are right. But it is articulated to be a sort of new hearth for the city... therefore you have the new mosque, and you have seen that people literally come from all over the places, because it is a building that provides a new dimension of spiritual experience, and they are excited about it. Then there is a huge park in the campus, an alternative to the ones along the Corniche. And a number of schools, also elementary schools. There are events that invite people from all over the city, including concerts, conferences, lectures, there are galleries, and the public National Library.

MN: The Mosque of the College of Islamic studies is actually an interesting case. It is contemporary architecture, it is highly iconic, and it is a mosque. These three things are able to attract a lot of people, but usually don't go together. Making a comparison with Christianity, it is hard to find a contemporary church which is not awful. How is this culture of the image - with its different inflections in all Gulf Cities - related to the Islamic culture, traditionally an anti iconic one?

AAA: You relate again the image to the question of identity, at a most strategic and intellectual level. Here in Doha the whole notion of Islamic identity is heavily questioned. For a long time we fell into the trap of representing the Islamic identity by very artificial visual elements. We were so satisfied by building very typical modern pieces of architecture that could be similar to the ones of Walter Gropius or Mies van der Rohe, and then on the very shallow surface we would put some arches, and a couple of *mashrabiyas*, and we would say that this is the representation of our identity. The new buildings in Doha don't have anything suggesting this "copy and paste" from the past. Then, if you want to introduce a new paradigm of architecture in the Gulf, the most interesting building type to question is really the mosque.. We have been so lazy about dealing with the mosque. We kept on designing the same plans, the same spatial experience, and I agree with you that it is a problem in common with

the West and churches. Thirty years ago we used to deal with the mosque as the most important representation of the identity of the city. Now this is not the case anymore, if you look around Gulf Cities, they are not building big mosques anymore, but rather other building types. So it would be the case to question why do we need to have a minaret... why do we need a dome? Why a specific order of columns? The mosque in Education City is a sort of a revolution against all that, and even if it is very iconic it matches with the idea that it is not the overall external image of the building that matters, but the dialogue and the reflection on identity that it stimulates.

*Interview with Jacob Kurek, Partner at Henning Larsen Architects,
Principal for the Middle East*

Milano and Copenhagen, August 21st, 2017

MN: How was the KAFD project started, was it a competition or a direct assignment, and when?

JK: It started in 2006 as a competition based on methodology. We did not compete on a design, but we did interviews on the kind of approach and experience we wanted to give. Then there was a preliminary brief by the client, then we took the first three months to go seeing other projects, and get the lessons learned globally... We did a lot of studies on similar financial districts, environments, heritage and cultural backgrounds... We went to see places that have monorails, skywalks, cities that have similarities on commuting, and walking instead of driving. We also did a lot of travelling all through the Middle East and in Saudi Arabia, of course, to understand local climate and conditions... culture, history, legacy.

MN: So the first brief was not only about square meters or program, but about a broader cultural shift.

JK: Yes. We were asked to answer many questions: how to create a city in the city today? What is a “modern city” today? What does it mean in Asia, or in North America? How to manage a mixed program? What about robustness of the design, and flexibility for future needs? What gives to public realm a life and a character? That was all part of the pre-design phase of the project.

MN: My research is primarily focused on images. The renderings of the masterplan are focused on the typology of the skyscraper – I am referring to the images that are visible on Henning Larsen’s website, and to an animation that’s on YouTube¹ – lever the idea of a busy and vertical city. It is a kind of image and urban environment that recalls of Lower Manhattan, or Central Hong Kong and other CBDs of the so called “world class” cities. It is contrasting with the present state of Riyadh, that has a much more rarified skyline and a very different social system. Does it represent, also considering the present state of the development, a sort of workaround to the strict costumes of the Kingdom, something created to attract foreign people and investments, or is it really thought as a place of change that could be primarily attractive for the Saudis?

JK: The KAFD masterplan was not driven by height, or by numbers, but by an idea of working with the climate and improve the public realm life. It is something that we developed together with the client, that first came up with this idea. After, we emphasized this approach with the design. We would encourage people to walk rather than driving. Saudi is one of the nations in the world that has a lack of public space, which is completely absurd when you have so much sun and daylife. People live inside and don’t go outside anymore. So we studied and learned much from the traditional mud cities of the regions, where people used to walk and be part of a public realm. During the last decades, when Riyadh started to develop a modern orthogonal grid, the streets were created for cars, not for people, which is a major mistake. But there is also a more direct reason... In the Saudi market there is an interest, an appetite, from the younger generations, to live in apartments rather than in big villas, as most people do. This kind

1. <https://www.youtube.com/watch?v=jajLf8M9cyY>

of apartments are not really on the market, so we developed a mixed program with residences that are an actual alternative to the villas.

MN: The KAFD is conceived as a place that will challenge the current idea of public realm of Saudi Arabia, which is highly dominated by the separation of sexes. The imagery of vertical cities brings in not only the architecture but also the lifestyle of those busy and cosmopolitan places. Were the images originally used as a “catalyst for change”?

JK: In terms of gender separation the client was very clear, from the beginning, that this is a city for the future, and that in the future of Saudi there is no gender separation... no matter where you are, and where you go in the masterplan. We didn't bring this aspect in, it was a strong desire from the client's side. What we added was a particular attention to the micro climate, and to create a diversity of functions so it could become a city, and not just a financial district.

MN: Do you have any feedback on how the idea of this project - of a city within the city, composed of high-rises, densely populated, walkable and car free - was received by the locals?

JK: We have been presenting the project to the King, and to many stakeholders, but also to people in the streets, and they all are very supporting. They find the project refreshing, and they say that this is the city that they used to had in the past, or the city we are travelling to when they have vacation. They look forward to have a public realm where they can walk freely and safely, where everything is connected and there is no gender separation.

MN: Was the archetypal image of the skyline a driver for the whole project, at least in the phase of conception? It's clearly the most logic way to manage the volumes required by the program, but I wonder if the brief explicitly called for high-rise and iconic buildings, and if you originally envisioned other kinds of development.

JK: There was a desire for a financial district, and in all financial districts, globally, there's usually some kind of iconic architecture, and that means high-rises. But then we did a lot of simulations of the local wind conditions, and they have determined the heights, and the massing and the geometries. So this is the reason why the skyline is very undulated, and varied in height. The wind, the daylight, the microclimate predominantly determined the project. But the project is based not only on skyscrapers and the skyline, but also on the “*wadi*”, a kind of ground depression typical of the landscape of the desert, a dry riverbed that contains water and vegetation, shadow and life. The project is a mix of past and future, because people understand it as something modern but rooted in a local urban scheme, that was developed to respond to the hot climate. If you took a piece of Manhattan and place it in Riyadh it wouldn't work, of course. It is a matter of combining it with the local condition and culture.

MN: The *wadi* recalls the idea of Genius Loci. But it is also true that the Genius Loci is not something that comes out of nothing, as it is often a cultural construction based on the repetition of images and tropes of a place, or of an environment. Is the image of the *wadi* evoked and attached to the project in order to communicate its idea of sustainability, or are the characteristics of the project itself that were inspired by the *wadi* itself?

JK: The early renderings were created to make people understand the spaces of the public realm, not the building design, they are now almost twelve years old and completely outdated. But they gave an idea of our strategy. If you work with the wind and the sun to make a livable microclimate, you can create a real public realm. The *wadi* is the local reference for that. And actually the site of the project was a *wadi*, with a little bit more of greenery and lush. So we reinforced the idea of the *wadi*, and also the feeling of it. If you go back in time, the starting point of Riyadh and other small villages

was Wadi Hanifa, which is the longest *wadi* in the country, running for about 120 km and crossing Riyadh. It has been recently cleaned and restored as a green corridor. So our project reminds the local people of the *wadi*, their history and culture, and combines it with the modern city.

MN: Who created the original renderings that are visible on your website? Were they created for the competition? Did you produce the images in-house, or did you refer to external agencies? What are the renderings used for?

JK: The rendering were not created at the beginning, but later, in 2007. These renderings were the first images that anybody outside the project team and the client could see, showing the vision for the masterplan. As I said, we first started talking about our approach, and not at all about design. Back then we used to work with a French company called ArtefactoryLab for animations, and we took these images out of the animation.

MN: Did you looked at a specific reference image while developing the masterplan? Of another city, of a place?

JK: The biggest influence that we used in explaining what we wanted to achieve was a reference from an old Arabic mud city called Diriyah, which is a little north of Riyadh. That is one example of how the ancient mud cities were built and developed with respect for the public realm and the climate. We knew that we could build any type of modern city but - without respecting the local conditions - there would be nobody in the streets, because it would be impossible to walk. So these images were used as an inspiration for... how to create city life, and how back then without being able to see a 3D model, or any image, or massing and so on, they knew how to look and find out, to understand where to put the buildings, and how tall, etc. Moreover, these cities have a good sense of proportions, materiality, and detailing, there is human comfort, and they are designed from a highly perspective.

MN: Going back to the actual project for a moment: is the image or is the architecture itself - or a mix of the two - that primarily carries on the modernist utopia of an architecture that orientates and governs life?

JK: Well, I think that the KAFD is a good example showing that if you do your research, and your data collection and benchmarks correctly, also in terms of images, in order to create a piece of the city for the people, it will work. We have now being measuring the micro climate conditions in some parts of the project, and the results are beyond our expectations. We hoped to lower the temperature in the public realm of 4 to 5 degrees, but we have actually decreased the temperature of 8 to 10 degrees, and that's without any mechanical device. This is a new kind of environment in the Middle East, also comparing it to Qatar and Dubai, and it stands out because it is rooted in its context. You couldn't say that Dubai is designed for its climate, it is not a city as we think of cities, but a series of standalone buildings placed next to each other, mostly by coincidence.

MN: The idea of sustainability is directly recalled by the image of a green leaf, which is recurrent in the imagery of the KAFD. Did you design the plan of the plot in the shape of a leaf in order to symbolize sustainability, or did the client give that as a pre-condition?

JK: The shape of the leaf was given by the surrounding infrastructures, but we worked to have a more "organic" site. The fact that we don't belong to the orthogonal grid is possibly a positive aspect, so we recall back to an older rule, something depending more directly on the local climate and conditions.

MN: I have recently visited Riyadh. With some exceptions, the buildings look pretty much consistent. How did you manage the consistency of the project, along the years

of design and construction? Did you consider the image of the project as a whole, by following a reference image, or it results from a sum of parts (all the different projects designed by a number of different architects)?

JK: We started the masterplan in 2006, the construction started in 2010. The last part of our design was to set the guidelines for the buildings in terms of energy, materiality, lighting, signage... this kind of things. So all the different actors have been instructed on these guidelines, and they follow a palette of materials, colors, etc. That's why it looks overall homogeneous. We are now working on a review and optimization of the masterplan for the side that has not been built yet.

MN: What are the next steps of the project? I know that it has been put on hold for a while.

JK: We are now working with the client to kick start the project again, and to have everybody back on site to complete the buildings. The plan is that the first part of the public realm and the first buildings will open in March 2018.

Interview with Albert Naim, AECOM Business Development Leader, Buildings + Places, Middle East; AECOM Associate Principal, Design + Planning, United Arab Emirates

Milan and Abu Dhabi, May 24th, 2017

MN: What I am more interested in is the group of images of Saadiyat that from 2007 started to circulate across the globe, from newspaper to magazines, books, blogs, websites. Were you working for Aecom at that time?

AN: Yes I was, but I wasn't deeply involved in that specific project at that time. Now I am running pretty much of it. But I know other people that were involved at that time, and actually they are still here.

MN: I am thinking about the images of the Louvre and of the Guggenheim in particular, and about a bird's eye view of the whole island with the museums on the forefront. All those have been published thousands of times in the last ten years. Who created these images?

AN: It varies. For example the aerial views and the illustrative plans were both prepared by AECOM, by us, and they served a technical function. A plan for us, at a masterplan level... there is a series of drawings that we must prepare: there's the infrastructure drawings, there's transport drawings, roads hierarchy, community facilities catchments, land use, there is plenty of technical drawings. But clients cannot read technical drawings. So the main reason of producing this illustrative plan which is colored, is to translate this message into something special and visual that the client can understand. The other layer that these serve as well is for the authorities' approval. They need to see something to know how it will look like. It is not just a pretty picture. Sometimes we develop the image as a pretty picture to sell an idea, but that was not the case in this specific project, because the project was based on the technical layers and the visuals were translating the technical into something that the client can understand. But sometimes it is done in the other way: you create a pretty picture to tell a vision, and if the client accept it then you start translating it into a technical stuff. It keeps moving backwards and forwards and in-between. Now... the other thing is for clients to attract investors in a certain development, they need to show the ultimate look and feel... So, for example, you can't actually tell that you are developing residential villas on a golf course, you need to show them, so they can start selecting from it: I like this one, I like this villa, I would like to live beside the museums, I want to live aside the canal, and so on. Having said all this, sometimes clients can't see even the 2D, because the illustrative, the plan, is still a 2D drawing. Some people prefer to see things in 3D, because our mind works in 3D, and that's why we develop 3D's as well. But 3D is also a design tool, it is not just a demonstrative for the client. When you go on 3D and you go up to the high dimension, especially for the public realm landscape elements, and even the buildings - how do they look? In a plan you do not really consider the building look and feel, you consider just the footprint - you start bringing things a bit to reality, and you start adding another layer of textures, materials, look and feel, the public spaces, how they are large or small, how they are shaded. So that's really the function of our sort of realm of work, it is purely technical. Now the next player for that is the marketing, and that is another type of production. If clients want to start printing these kind of images on billboards, which are massive in size, three to five meters, and much higher resolution and so on, the level of effort required for it is way more. And it depends on the clients end and on what standard it is, if it is an extremely high-end, or mid-end, or whatever. Something as prestigious as the Cultural District on Saadiyat

requires a lot of work on details. So when you blow it up to that scale you can actually see this level of accuracy and resolution. We didn't do it at that time, so what you are investigating was created for technical reasons, and they used for marketing, and for the internet, and the architectural magazines that you mentioned, and it is fine, because the drawings were bought from us and they have the rights.

MN: What about the panoramic view showing the Guggenheim in the forefront?

AN: We didn't produce this, and by the look it seems to me that it was produced by the architects. The main subject is the Guggenheim Museum, so it has probably been produced by Gehry's office. It is selling that, but also the design response, as part of an architectural and design masterplan, cannot be designed as a stand alone project, but it is designed contextually, so it shows all the context and surroundings and so on. You cannot sell a development or a design as a standalone "alien", you have to put it in the context. So the context informs the design, and the design complements the context around it. So when you look at that building, the renders intentionally shows the background in a certain manner, and it is, as you said, a panoramic view, and it is a piece of art, a picture that you would be happy to put on a wall, regardless what does it function, or what does it serve. But this one to me this is a purely architectural product, an architecturally selling sort of design or image.

MN: It shows a view from the sea, which would be quite unusual. Of course the images become more emotional with the water on the forefront...

AN: Well, that's fine, because some of this iconicity is given by this gateway from the seaside, available to the people coming to it, and actually that view is something that you can see from the other side of Abu Dhabi Island. If you compare that with the other one, the aerial view is something that people will never be able to see, while a lot of people would see the view from the water. More than that, it would actually be seen from the bridge to Saadiyat Island, and from the port of Abu Dhabi, the Mina area. That view is very practical, it is a good selling point, and something of that level is considered a gateway, cause you can see if it is navigable. It won't be that a lot of people would see it, but it is a visual thing, it is a real view, that people could experience.

MN: So the area of the port is under transformation because of development of the Cultural District which will be just in front of it?

AN: There are some proposals for re-masterplanning that area... It is something that can happen. If you look at Marina Mall and the old breakwater, that is where all the people go to see the skyline of the city. It was intentionally created for this purpose. I don't know if this is what is happening with Saadiyat island, but it can be an opportunity for the future, it really can be. There is another thing I would add... the images you are referring to are final products. They are not selling an idea. They are not a design tool. They are the reflection of the final product, and they are built on other preliminary sketches. So the images that you are looking for are more about documenting what is done, agreed and designed, and selling it for the public, through the magazines, websites and so on. If you want to talk about the actual images as a design tool, that's another discussion. The overall view of Saadiyat island, for example, was reflecting a final masterplan. Now the masterplan changed, and to change it we have gone through a series of sketches, series of plans, of studies and so on, and once agreed and done, we developed an updated version of that view. So it can be re-sold to the public one more time.

MN: The word "icon" originally refers to images, not to buildings. People might not go to Abu Dhabi, but they might see the renderings. So these buildings already exists, in terms of images, since the renderings were released and started circulating...

AN: If you put an image from the pyramids, for example, that's an icon, and that's something that you want to visit and see. With the Guggenheim, if you put it as a building, only a limited number of people would love to go and see the building, you would

probably attract architects, or someone interested with this mass, or having some historical background in architecture, or art. If you make it clear that it is a museum, you will attract a bigger number of tourists, because there's more people that would like to go and see the museum itself. But what would really attract tourists is the experience, so I don't think that the images should just focus on being a building, or being a museum, because they would be attracting a limited number of tourist, or grabbing the attention of a limited number of possible people. Does it make sense?

MN: It does. In a certain way it is absolutely clear, the logic behind these images is crystal clear. But it hasn't always been like that. Where do the relation: tourism - museum - icons comes from? It is an open question, without a univocal answer. And Saadiyat Island is an extreme case, because it is not a single museum, like in Bilbao - and we know that the museum there was only a part of a long process of transformation -, it is a whole new island built from scratch. Are there any previous examples of developments of this kind that were used as a model? And here's another question: did you have a set of reference images on the working board, while creating the original masterplan? I will make an example: the bird's eye view of the island, looks very similar to a "View of Naples" of the XII century, painted by a French painter called Didier Barra. I find that amazing, because it was impossible at that time to fly over the city, so it is purely imaginative.

AN: You never know what the team had in mind, you would be surprised, sometimes. Anyway, we always took character images in our work, but probably for a different purpose. For example, when I was talking about the experience and the "look and feel", especially when it comes to public run, or because we are going on a big scale of masterplans, we are not going to architecturally design all the buildings that you see in the masterplan, because there's too many of them. So we really depend on character images. We would say that a certain zone will look like this, or that, and we start bringing character images. And we use them all the time to discuss to clients, and even to produce these CGIs. We look at character images and we give them to a 3D modelist and we say that we want a certain zone to have architecture that looks like the one in the character images. Or to have that park that has something like this... a certain play area, shading structures, whatever. We use character images to bring the idea as close as possible to reality, to clients and 3D modelist. Sometimes the process can be different... The vision is not based on images, sometimes, but the vision comes first. For example I heard that the Palm Jumeira in Dubai started as an idea... "We want to build a palm in the sea"... it was designed on a napkin on a restaurant and one of the sheiks liked the idea, and there it is. But you can end up with something totally different... It can start with the idea that Abu Dhabi needs a Cultural District, and that we want to create a cultural destination, and it can start with the idea of building one museum there, a big museum, and then starting to grow, and end up with these four museums. And then, having this vision, we started to translate it into something special. We start designing it, and we came up with options and ideas. Most likely this is what happened, I believe, because in most cases that's what we do¹.

MN: Who works on the visuals? Is it an in-house team, or does AECOM work with external agencies?

AN: It depends: 2D are usually done in-house. 3D that have to reach a certain standard of quality go outsourced.

MN: What about the images of the Louvre? They are now the ones more diffused as the museum is about to open. Are they designed by AJN?

AN: I think so. Maybe we took some as a part of the masterplan, but it is not the main focus.

1. See also "Interview with Thomas Krens". *Clog* 13 (2014): 69-71.

Interview with Moza Al Qumzi, Development Manager, TDIC Abu Dhabi

Abu Dhabi, January 18th, 2017

MN: I am interested in knowing more about the images of the Cultural District. I have been following them since 2007 at least, and I would like to better understand the relation between the images and the actual projects. Can you summarize how it all started, how the whole Cultural District was conceived, what was the idea behind it?

MAQ: I would start with Abu Dhabi Vision 2030, because it is within this vision that Saadiyat Island started to be developed. It already had a little local population, but there wasn't any urban development. After that the Urban Planning Council came out with the framework for Abu Dhabi 2030. At that time TDIC (Tourism Development & Investment Company) was part of TCA (Tourism Cultural Authority) and was assigned to develop Saadiyat Island. They realized they needed museums to develop the island.

MN: Why they realized they needed museums?

MAQ: It is part of the vision: they wanted something that is out of the ordinary. The Abu Dhabi Island was already developed in 2005-2006, when the company was established. So they looked for the place to locate these iconic museums. The idea of the museums came after TDIC was assigned to develop Saadiyat Island. They thought of a district that would be unlike any other across the globe. We would have three different museums, each one of them is telling a different story. The Louvre Abu Dhabi speaks about history and the modern art era; Zayed National Museum will speak about the national history of the country, and the future of it; and the Guggenheim will be the contemporary art museum. So you are getting the flavor from three different contexts.

MN: TCA and TDIC are public companies?

MAQ: Yes. They are structured like private companies but they are owned by the government. We have the majority of the projects that are public, signed by the government, than we have private projects, like the hotels, the beach club, the villas, that are private. But again, at the end of the day we are a governmental company.

MN: TDIC has a cultural mission? This is why the choice was to create museums?

MAQ: Yes, we are promoting tourism, but at the same time we are promoting culture. Again, it comes hand in hand with the Abu Dhabi Vision 2030, and it comes with the TCA, which is going to manage these three museums.

MN: Why these specific museum institutions have been chosen? I mean... why the Louvre and not, for instance, the British Museum; why the Guggenheim and not another foundation. I also remember that originally the set of projects was different, there was a museum by Tadao Ando, one by Zaha Hadid...

MAQ: The Louvre Abu Dhabi was born from an inter-governmental agreement between Abu Dhabi and France. The agreement was made in order to use the brand and identity of the Louvre, and then Jean Nouvel was chosen.

MN: Who chose the architect? Did it happen after a competition?

MAQ: I think it was an agreement between TDIC and the government of France. The only competition took place for the Zayed National Museum, where a dozen consultancy companies were competing on the design, including Foster+Partners, that won the competition. The idea associated with this kind of competition is to create some-

thing that is related to innovation, something that can last for years and years, that does not deteriorate with time and that can be stuck on your head.

MN: Why at the beginning the Zayed National Museum was not promoted as part of the masterplan?

MAQ: It was part of it, but they did not promote it from the beginning because at that time the design was not revealed, and because they needed to make a ceremony when they revealed the design of the museum. That happened in 2010 when Queen Elizabeth came to visit the UAE, and unveiled the design with Sheikh Mohammed bin Rashid, the ruler of Dubai. And the Guggenheim was an agreement between the TDIC, the TCA and the Guggenheim Foundation, and they choose Gehry, who got a direct commission. He has designed Guggenheims elsewhere across the globe, and he did the one in Bilbao.

MN: What about the two other museums that were on the original masterplan?

MAQ: Well, as TDIC we can disclose information about these two museums. The Performing Art Center is part of the Cultural District, while the Ando's one (the Maritime Museum) is part of the Marina District, which is not yet fully developed. These projects are yet in the plan, and hopefully one day they will be realized.

MN: What about construction works?

MAQ: The Louvre is almost complete. We have all the piling for the Zayed National Museum and for the Guggenheim since 2011. All designs are complete, and it is now up to the government to appoint contractors.

MN: Let's get back to the masterplan: who designed it?

MAQ: Well, there have been different versions and alterations of the masterplan. But the majority of the works that are on the masterplan are by AECOM¹, in 2005-2006.

MN: Gensler also worked on it, if I remember well, and SOM.

MAQ: Yes. As I said, there were many alterations of the masterplan, but then they went back to AECOM to redevelop it. Because there are many different aspects of the masterplan... it is not only the amount of GFA's (Gross Floor Area) you are putting on the development. It must be economically viable for the company as well. And there are different demands that come across. We are very much related to what is happening around the globe, so the amount of different projects, such as housing, or commercial, is affected by the global scene. So you need to be aware and to update the masterplan while you are going on.

MN: I am interested in that restricted group of images that from 2007 started to circulate across the globe, from newspaper to magazines, books, websites. All people concerned with architecture know about the masterplan of Saadiyat, somehow. They might ignore all data and details, but they know the images. I wish to know who created these powerful images. Let's google "Saadiyat Cultural District", and they pop out...

MAQ: The images of the museums were created by the architects. The ones of the masterplan are varied, there are many different versions, and they are continuously updated and studied. There are many details that are added, or changed, that show the progress of the design, like the presence of the canal - that then was abandoned, or of the new district mall. The one you are referring to is an old one, and it is probably by AECOM, if I am not mistaking. The other one you pointed out is by the Guggenheim team, because it is very much focused on that specific museum, although it contains also the other museums. We have general 3D wireframes that we use for all different

1. Cfr: <http://www.aecom.com/projects/saadiyat-island/?qp=>

kind of marketing proposals, and sometimes the architects request these wireframes, that they manipulate to make their design look consistent.

MN: What has SOM done?

MAQ: I think they worked on the pre-conceptual masterplan, that was changed a couple of times because of the feasibility of the developments.

MN: Does TDIC have a team of communicators that are managing the visualization of the project, and that were able to create such a great expectation over the years?

MAQ: Yes there is a communication team, but the team has changed dramatically from five years ago. And it is a small team, so most of their work is outsourced. TDIC left that kind of impression across the globe due to a strong image that was created at the beginning. Most of the work is about choosing the right images to promote the island.

MN: I remember that back in 2010 I asked to visit the construction site, and I got the answer that this was - at that time - the most photographed and filmed construction site of the world². My request was turned off and they recommended to visit the exhibition center in the Emirates Palace. How did the situation evolved, how these iconic museums work within the media system - for instance now that the Louvre is almost complete?

MAQ: Every museum has its own marketing and communication team, their social media accounts, they organize workshops, talks that happen every couple of months in another venue called Manarat Al Saadiyat. Similarly happens for the Zayed National Museum and the Guggenheim. The teams are integrated within TCA, and they promote the museums from there, both their contents and their design. Everything on the museums that goes to the media comes from TCA. For example, they go photographing the Louvre Museum every week, plus there is an earth cam, and they use drones to get aerial points of view because the museum is partly on the water. You can see it looks almost complete from outside now, although it is not landscaped. And it is very striking to see how similar it is to the renderings.

MN: It is very similar. I have visited the site in 2012 and there was a model of the building, as well as a real scale mock-up of the dome, and it looked very much like the renderings. I guess that the visual effect of light of the original renderings drove the whole design and construction process³. By the way... when is it going to be opened?

MAQ: They will announce it...

MN: Approximately? Soon?

MAQ: It will be soon.

2. An extract from the original email is published on D. Ponzini, M. Nastasi, *Stararchitecture. Scenes, Actors, and Spectacles in Contemporary Cities*. Torino: Allemandi, 2011, 45 (second edition New York: The Monacelli Press, 2016, 84).

3. See also the interview with Gilberto Bonelli.

Atlante:

Abu Dhabi

- *Saadiyat Island*

- *Louvre Abu Dhabi*

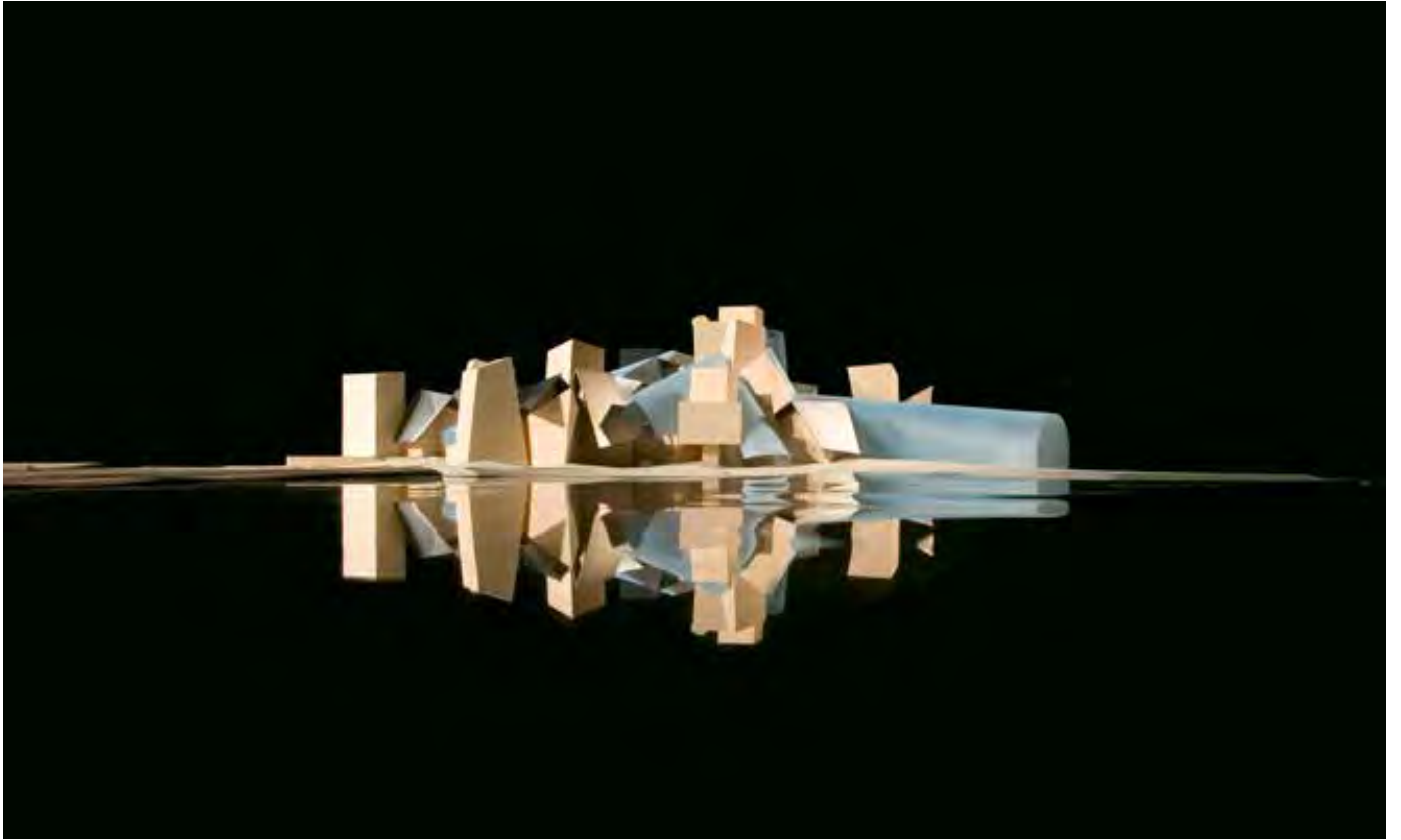
- *Guggenheim Museum Abu Dhabi*



Il progetto di Saadiyat Island ad Abu Dhabi (presentato nel 2007) prevede l'urbanizzazione di 25 chilometri quadrati di un'isola deserta vicino al centro della città, in cui, tra le numerose opere previste, è in corso di realizzazione un "distretto culturale" con i musei disegnati da cinque architetti di fama internazionale: il Guggenheim Abu Dhabi di Frank Gehry, il Louvre Abu Dhabi di Jean Nouvel, lo Sheik Zayed National Museum di Norman Foster, il Performing Arts Center di Zaha Hadid, il Maritime Museum di Tadao Ando. L'intera operazione è fondata sull'idea - derivata dal cosiddetto "effetto Bilbao" di cui la Guggenheim Foundation e Gehry sono stati protagonisti un decennio prima - che l'immagine di queste architetture spettacolari possa costruire e diffondere nel mondo una nuova e distintiva identità culturale per la città, attraendo turisti, investimenti, e facendo da volano per i numerosi hotel, i porti turistici, le ville, e le residenze previste dal piano.



Rendering dell'attuale masterplan di Saadiyat Island (2017), Abu Dhabi, UAE (AECOM), 2015





Thomas Krens, direttore della Solomon R. Guggenheim Foundation dal 1988 al 2008, racconta il suo coinvolgimento nella concezione del Saadiyat Island Cultural District di Abu Dhabi con toni allo stesso tempo elusivi e sfacciati, ma non inverosimili: «I spent a few days flying around in a helicopter around the site, and I got a meeting with the Crown Prince . . . [who said] “What would you do?” And so I did a drawing on a napkin at the hotel where we met. I said, “Here’s the Guggenheim; here’s the Louvre; here’s the maritime museum; here’s the national museum; here’s the opera house.”... He took the drawing and said, “Okay, that’s what we’ll do. Who are the architects?” And so I said “Frank Gehry for the opera house, Zaha Hadid for the museum, Jean Nouvel for the Louvre, Tadao Ando for the maritime museum, and Santiago Calatrava for the national museum.” He disagreed. He wanted Frank Gehry for the museum and Zaha for the opera house. . . . And then we proposed a biennale, and we hired fourteen other architects to design pavilions around the canal».

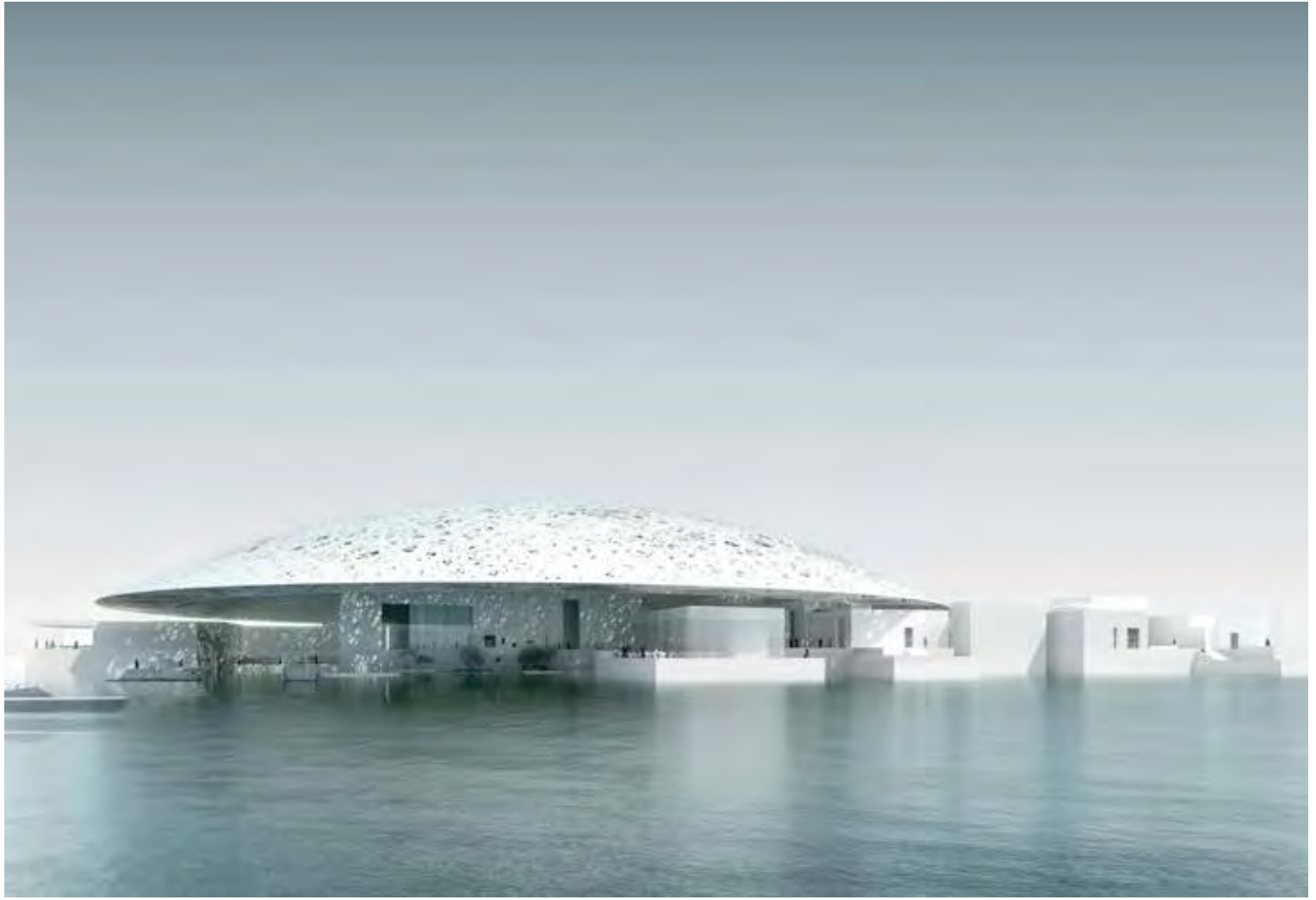
“Interview with Thomas Krens”. *Clog* 13 (2014). 70.



Il Guggenheim Museum, il Louvre Museum e lo Sheik Zayed National Museum avrebbero dovuto essere completati nel 2013, ma la loro apertura è stata progressivamente rimandata negli anni, anche in seguito alla crisi finanziaria del 2008 e della recente caduta dei prezzi del petrolio. Nel corso degli anni, tuttavia, i rendering dei musei hanno continuato a circolare sui media di tutto il mondo, costruendo nell'immaginario globale l'idea di un luogo dalle caratteristiche spettacolari, e non è raro imbattersi in articoli di giornale, siti web e altri tipi di comunicazione che, nonostante la fase di completamento sia ancora lontana, trasmettono l'idea di un luogo già esistente, abitato e di successo.



Veduta di Saadiyat Island dagli edifici della New York University, Abu Dhabi, 2015





Dal 2007 i rendering del Louvre Abu Dhabi di Jean Nouvel hanno incessantemente circolato sui media di ogni genere, in tutto il mondo. A distanza di dieci anni il museo è quasi completato, ma in ogni tipo di comunicazione sono ancora i rendering a raccontare le caratteristiche di questo progetto.



La notizia della futura apertura di una sede del Louvre ad Abu Dhabi, ha suscitato in Francia numerose critiche sull'opportunità di cedere a una nazione straniera una parte del patrimonio culturale nazionale, e ha posto le immagini del museo al centro di una polemica, secondo la quale sarebbe proprio la presenza del Louvre a Saadiyat Island a legittimare ciò che, per molti, non è altro che una versione artistica dei parchi tematici di divertimento che punteggiano i paesi del Golfo Persico.



Veduta del Louvre Abu Dhabi in costruzione, Abu Dhabi, 2017

Interviste:

Colin Koop, SOM

Erich de Broche des Combes, LUXIGON

Gilberto Bonelli, DIORAMA

Ippolito Pestellini Laparelli, OMA

Christian Zöllner, BLOOMIMAGES

Gheorghe Bratu, TEGMARK

Massimo Barbera, CHAPMAN TAYLOR, FOSTER+PARTNERS

Interview with Colin Koop, Design Director at SOM

Milan and New York, July 27th, 2016

MN: You have been working for many years at SOM, in the architectural field worldwide. Do you have seen any radical changes in the use of renderings - that in my opinion are more and more decisive in architecture? The importance of images in the various phases of a project (design, production, delivery and reception) has increased? In which terms?

CK: I have been working with SOM for thirteen years, and I would certainly agree with your observation that renderings are a more critical part in our workflow and in the way that we present projects to our clients. It is undeniably true. I think that 2005-2006 to 2010 is when renderings became more integral, while now we are just maintaining the rough number of renderings we do for a job. The difference is that people, clients, often want more photorealistic renderings earlier and earlier in the process than they did before. This is something you try your best to resist, but that is the demand... "get me the images as soon as possible". Especially in competitions... You might have a two months competition, and by the end of the two months you are going to be producing images that look more or less like a photograph of a real building. In other cases, the clients may want to see as photorealistic images as they can, as early as possible. They may not release them to the public and to the press, but they often want to see what their building looks like as quickly as possible. Not all, but many clients.

MN: Is this urgent request for renderings related to changes in the design process?

CK: The design process is getting shorter, actually. Particularly if you are doing a delivery method that overlaps design with construction; sometimes we are issuing packages for bid at the end of schematic design. So if you are already bidding the job at the end of schematic design, the clients want to know what they are buying, pretty early, so you might be in a phase of schematic design and you have to present a kind of nearly photorealistic renderings of what you are doing. So renderings are definitely responding to the fact that people want to build faster and faster. That's one thing. I think that the other piece is that they know that you have the capacity. I mean, maybe twenty years ago nobody asked for photorealistic renderings, as you didn't have the ability to do it. But they know, from buildings they go seeing, or from other projects we have done, or whatever, that it is not so complicated to make a photorealistic depiction of your idea. And it is becoming less and less expensive, as well. You can have good photorealistic renderings for 1.000 \$, even for less if you have a good person working for you in-house.

MN: Which kind of renderings do you need? Do you produce them in-house or do you collaborate with external companies?

CK: We do a lot of computer renderings, not necessarily photorealistic ones, but just quick renderings, even with white materials... We do a lot more of those than physical models, it is much quicker. For day-to-day design work and client meetings we do renderings in-house, but for competitions and press releases we would have a professional do them. We work with European renderers, we have American ones, Chinese ones, and we have some Latin American ones... all over the places. The Chinese renderers are faster, and they miss a little bit in the nuances of a place. Their renderings kind of make all your buildings look like they are in the same city. European renderers, and American renderers are more careful in getting the place right in addition of getting the design right.

MN: A trend toward abstraction seems to be more visible in those projects placed in fast developing countries, such as China or the Middle East, while in Europe and North America most projects are represented - both in photographs and renderings - within highly detailed contexts. Could you explain the reasons of this differentiation? Does it imply a different concept of the local contexts, both from the designers' and the clients' side?

CK: Unlike China or other places, if you do a design for New York City, the renderers have very elaborate 3D models of New York City, or they hire helicopters to fly over the city and take a photograph of the city and then you render into that. They have the ability to do a better job of depicting the existing city. There are generally no 3D models of Chinese cities, and there is generally not the sophistication of being able to get a nice context shot of the city. So, what you end up is that they try to recreate the city from what they have, and it usually falls short. Part of that is due to the reality that more developed countries have the infrastructure to make better renderings of the cities, or better photographs. If I am doing a project in Miami, I can go to Google Street View and find one billion photographs of how Miami looks like, or I might have traveled to the place a few times. In China, there is no Street View. That's one thing, but I think that the other piece is that the design process is the same whether you are in Europe, China, or the United States, you design with the same mentality. The idea of the context is equally important. You want to build a project that resonates with its place, which is for us a kind of emblem of tectonic design married with pragmatic innovation and sustainability. Our principles are the same all over the places, but the way you represent the image might shift slightly. In China there is a greater emphasis on the desire for buildings to represent a city, they want their icons. Particularly for the kind of competitions we are doing, that might be for a signature tower, a signature airport, a signature concert-hall, whatever it may be, they are looking for buildings that are defining their cities, not for building that are kind of disappearing into their cities. And that's a tough dynamic to balance... It is different when you are doing a project in Europe, or London, where you are presenting to get approval of a community board, of local authorities, and they are much more reluctant to want that: they want the opposite, they want a building which feels very, very carefully calibrated to the place. The renderings respond to that condition. You are not taking a hero iconic rendering to a NYC community board. What kind of image they want to see? They want to see the streetscape and they want to feel also other things. In China they also want to see the streetscape and all these other things, but the Communist Party's chairman or the head of that particular city wants to see what the icon is, so that is the image that you produce. So it is very much about demand, what the client wants to see. You can use renderings to convince people of how carefully is done you work, or how well it is integrated to the context, or you can use a rendering to make a point that your building stands alone from the context... In that sense renderings don't have a point of view, you can put into your renderings what you need to achieve.

MN: I googled "SOM masterplan" and a long list of images come out... They are all very similar. Typically they are bird's eye views, with white buildings represented as simple geometrical solids and an icon in the center. Could you comment this praxis in representation of masterplans?

CK: We have an in-house way of representing our work, and we try to be as consistent as possible, because we need to be able to put a portfolio together, or publish our work, and we want it to be coherent. In the masterplans, being able to represent the work with that kind of bird's eye shot that captures the full context, is something which have relatively consistent color values, and rendering values, to a degree that we can have a kind of in-house style, as I think most firms do. The comment about white buildings... is because it is a masterplan. We are not designing the whole city, we are not designing the architecture of the city, we are designing the system of the

city. It is a fine line between just showing them what white buildings that are not inspiring them, and showing specific architecture and getting them focused on that. There is a balance struck between picking a couple of buildings and putting a little bit of style on them, to give them the sense of the potential, and then keeping the rest kind of open and non specific. This is what we usually try to do.

MN: Are these images ever taken literally?

CK: It happens all the time that people take the images literally. We just released a masterplan for Philadelphia, near 38th Street Station, the train station, and it is really just about organizing air rights and then it is mostly focused on the streetscape. But of course you have to show them a rendering, to show to the world what the full built might look like, and you try to do it in a way which is not super specific, and then people reacted to that saying that the buildings look boring, banal. But if I am giving them specific towers, they will be complaining about how specific they look, so there is this fine line you have to walk. Many times the city does a masterplan, but then they build so fast that they don't implement the masterplan. They might lay out the streets that we designed, but then every developer does just whatever they want. That's more what happens, that a masterplan is not followed through. So the rendering represents something that never gets built.

MN: SOM is the firm that, more than any other, has established the imagery of the modern skyscraper, along with the photographs of Hedrich Blessing and other important American photographers. The tower seems to be the most recurrent typology of buildings designed by SOM all over the world. The images of new towers, both in photographs and in renderings, seem to reproduce a consolidated imagery of the skyscraper that has been going on since many decades. The points of view are often similar, the framings, the moments of the day and the quality of the sky seem to be repeated, the emphasis on transparencies, on reflections... Is this the result of a strategy to push forward the architectural vision of the firm through the replication and settling of images over time?

CK: I know that our communication team has some basic guidelines that we give to photographers. More than that we work with the same photographers, over and over again, and in doing so their point of view becomes more consistent. That's true from the beginning, Ezra Stoller sort of defined SOM's architecture in a way that he chose to represent it. His particular eye for documenting modern architecture goes all the way through the '60s and '70s. That consistency is one way to binding together all your projects to a coherent whole, because every project has a different client, a different site, a different budget, so we are always trying to figure out the best way to define our point of view, and the way you document is a critical part of that.

MN: Do you follow different guidelines for photography and renderings?

With photographers... we show them and we discuss the best points of view to represent the buildings, we show them examples of other buildings, or we have worked together before so they just understand. But with renderings, we typically set up the cameras in the model ourselves, and send draft versions of that to our renderer, and they may do their version of that, do a basic lighting test and we would say... no it is not working, we need to do some changes... so it is a more like a reiterative process, we don't give them a guideline and say: make it look like this exactly. We might say that we want a twilight shot, three quarter length, looking at the building from down the street... We get started and see what they can do with that. And they try, and we comment, and we do redline it, and they do it again a few times.

MN: Which kind of references do you use to create a rendering?

CK: We are usually balancing what we think would be the best for the audience we are making the image for, versus what we want a project to look like. The two things

don't always align, so you want to find the way to get both over in the images as much as possible. We don't have a dedicated rendering team. Rendering the projects is one of the responsibilities of the younger architects. We don't have in-house people working full time on renderings, and we are all architects.

MN: What about the people that appear in the renderings? Do you follow specific guidelines in displaying them, and for what reasons?

CK: We want the people in the renderings, and we want the kind of people that will use the building. So if it is a school we want a bunch of young people looking like they are going to school; if it is a skyscraper for class A offices, we want diversity in age, race and everything. People are an important way to allow non-architects to find their way into the project. They understand the scale when they see people, and they understand how they might use the building when they see people using it.

MN: Renderings are able to transform the image of a project into a spectacle...

CK: The renderings are the best way to make a splash and get people excited, and certainly they are easier to be reused for the press. However, for competitions, when you are in the room with the client, a physical model will always be the best. A big physical model will be always the way to get people excited. Because you can see it... There are all these boards with printed renderings on the walls, but then people walk through and immediately walk around the model and stare at it.

MN: Do you think that the new online media, like the daily newsletter, the blogs, which are usually consumed very quickly, have a privileged relation with CGI's? Is it about the media, or about the use of technology in general?

CK: In general places like Dezeen or Design Boom are getting us used to news articles made out of "new rendering released of this or that job". There is nothing about it, the only interesting thing is the new images, so you might want to see how the project looks like, and this is certainly an effect. But right, the other thing that renderings have done is that they make certain kinds of buildings look better than others, so buildings that have a lot of iconic form, buildings which rely on shape making, more than texture, for example, or materiality, tend to look better in renderings. And as a result they tend to win more competitions. The way that renderings value form over structure, materiality, space, influences the way that people are designing. And this is one of the reasons why form is the starting choice for people to design. Whereas 40 or 30 years ago they would start with the program, or the structure, these days people tend to start with the form, because with the new technologies you can more easily make the shapes. To give you an example, if you are sitting at your desk and you are working inside Rhino and 3D model the Seagram's Tower, and then you have to do a 3D model of, let's say, the new tower that Gensler did in Shanghai¹... Well that twisty tower looks better in Rhino. It just looks better when you design it in tree dimensions. The Seagram would look like a "gridded box", and it is very hard to see the potential of that design because it looks conventional. Now, it is one of the best buildings ever made! So if you are a designer you are constantly en garde against overvaluing form because Rhino will make a slippy shape look awesome. So you constantly have to remind yourself or remind to junior designers that there are other things that matter more than form, and it is one of the reasons why you have to do physical models, you need to have actual material samples in front of you, you have to be able to see the full picture. Because renderings and 3D models are deceptive.

1. Gensler, Shanghai Tower, completed in 2015. The building was awarded the American Architecture Prize for Architectural Design for 2016.

Interview with Eric de Broche des Combes, founder and director of Luxigon (Paris)

Milan and Paris, August 1st, 2016

MN: I have been struck from something you said... (“To me, this occupation is a bit like a Trojan Horse. What I am interested in is the conversation, the discussion about architecture. Fundamentally what I love most is architecture, and not rendering and not graphic design or anything else”¹). As a photographer I have the same feeling... I am interested in architecture, more than in the images alone.

ECB: My job is my life, so my relation with it is extremely personal. It comes out that it is architectural renderings, but I am not interested in them. I am interested into using some sort of medium, and it could be architecture, to express what I have in my head. Then, I have an education in architecture, so I have a vocabulary that is part of my culture. There are lots of people doing renderings, better than me, or worse... but it all doesn't matter! It is a matter of dedication, of discipline (like... kung fu!), with discipline you can obtain great results, technically. But I prefer the subject over the technique.

MN: Until a few years ago, a characteristic of computer generated images used to be abstraction, in terms of scale, context, people. Now photorealism is getting more and more diffused for reasons of marketing, and it is a part of a process of popularization of architecture. What do you think?

ECB: Photorealism is not a trend, it is something logic and due to three factors: the first is technology. The computers are powerful enough to do photorealistic renderings. When I started, in the late '90s, it was impossible to obtain the results we have today. The hyperrealism shows the surface of things, which is not reality. But it gives the impression of reality. The lie is still the same, because one, two, three points of view can't give the sound of a building, the temperature, what makes really a building, the uses... Do you know the Pre-Raphaelites? They are absolutely perfect, absolutely gorgeous, but it is lacking sense. For me there is no meaning in the perfect representation of the physical reality of things. I have nothing against it: it makes things easier to understand, but it doesn't make them real. So this is a second point... it makes things easier to understand. The emitter is more powerful and the listener listens to it more accurately because it is closer to his own culture, his own reality.

MN: The third point is the commissioner?

ECB: Yes, the guy paying. This is not so relevant for me as I do mostly competitions... But if your house is made of beautiful marble, you want to see it. The client doesn't want to see some marble that you have in your head, he wants to see the real one. So in a way photorealism is dividing architecture in two different categories: the one that is realistic, and the one that is not realistic. Surprisingly, I am still most interested in the one that is non realistic, that keeps parts of mystery. You know, what is the point of knowing before... it is like seeing your present before Christmas! If everything looks perfect and finished there is a large part of mystery that is disappearing.

1. “CLOG editors Kyle May, Julia van den Hout and Jacob Reidel in conversation with Eric de Broche des Combes, partner of LUXIGON, and Trond Greve Andersen, Partner of MIR, on July 22, 2012.” *Clog 4* (2012): 121.

MN: You do mainly competitions? You don't do marketing images, right?

ECB: Yes. And no, I hate them.

MN: Renderings are strategic in the decision-making processes and are used to interact with the architects' clients, or with politicians, and with the general public. Do you think that a higher level of photorealism in the visualization of a project correspond to a higher consensus?

ECB: This is where we are going. The good thing is that in competitions you don't have the time to do realistic renderings, because they take too much time. Photorealism is like doing a real scale model, you have to be very precise. Doing grass on 3D might take forever, but if you do it by hand you just need a good picture of grass and it take five minutes. But the computers are getting faster and faster... Also, in real time 3D you can have better renderings than computed materials. Realism will take over everything, because people want to see the truth. Well, they think they want to see the truth. The idea of reality is completely stupid, because part of a renderings is a political reality. When you show a school in France and you don't show Black or Arabic people you are not doing a realistic rendering. You are still lying, even if the materials are correct. It means that there is a deeper understanding of what is real and what is not, and this is more what I am interested into, rather than doing grass and flowers in 3D.

MN: Do you have any recurrent references? Paintings? Science Fiction movies? Architectural photographs? Other renderings? Other images or movies?

ECB: Yes, movies are important. I just published an interview and a chapter on this issue, on the magazine "Candide", from Aachen2, that you should check out. But paintings are also important, and more is music. It is all these things together.

MN: Your images are at not strictly photorealistic, but there is a use of photographic tones, overexposition, desaturation. Could you explain the reasons of this choice, which is more subtle? Some of your images seem to reproduce the defects of analogic photographs (e.g. particular ways of reproducing light tones). Is this effect made on purpose?

ECB: People refer to some sort of reality. Either they are good observers of what is around them, or they have seen movies. So it turns out that the movies, or the tv, or the way that photography has explored the world are actually common references. For example... speaking of lens flare on a computer image it is completely senseless, because there is no way for a lens flare to happen on a computer... on the other hand this is what people want to avoid on real cameras... the lens flare, the vignetting, the distortion. But it is a common vocabulary. So when you use this command, people are tricked and attracted by the image as from some sort of reality. It is a very interesting moment: people believe it is true because there is a lens flare. A good image is one where the brain is tricked to the point that what it sees it is actually real, and because it thinks that is real it will start to impress feelings. This is the whole point of imaging. It is a physiologic state that you are looking for to the people looking at an image. When the brain gets the attention and then stops thinking... you have feelings. It is the same with language, when you raise the tone, or you slow down, you have a vocabulary.

MN: Let's compare two images that you created: one is a project you did for KPF in Shanghai, a night image of an hotel showing the green color of the artificial light, the pollution, etc. The second is one of some towers by MVRDV in Shenzhen, overexposed and with some lens flare. The clients are opposite, in a way: MVRDV is quite experimental, while KPF is one of the main names for American corporate architecture. How did they reacted to the idea of making renderings that are photorealistic only for the defects of photographs?

ECB: I will make an analogy with movies. The guy that is doing the image is not the director. It is the guy that knows how the film works... So the director gives a mood and he does it. That's what we do. They come to me and say: do it like Shenzhen, do it like Shanghai. And I have a background from movies, or from photographs, or I go and look at photographs of Shenzhen - but not the super technical photographic depiction of cities - and you see how the light is there and you do it. Then there is the surprise effect: people want fun, and want entertainment. Instead of getting the same stupid rendering, they get interested in something different... They might say: "I have never seen my project like that before, I like it, let's keep it". That how it is working. Sometimes you miss it completely... the client says: "oh my God! Are you crazy?" The same office could like different ways of representing a project because sometimes the unexpected is interesting as well. 90% of the projects is done with "average images", where "average" means "no risk". If I go for a no risk option I am sure the client would be quite happy, I will get paid and everything will be on time. But then where is the fun? It is only a stupid job, and no one wants to do a stupid job. People at KPF don't want to do a stupid job, for sure.

MN: Some of your images are photorealistic because they consider the actual environmental conditions of places. You don't represent Shenzhen with a blue sky, as it would be New York or Chicago.

ECB: I will make an example: we got a request from a big firm, like SOM or something. They told us that they were building a huge tower in Beijing and that they wanted to have a hyper realistic image, with all the materials, everything. But they asked us to remove the pollution, and to do it against a blue sky. So what is realistic, then? A tower designed against a blue sky that is then built in a gray sky and in the fog? More than that, the tower will never work properly because it has been thought from the beginning in the wrong environment.

MN: Yes, I had the same experience with the Burj Khalifa in Dubai. The photographic depiction of the project in SOM's website - by Hedrick Blessing from Chicago - makes the building look like it is in Chicago. It seems to me that they tend to reproduce the classic image of a North American skyscraper, including the landscape, while my idea is that the interesting thing about Dubai is that... there is Dubai, with the heat, the dust, the haze.

ECB: Yes, it is the negation of reality. You can lie in renderings, of course, but that guy of Beijing was thinking wrong because he had the idea that there is a blue sky in Beijing. It drives me crazy, because it is not only a matter of changing the color of the sky on software.

MN: But why does this thing happen? Which are the reasons?

ECB: It is a denial. Like when you get some weight and you feel tight in your shirt, and you start blaming the washing machine. I don't know the reasons of this denial... There is not such thing as reality. Doing all these renderings brought me to some artistic wondering... that in the end there is no reality. Economy is not even based on reality, is not based on facts, it is based on ideology. The guys in China are seeing a blue sky, because their investments cannot be in a polluted city, it is just not possible for them. So you have a denial. It is the same with a school in France, where you won't see Black people in a classroom. We know that there will be a 75% of Black people in the classroom. I should write a book on that "the denial of reality through images". There are all sorts of denial, in our world.

MN: Let's get back to the images: are there recurrent issues in the renderings? Like transparency? I have in mind a rendering you did for REX with a great emphasis on the transparency of glass.

ECB: You took the perfect... wrong example, because that building will exactly look

like that! The theme of that project is that particular kind of transparency. But in general, it is as I say to my son: "Can you spot an old building from a modern one? The amount of glass surfaces. The more glass, the more modern". The idea is always to have more light, so images tend to show more glass than they should. Then transparency has some advantages: if the building is transparent, you need one image instead of two. They all want you to see through everything! But again, this is how people are imagining reality.

MN: What about your image called NYC vision? I see it as a mix of Superstudio + OMA + Yamazaki's twin towers, Hugh Ferriss' Metropolis...

ECB: ...and Mies van der Rohe. To be honest, I made it to try a new software. I said: let's try it super huge, super big. And it was good, as it was not on assignment. The twin towers are cemeteries, so there is a cross. But it is a large image with a lot of details and references. I talked to some engineers to understand if it could be possible to build such a gigantic structure, and they said yes, it is only a matter of the scale of the structure. So it became a reflection on scale, because what we are representing on the software is always something scaled: if you do a still life, like fruits on a table, you can work 1:1. Even with landscape, you have some dimensions, because the trees are that tall, more or less. But architecture is different, you don't have a reference, so this image is an exercise on understanding scale on representation, and a way to put all little obsessions that I have and that no one is noticing.

MN: Do you know the work of the great perspectivists of the past, like Joseph Michael Gandy, or Ferriss?

ECB: Canaletto was earning his life by doing renderings, right? He was commissioned to show buildings - castles and villas, of specific persons into his paintings.

MN: And he mixed real and unbuilt buildings...

ECB: Yes, of course. To me he is the first one. I belong to Canaletto.

MN: How do you relate to context? I mean, both as a concept, and in practical terms.

ECB: It is a completely hectic process. Sometimes you have absolutely no photographs, nothing. Than... people can do a competition without knowing the place at all, which is an interesting problem for architecture in general! Other times we have a picture but we don't use it, because it is not usable, or because you know that everything around the building will change in the next year or five years. There is not a standard process in considering a context, it depends on many factors.

MN: Many renderings show an urban context that is completely abstract. Only geometric forms and solids, as happens for most masterplans. This large amount of renderings can be critical, because lots of architects are getting used to work in a void, without any sense of place.

ECB: Working hyper-realistically with white volumes is a total nonsense. By the way, architecture has so many other kinds of representation that are not used anymore... Nobody is reading correctly a section, an elevation, a plan. We are now producing images with volumes and masses that are abstract, and then we are polluting it with cars and people, and clouds, and it makes a sort of insane architectural document that says nothing to nobody. It is not realistic, it is not making any point, and it is a non-sense. These images are wrong. They are completely irrelevant to the subject. They should be more abstract, to check the project facts, because abstractness is what they show.

MN: But don't you think that there is a relation in between these images and the cities they represent? The way that the city is thought is related to this kind of fast representation of places.

ECB: If you look of the ideal city - the Italian paintings - it is impossible to know the

scale because you don't have people in the pictures. We have a similar situation, but opposite. We have pictorial details, but we work with white volumes. This kind of documents always existed, but how can you make a critique of a city made of white volumes? It is completely stupid... you don't take a flat surface and make architects design a city. It is completely irrational and it will never work.

MN: In the beginning of this research I was convinced that renderings are contributing to an idea of the city which is completely abstract. If you go to certain places in the Gulf, or in Asia, you feel like you are in places that are "physically" abstract, where buildings are shoeboxes placed in a modernist grid.

ECB: It goes super far... and not only as an analogy. I have worked a long time in China, we had an office for three years. We were doing renderings for big engineering and architectural firms that plan small cities, or entire suburbs. And we had no indications of facades, just white volumes. So to give the impression of a design we did some super simple facades, just to make you feel that there is a balcony... and they were duplicating the renderings in the real buildings. For real! Facades that we designed as an indication! It is completely insane, the absurd demonstration of what you said.

Intervista con Gilberto Bonelli, fondatore e partner di Diorama (Milano)

Milano, 6 ottobre 2016

MN: Sei un architetto? Come hai cominciato a fare immagini?

GB: Sì. E' a Parigi che ho cominciato col 3D e a fare immagini. Io non ho pazienza di stare dietro a un progetto di architettura per anni... Ho avuto uno studio di architettura con alcuni amici per un certo tempo, ma per me le immagini sono state la cosa giusta da fare, e ho cominciato a lavorare con Luxigon, lo studio di visualizzazione, con cui ancora adesso collaboriamo. Eric, infatti, è un caro amico. All'ultimo anno di studi in architettura sono stato in Erasmus a Parigi, dove ho fatto uno stage da Fuksas e uno stage da Nouvel. Dopo la laurea sono tornato a lavorare da Nouvel per un altro anno e mezzo, poi da Luxigon.

MN: Come ti definiresti?

GB: Non c'è una parola vera e propria... renderista, prospettivista, visualizer, ecc, sono tutti termini riduttivi... "Immaginatore" sarebbe più giusto perché il nostro ruolo è parte del processo di un progetto. Non capita quasi mai che ci mandino un progetto per fare delle immagini, e che le immagini non modifichino strada facendo il progetto stesso. Quando un architetto "vede" il suo progetto in immagine per la prima volta si accorge, nella maggior parte dei casi, di aspetti che erano stati trascurati nel processo progettuale.

MN: Puoi raccontarmi l'uso dell'immagine che fa Jean Nouvel?

GB: Nouvel è interamente nell'immagine... l'immagine in architettura l'ha inventata lui, in un certo senso... Non so se hai mai visto i suoi collage degli anni '80-'90, sono bellissimi. E quando è arrivata la tecnologia, lui lavorava proprio su questo. Infatti un'immagine come la mia non la vuole vedere, vuole crearla all'interno dello studio, non rinuncia a quella "pasta" nell'immagine, molto... evanescente. E vuole vendere la propria visione. Non gli interessa che un certo materiale sia reso realisticamente, vuole un effetto. Fanno quasi tutto loro, controllano moltissimo l'immagine perché è il loro modo di progettare. Le immagini del Louvre di Abu Dhabi, per esempio, che io ho contribuito a creare, sono nate con un foglio tagliato, con una lampada e una foto. Lui ha detto: voglio questo. Poi hanno avuto infiniti problemi per realizzarlo, e si deve ancora vedere il risultato.

MN: Eric mi ha raccontato di un aneddoto accaduto in Cina in cui il progetto è fatto sulla base delle immagini, e non viceversa, che mi ha colpito molto.

GB: Sì, i developer ci avevano mandato dei cubi bianchi e delle referenze per le facciate, e ci hanno chiesto di modellarli così. Solamente dopo hanno chiamato un architetto, per gli interni, che ha fatto rientrare un programma nei cubi. Sempre a Luxigon, ci è capitato di lavorare per un architetto che ristrutturava un palazzo degli anni '70 a Parigi. Il progetto non piaceva al developer, ma le immagini sì. Il developer ci ha chiamato un mese dopo la consegna dicendoci che gli architetti non avrebbero più lavorato sul progetto, e ci ha chiesto di realizzare altre immagini seguendo delle referenze per le facciate, senza nessun progetto architettonico. L'architetto sarebbe arrivato prima o poi, insieme al progetto.

MN: Non è diverso da quello che mi ha raccontato Keely Colcleugh di Kilograph, di Los Angeles. Gli architetti fanno solo un "mass" preliminare, poi il progetto

viene “venduto” sulla base di immagini create interamente dai visualizer.

GB: Posso immaginare... anche a New York molte torri intorno a Central Park vengono vendute nello stesso modo. Gli architetti, anche molti architetti di fama, disegnano la facciata e il core, ma i piani sono venduti vuoti, per cui il progetto che si vende è sempre un'immagine, ma il progetto vero e proprio viene fatto dopo. Molti di noi, dopotutto, sono architetti. Questo ci permette di interfacciarci bene con i progetti, meglio di molti studi di grafica che sono tecnicamente più raffinati ma sono privi di cultura architettonica. Il problema più importante è che noi siamo fuori dal processo, e ci ritroviamo a dover produrre in poche settimane dieci o dodici immagini di un progetto che non è ancora concluso, e in cui si sommano le attese dell'architetto e del developer, che spesso sono già in grado, a loro volta, di fare alcune immagini con programmi più semplici - quasi sempre un disastro - e ci chiedono di seguirle. C'è sempre un cumulo di informazioni frammentarie, soprattutto nei concorsi, da fonti diverse... E' tipico trovarsi in mezzo a un fuoco incrociato di richieste contrastanti.

MN: Il fotorealismo è uno strumento di controllo del progetto, non tanto da parte dell'architetto, che non ne avrebbe bisogno, ma da parte del pubblico e degli altri interlocutori?

GB: Secondo me il problema non è questo perché è un finto realismo quello dei rendering. E' capitato che BIG accusasse Luxigon di fare dei render non realistici, ma loro sono i primi - ci ho avuto personalmente a che fare - a fare immagini da promoter immobiliare, con le facciate in pieno sole, tutte bianche, soleggiate, senza più un'ombra, tutto trasparente. Tu sai benissimo che i vetri riflettono nero, scuro, quasi mai hanno il sole che gli batte contro. Gli studi chiedono il fotorealismo, ma poi non gli va bene, per cui è un realismo truccato. Basta che ci sia un leggero arretramento della finestra, o una cornice, e ci sarà un'ombra portata che fa il vetro nero, e che gli architetti non vogliono. Vogliono i vetri bianchi, ma poi per esempio vogliono delle ombre portate sui vetri, che è una cosa quasi invisibile... DBOX1, per esempio, fa rendering molto realistici. Stanno diventando una vera agenzia di comunicazione per l'architettura, in cui fanno tutta la comunicazione per un progetto, non solo le immagini - e infatti non fanno più concorsi - ma anche tutta la strategia di comunicazione, pubblicazioni, pagine pubblicitarie sulle riviste, sito, applicazioni per l'iPad, è un tipo di comunicazione quasi pubblicitaria. Hanno altri tempi, altri budget, lavorano per developer che sanno quello che vogliono perché il progetto è finito, è proprio un lavoro diverso dal nostro.

Sul riscontro del pubblico... forse può succedere in Olanda, in cui tutti sono molto attenti e esigenti... L'alternativa sarebbe quella di Londra, in cui il rendering è contrattuale, obbligatorio per legge, e chi produce l'immagine si impegna a dichiarare come è fatto il rendering, da che angolo, con che focale, con il sole nella tale ora del tale giorno... ed è molto costoso perché è certificato.

MN: ...poi c'è la camera aerea.

GB: La psicosi della camera aerea...

MN: Però in architettura le prospettive aeree si sono sempre fatte...

GB: ...è vero, ma erano prospettive disegnate a mano, erano esplicitamente delle rappresentazioni. Oggi si tende a dimenticare il fatto che le immagini siano rappresentazioni, molti pensano che siano la realtà... Mi sento dire cose come: “mettimi del

1. DBOX è uno studio di con sedi a Londra, Miami e New York che si definisce “un'agenzia creativa che costruisce marchi e sviluppa campagne di marketing immersivo nel campo dello sviluppo di proprietà, dell'architettura e delle arti”. Cfr: <http://www.dbox.com/about/>

verde sul tetto perché è troppo tetto”... per cui se hai una soletta di 20 cm metti una moquette. Gli architetti in questo modo perdono qualsiasi tipo di controllo, oltre che l'integrità intellettuale, e producono sempre più edifici di cartapesta. Al contrario, io penso che quello che facciamo noi adesso non è il futuro, non è simulazione, è ancora rappresentazione. Mi aspetto ancora che un architetto che ti chiede di fare un'immagine abbia una visione, che può applicare all'immagine, senza doversi preoccupare di cosa pensa il developer e dei vetri bianchi... Questo sarebbe ancora progetto. In fondo, anche se può essere diverso a seconda delle fasi di un progetto, è ancora l'architetto a guidare la direzione dell'immagine, e deve essere lui a negoziare col developer e a litigarci, se necessario.

MN: Però il rendering permette a molti altri attori di appropriarsi del progetto, di capirlo - o credere di capirlo...

GB: E' vero, ma diventa nella maggior parte dei casi la pubblicità di un prodotto, non molto diversa da quella di un dentifricio.

MN: Utilizzate anche realtà virtuale?

GB: Iniziamo, ma è molto presto. Adesso siamo al momento di picco delle immagini, ma ci abbiamo messo quindici anni ad arrivare a questa fase. La realtà virtuale inizia adesso, per cui ci vuole tempo. Funziona bene, ma il problema è proprio che puoi fare quello che vuoi quando sei lì dentro. Non funziona per il nostro tipo di lavoro perché è l'architetto che non funziona... ti dice... “be’, non andare lì dietro perché non l’abbiamo ancora disegnato”. E comunque tutti i problemi del realismo di cui abbiamo parlato rimangono.

MN: Quali referenze usate in modo più sistematico?

GB: Ne abbiamo sempre avute, ma ultimamente mi sembra tutto molto noioso. Ormai anticipo le richieste degli architetti: se mi chiedono una vista di giorno col cemento bianco, so come devo farla: super bianco, super luminoso, super “bello”. Gli alberi sono sempre le betulle perché hanno un tronchino fino, e sono difficili da scontornare a Photoshop perché sono troppo piccole... anche a Montpellier dove d'estate fa caldissimo ti chiedono le betulle. In 3D ci sono degli alberi bellissimi, ormai, con un sacco di foglie... Inoltre su 100 progetti che ho visto negli ultimi anni in cui c'è una parte di landscape, 85 hanno la High Line come referenza... Se il progettisti dell'High Line avessero un euro di royalties si sarebbero già comprati la Trump Tower! Ed è incredibile, nessuno sa fare niente altro che la High Line. C'è un appiattimento generale che è terribile.

MN: Queste però sono le referenze che può darti un cliente. Ma quali sono le tue referenze, le cose che tu guardi?

GB: Io guardo i siti di architettura che presentano i nuovi progetti che escono, seguo il lavoro dei fotografi, alcuni blogger... molte altre cose, in realtà, un po' di tutto.

MN: Ti capita che gli architetti ragionino in funzione delle immagini che devono produrre? Cioè che abbiano fatto delle scelte di progetto perché l'edificio funzioni bene quando viene fotografato? Che abbiano pensato a quali immagini produca l'edificio, che possano circolare in un circuito mediatico?

GB: Succede nei concorsi quando i punti di vista sono imposti. Chi bandisce i concorsi, oggi, è più consapevole rispetto al passato, e chiedono una serie di viste che mostrino il progetto in diversi modi, come verifica. Ma non ci è mai capitato di avere a che fare con architetti che esplicitamente ci dicessero di avere fatto delle scelte di progetto perché venisse fotografato in un certo modo. Certo tutti ci danno degli orientamenti sulle viste che vorrebbero, ma questo è un'altra cosa, ed è normale. Una cosa che succede sempre più spesso, dato che tutti ormai usano il 3D con facilità, è che gli architetti ti mandano già i punti di vista settati, e

su quelli non vogliono discutere, non ci fanno spostare le camere nemmeno di un metro. Sono così soprattutto gli americani. In questo modo noi diventiamo semplicemente una “mano”. Riceviamo sempre un sacco di commenti sulle immagini e indicazioni su come modificarle, tutti abbastanza assurdi... Per esempio: “please beautify”... che significa?! Vorrei fare un libro sui commenti che mi mandano i clienti, sarebbe da morire da ridere. Mi basterebbe aprire la posta elettronica e tirare fuori qualche messaggio...

Intervista con Ippolito Pestellini Laparelli, Partner di OMA (Rotterdam)

Milano e Rotterdam, 16 luglio 2016

MN: Il presupposto di questa ricerca è che oggi il rendering sia un campo di fondamentale importanza nel definire l'evoluzione dell'architettura. Voi come li utilizzate?

IPL: Bisogna fare una distinzione iniziale tra rendering e il *collage*. Il rendering per come lo intendiamo noi è uno strumento utile nelle fasi di sviluppo di un progetto, non di concept. Quello è uno scarto che non è così scontato comprendere, nel senso che ogni strumento relativo alla progettazione ha sempre una componente astratta nel processo, perché non è una rappresentazione del reale ma lavora su temi precisi, sulla ricerca o sulla comunicazione di uno specifico aspetto del progetto. Durante un concorso si lavora moltissimo con i *collage* e i modelli, e questi ultimi hanno una priorità sostanziale rispetto ai rendering. Questo fa parte del DNA culturale dello studio. I modelli fisici portano con sé alcune frizioni, nel farli, che aiutano a capire alcuni problemi di realizzazione del progetto stesso. Lavorare dietro a una macchina fa sembrare le cose più facili rispetto come sono in realtà. Collage e modelli sono gli strumenti che utilizziamo di più, almeno nei concorsi. In fasi successive di sviluppo, quando c'è l'esigenza di rappresentare con più precisione lo spazio, i dettagli, le qualità che il progetto finito dovrebbe essere in grado di offrire, allora lavoriamo di più con i render, un tipo di render frequenti e veloci. Anche in quelle fasi ci sono tipi diversi di rappresentazione. Ci sono render commerciali creati per le comunicazioni dei progetti, fatti per parlare coi clienti, ma i render che si fanno per progettare sono più sintetici rispetto a quelli che poi possono andare su un magazine o un blog. Questi rendering di lavoro sono più sintetici perché vanno a un punto, tralasciano parte della rappresentazione per concentrarsi su alcuni aspetti che servono al progettista. E' anche una questione di tempo. Le immagini che facciamo internamente allo studio servono a indagare il progetto ma devono essere fatte in fretta. I render "di processo", sono sempre render, ma fatti con solo un materiale, astratti. Non sono "commercializzabili". Le immagini che escono fuori, anche se non sono realiste, hanno una cura diversa, sono creati per essere il più comunicative possibile.

MN: Che uso fate dei rendering fotorealistici?

IPL: Usiamo i render più realistici anche per discutere con i clienti e altre parti, soprattutto per discutere alcuni dettagli dei progetti. Fa parte del processo, ma non sono così frequenti. Dal punto di vista politico invece i rendering sono cruciali, diventano quasi degli strumenti di propaganda. Ti faccio un esempio: la scorsa primavera abbiamo perso un progetto molto grande a Parigi, che ha vinto Sou Fujimoto¹, che ha presentato dei rendering che non erano particolarmente realisti ma dicevano qualcosa che la città che indiceva questo concorso voleva. Ha presentato un grande vascello bianco pieno di alberi verdi, un'immagine che poteva essere spesa alle prossime elezioni politiche e che poteva rappresentare più un progetto per la città e per i cittadini che un progetto di speculazione, anche se in realtà il progetto nella sua essenza aveva aspetti molto diversi. Le immagini oltre ad essere strumenti progettuali servono ad altri scopi, di natura propagandistica, politica, soprattutto per i progetti di grandi dimensioni. La serie di concorsi si chiamava "Reinventer Paris", noi siamo arrivati secondi in quello

1. <http://www.reinventer.paris/fr/sites/1251-pershing-17e.html>. PXP è il nome della proposta di OMA <http://oma.eu/projects/pxp>

cui abbiamo partecipato. Ma al di là della sua specifica qualità, il progetto di Fujimoto era rappresentato in maniera tale da fare quello che la città, o i politici della città, si aspettavano dal progetto, i render erano perfetti da questo punto di vista. Questi rendering sono strumenti di propaganda ma sono anche strumenti di un'economia che sta per scomparire, quella degli sviluppatori, delle grandi operazioni immobiliari, che si nutrono da quindici anni di grafiche molto elaborate. Io associo il rendering a quel tipo di economia, a quel tipo di clienti e di sviluppi urbani. Non tanto ad operazioni più sofisticate, chiamate dal pubblico. E' come se quel tipo di economia avesse sviluppato un linguaggio architettonico più vicino a quello pubblicitario, che a quello di natura più artistica e culturale. Ma è agli sgoccioli, è un modello più del XX secolo che del XXI. Non credo che sia un modo di rappresentare che sopravvivrà a lungo. E' vero che ci sono ancora molte operazioni di grandissima scala, ma città come Milano, Parigi, ecc., hanno lasciato grandissime cubature non occupate. Sono bolle speculative che esistono in tutto il mondo, e là dove ci sono economie in grado di rigenerarsi velocemente, le bolle vengono riassorbite. Da noi in Europa, invece, rimangono strutture semi vuote, non efficienti ecc. Parigi è piena di edifici non del tutto occupati... non parliamo del Medio Oriente. "Reinventer Paris", di cui ti ho fatto l'esempio, era indetto dalla municipalità, che stabiliva i parametri dei progetti, ma non potendo sviluppare direttamente i progetti invitava dei team di sviluppatori e architetti a fare proposte sviluppate sotto il controllo della città. Un modello ibrido, tant'è vero che i render di Fujimoto non sono render da developer, realistici, in cui vedi la qualità degli appartamenti o delle facciate. Sono rendering da propaganda politica... comunicano un messaggio urbano che non è tipico dei developer tradizionali.

MN: A mano a mano che faccio le interviste su questo argomento, mi accorgo di quanto vasto sia il mondo delle immagini che chiamiamo rendering, e mi chiedo quale sia oggi il rapporto tra la crescente richiesta di realismo e il desiderio di chi produce le immagini che esse siano degli "atti" artistici.

IPL: I render iperrealisti non sono realisti, ma sono cinematografici. C'è una connessione molto diretta tra le immagini che si fanno oggi con un certo tipo di cinematografia di fantascienza. Le atmosfere, i cieli, i fumi sono così. Questi sono quasi tutti render di concorso.

MN: Sono immagini romantiche...

IPL: ...molto romantiche, ma che pagano molto dazio alla cinematografia. E' sempre più difficile visualizzare in maniera astratta un progetto. E' difficile dal punto di vista tecnico fare quelle immagini, ma è facile dal punto di vista concettuale e intellettuale. I processi mentali legati all'astrazione sono più profondi e sofisticati rispetto alla semplice copia digitale del progetto. Lo si vede anche scorrendo i vari blog... Le rappresentazioni astratte si stano perdendo, o impoverendo. C'è una nuova cultura dell'immagine che è preponderante anche in architettura, per cui molte cose non si valutano più in astratto, ma si valutano traducendole 1 a 1 nelle immagini, e così molti ragionamenti semplicemente non si fanno - quelli più astratti, di sistema, di strategia.

MN: La mia impressione è che i "tipi" di rendering siano limitati e ricorrenti. Per esempio alcuni momenti della giornata, alcuni punti di vista, alcuni effetti di trasparenza?

IPL: Le immagini si assomigliano sempre tutte perché in Europa ci sono pochi studi di visualizzazione di alto livello. Ce ne saranno quattro o cinque. In un concorso lo capisci subito se ci sono dei finalisti che usano lo stesso studio di visualizzazione. Gli stili ricorrono. E' vero che le tipologie di immagini si ripetono, ma anche vero che ogni progetto è diverso e ha esigenze diverse. Non credo che i "tipi" siano prestabiliti e codificati. Spesso le immagini che chiediamo di renderizzare per un concorso sono le stesse che abbiamo utilizzato durante il processo di progettazione. Le stesse viste usate per studiare e migliorare e fare evolvere il progetto. E' come se il rende-

ring arrivasse a dare l'ultima fase di ideazione del progetto. Però, in realtà, noi siamo sempre molto frustrati dalle collaborazioni coi renderisti, perché non colgono mai quello che noi vogliamo cogliere in un progetto, nonostante gli sforzi, i commenti, gli scambi. Questo accade perché noi entriamo talmente tanto nelle immagini attraverso i modelli fisici costruiti da noi, che vorremmo che questo si vedesse; ma ovviamente nel momento in cui subentra un'altra persona è praticamente impossibile che accada. Infatti capita spesso che iniziamo a lavorare con i renderisti ma alla fine sulle tavole di concorso ci vanno le immagini prodotte da noi, perché ci sembra che dicano quello che noi vogliamo dire... il render di concorso deve dire quello che è funzionale alla narrativa del progetto.

MN: Ma cos'è quel qualcosa che va perso di cui parli?

IPL: Un certo tipo di atmosfera, o una certa vitalità che alcune immagini dovrebbero avere in termini di ciò che l'architettura offre, o come essa consente alle persone di entrare in relazione. I renderisti esterni si fermano agli aspetti scultorei, difficilmente riescono a rappresentare ciò che il progetto fa, per il cliente, per la città, per gli utenti finali. Questo però è il cuore del nostro modo di lavorare perché la nostra architettura è meno volumetrica, meno iconica, fatta di relazioni e di parti che si incastrano, per cui non riusciamo mai a trasmettere quel tipo di immaginario. Spesso alle nostre richieste vengono risposte cose molto tecniche - come ad esempio la necessità di vedere un volume in un certo modo, o a una data ora in cui la luce si riflette su un vetro - ma non si riesce a stabilire un dialogo sulle ambizioni del progetto.

MN: Problemi che definirei di natura disciplinare, le stesse ragioni per cui vengono spesso criticati i fotografi e il loro formalismo...

IPL: Il problema nasce proprio dal fatto che tu come progettista e gruppo di lavoro cerchi di comunicare cose non legate alla pura matericità o al carattere scultoreo del progetto, ma sono legate ad altri fattori molto più difficile da cogliere. Chi subentra col rendering lo vede come un agglomerato di geometrie... In questo c'è uno scarto tra contenuti e forma.

MN: I rendering di OMA sono fatti internamente o lavorate con altri?

IPL: A volte le immagini di concorso sono le nostre e hanno un carattere meno propinato. Altre volte sono commissionate all'esterno, e inizia un "tira e molla" faticoso, inevitabile anche con studi molto bravi. Molti dei nostri competitor fanno i rendering in-house, hanno un dipartimento di visualizzazione interno, mentre noi siamo meno avanzati da questo punto di vista. Abbiamo lavorato con Luxigon di Parigi, che sono tra i migliori. Poi con alcuni ex-colleghi come Robota, che conoscono il modo in cui lavoriamo e forniscono dei rendering con una buona componente astratta, anche se sono dei rendering. Tegmark di Bucarest è uno studio interessante, sono ex colleghi. Lavoriamo anche con MIR, norvegesi. Gli americani troppo costosi per cui non li usiamo... ma anche gli europei come MIR e Luxigon lo sono.

MN: Avete mai lavorato con studi cinesi, a cui spesso è associata un'idea di bassa qualità delle immagini?

IPL: Sì, certo. I nostri studi di Pechino e di Hong Kong lavorano con renderisti cinesi. Quel tipo di immagine che era diffuso fino a qualche tempo fa - realizzata in tempi veloci, molto economica, abbastanza brutale - non esiste più... Anche lì ci sono studi di alto livello, che costano meno perché la manodopera è più economica e sono sempre in tanti. O probabilmente esistono ancora quei render cinesi in cui gli alberi sono renderizzati con le foglie di plastica tutti uguali, ma ci sono anche molti studi di ottimo livello. Però difficilmente dall'Europa facciamo fare rendering in Cina, anche perché il fuso orario e i flussi di lavoro diventano molto faticosi.

MN: Avete in mente immagini di riferimento per ogni progetto, le atmosfere?

IPL: Per ogni progetto condividiamo tutto, le atmosfere, i film di riferimento, pittura, arte... Non ci sono referenze ricorrenti. Per il progetto di PXP abbiamo prodotto un video interessante... è un collage che ti dice cosa l'edificio fa e non cosa l'edificio è, ma nessuno l'ha capito perché tutti si aspettavano le viste a volo d'uccello... Torniamo ancora su questo argomento...il progetto di Fujimoto è un'immagine, è incostruibile, gli ingegneri che hanno lavorato con loro hanno abbandonato il progetto. Ha vinto un manifesto politico, e lo spenderanno in maniera tanto potente che nessuno sta facendo ricorso o contestando.

MN: Jan Knikker di MVRDV mi ha raccontato di casi in cui dei render che producevano un'idea falsata della realtà sono stati contestati...

IPL: Sì, in Olanda, anche in Belgio, queste cose succedono, ma succede anche il contrario. Noi avevamo vinto un concorso per il Timmerhuis, il governo cittadino a Rotterdam, un edificio multifunzionale con case, uffici, una parte aperta al pubblico, un museo. Fu contestata la vittoria del progetto ma i rendering furono utilizzati per provare che parte della contestazione era basata su informazioni sbagliate e poco competenti. Questo genere di vicende qui non sono casi isolati.

MN: I rendering si configurano quindi come immagini fortemente politiche, in cui si promuovono alcuni aspetti della realtà, mentre altri passano in secondo piano, o sono assenti. Mi sembra che questo sia evidente nel modo in cui è rappresentata la varietà dei luoghi in cui gli architetti lavorano oggi - alcuni dei quali sono climaticamente estremi - e si rifletta anche nel modo in cui sono raffigurate le persone.

IPL: Riguardo alle persone nei rendering, lavorare con gli studi esterni può essere sconvolgente... Un progetto come quello di Parigi, ancora una volta è emblematico. Sei a Parigi, sulla Périphérique, una delle zone più multiculturali d'Europa e ti tornano indietro dei render in cui ci sono solamente caucasici e bambini biondi e mamme bianche. E' come se mancasse la percezione della diversità che è alla base di molte città europee. Per quanto ci riguarda, ovviamente, chi usa gli edifici è diversificato dal punto di vista etnico e culturale. E' qualcosa a cui ultimamente stiamo molto attenti, che la società sia rappresentata in modo reale e trasversale. Per noi è importante fare vedere ciò che gli edifici fanno piuttosto che il loro valore scultoreo, per cui cerchiamo sempre un equilibrio molto delicato tra quanto fai vedere le persone e quanto l'architettura. Non ci tiriamo indietro dal popolare le scene e gli edifici perché il progetto serve a quello, e le immagini traducono anche quel tipo di intenzione. Rispetto a qualche anno fa poi in generale il modo di rappresentare le persone nei render è veramente migliorato. Cerchiamo di capire bene chi ci sarà... senza entrare troppo nello specifico, ma almeno la tipologia delle persone. Inoltre le persone hanno anche un'importanza dal punto di vista della composizione, servono a far capire i piani e le profondità come in fotografia. A volte abbiamo dei primi piani con persone molto estremi. Sono cose che vengono fuori dal dialogo con chi fa le immagini, sia interni che esterni allo studio.

*Interview with Christian Zöllner, Founder and Partner at Bloomimages
(Hamburg)*

Milan and Hamburg, July 15th, 2016

MN: Could you summarize the history of your studio?

CZ: We have been working for eight years now, since 2008. Before that, I worked at Herzog & de Meuron as an architect, but I also did images for them. I trained as an architect. The first projects we did as Bloomimages were for Herzog & de Meuron and for OMA, because I have many friends there. That was a good way to start and build a portfolio that could be interesting for other architects as well.

MN: Which kind of assignments do you have?

CZ: We do images for architects, mainly for competitions. Sometimes we follow the projects through their development, to the marketing phase, if it has to be marketed, or to the public launch of a project. That is what in our website I call, as opposed to 'architectural visualization', 'property marketing'. In this category images are about realism, and it is one field that is getting stronger and stronger and more popular all over time. It is a way to mimic photography with renderings. "Architectural visualization" is more about ideas of architecture, and in many cases it doesn't have to be photorealistic.

MN: Do you pursue a specific style?

CZ: In general we don't try to have a specific style in our work, as other companies do, but we try to find the right answer for each project, and for each client. Images do not look exactly the same, there are variations. I think it is very important to understand what the architects think about it, and try to make that visible, instead of trying to match reality. Reality, as you know as a photographer, doesn't really exist in images. It is about the artist's view, and the debate on photography and realism is not so interesting anymore.

MN: Instead of abstraction, I see two main references in your images. One is the "classic" architectural photography, like New York in the '30. Another is a romantic mood, dating back to the beginning of the nineteenth century, with fog, clouds and other elements.

CZ: We are using a lot of painting references for our images. We use as reference lots of romantic landscape paintings, in our case Caspar David Friedrich. There are also many American painters from that time. Or J.M. W. Turner... he wasn't really romantic but the interesting thing is that he was on the edge of something else. I think that the references should always belong to the project, and every project is different. We try to use the images that we like in a way that really helps the architects and the project. In the end ours is not a real art, obviously, it is an applied art, where we have to fulfill... it is something that has to serve some purposes. So it is not totally free, but many of our references are from the world of art. What you see in the homepage is consistent, but we produce a lot more images that do not look exactly this way, but go in many different directions. Unfortunately we are not able to publish all of them, so what you see is selection that I do. For example two years ago we did a project for OMA and George Lucas for the Star Wars museum. What we imagined what kind of person he might be, and what kind of images might be appealing to him. So we thought that they couldn't be realistic renderings, because he is so much into that with his movies, that

there would be no way to impress him with something like that. So we tried something completely different, starting from Karl Blossfeldt and his still images of plants, and we made the building look like an abstract sculpture. I like to leave space to things that happen by chance, so the creative forces can really happen. If you have that space you can reach results that are better than what you imagined in the first days. I handed this aspect from Herzog & de Meuron, that also work like that. They try to have a completely new approach for each topic, instead of developing a language that they apply to everything, as happens, for example, to Zaha Hadid.

MN: Are the developers commissioning images different from the ones of the architects?

CZ: Sometimes we work with developers to produce images for the marketing. It is different, as developers are interested in other things. They want to sell something, in the end, and they want to show the positive aspect of their projects and to make it look as good as possible from a sales point of view. Architects, the good ones at least, are interested in other aspects of a project. On the images we have a relative autonomy, and we are trying to improve our portfolio so that clients would trust us and leave us more freedom. Ideally we would do as you do with photography, going to a site and choosing the best views. But there are also clients that have very precise ideas on what they want to get, who know already everything about the project before they call us, and that might be interesting because sometimes they have great ideas and you can learn from them.

MN: How often and how much you have to complete of a project in order to produce the images? Do you think that your work influence the design process?

CZ: It happens all the times that we work on projects that are in progress. The first phase of this job is collecting information, but those information come from different people, like the landscape architect, the special planner for all kinds of aspect of the building, the architects, the developers, so in some cases you might have 5 different parties or 10 different parties that want to put their information into the images. So there is a lot of communication involved, to filter out what is important for us and what isn't. And there is always something missing... For example in the case of the landscape designer, if he is only delivering a reference, an image of something he likes, than we do the entire landscape because it doesn't exist in that moment. It is hard to tell for me if our images influence the final design of the building. But it happens, sometimes, in terms of choosing the materials, for example on the facade. It is difficult to tell what's ours and what is the architects'. With big project, big offices, our influence is very limited.

MN: I read your article on CLOG on how the image of the Elbphilharmonie in Hamburg became a political image¹. I had a similar experience with the images of the Guggenheim Abu Dhabi, and your story remembered me also of the contested renderings of the Tour Triangle in Paris.

CZ: The Philharmonie is the one closer to us as we are in Hamburg. We see it everyday in newspapers, as caricatures, I have an entire collection of amateur images as well. I have found twenty or so different versions of our images, in all directions. I also found it in the work of a couple of artists: there was a version of Thomas Ruff who took the image directly. Two weeks ago there was the opening of an exhibition of a painter and he repainted the image in a more blurry way. The impact of the images of the Tour Triangle was quite strong, because there was a big discussion about high rises in general, and about the strategy of Paris towards these buildings. The Eiffel Tower is

1. C. Zöllner, "The Elbphilharmonie Renderings" cit., 100-101.

Jacques and Pierre's favorite buildings in the world, and they always wanted to create something that somehow reaches this quality as an icon, and also for the people, so they designed this building to be a vertical quarter... I followed the project from the first sketches to presentations, for a couple of years.

MN: Which kind of people work at Bloomimages?

CZ: Most of the people in the office are architects that at a certain point in their life decided to do something else... Some of the colleagues here come with only little knowledge on image making, others have been working on this field for many years. It is a mixed team... There are people working only on Photoshop elements, so they don't come from such an architectural background. Unfortunately we don't have a photographer... It would be very useful for products, as we do more and more product images.

MN: Could you briefly summarize the phases of a work?

CZ: Well, the first is collecting information (3d, background photography, drone photos, info and materials). Then we do sketches (one or two) and decide one direction with the client. If the sketches are ok we go on with refinements.

MN: What is your opinion on the media and their relation with renderings?

CZ: Well, I don't think that new media like Dezeen or such blogs create a need for more renderings. The market of renderings is growing a lot because clients of the architects got used to that kind of information, because we are condensing the information from many sources to one image. And it is very easy to read one image instead of consulting 20 brochures of different sources.

MN: How many renderings do you produce for each project?

CZ: Well I don't have a precise statistic on images, but in average we produce 2-3 renderings for each project. But we can make up to 20, depending on the project.

MN: I have been observing renderings for some time, and found recurrent categories of images. Do you have any guidelines to follow?

CZ: Well I am sure we repeat the images in categories, but I don't like the idea that we have a menu and then somebody says: "Ok I want a sunset, with a lot of orange, fog on top." I am always inventing stories on the project I am working on. But... I am sure that from the outside you might find some categories, because the clients often want the same things.

MN: The position of the camera could be an example?

CZ: We try to have all sorts of freedom if we can and if it makes sense for the project. But yes, for example the camera that flies by next to a tower is something we repeat. We did it for the first time for Leonard Street and since then we repeated it several times because other clients liked it. It became a sort of a key view. It is similar to a movie, where an helicopter flies over a city in the introducing scene.

MN: Is "spectacular" a word that define the requests of clients?

CZ: That word is more like a placeholder word, it doesn't mean anything specific for images.

MN: Your images have a specific chromatic tone, which I imagine is a deliberate choice due not only to your taste but also to technical reasons. Am I right?

CZ: We use colors with low saturation because it helps with collages. For example people in the foreground, or the sky, and it is always about adjustments. I always try to see the image in black and white, and if I like it more that means that the colors are not

good enough. Sometimes de-saturation helps fixing this problem. It is not a strategy, but more something of the process that comes for a personal preference. I am now trying to do the opposite exercise, working with strong colors, because it is difficult to do a color composition.

MN: So you work with collages, you don't 3D model and render the whole images. How this is related to the depiction of the context of a project?

CZ: In most cases we are making collages. 3D technologies are going more and more toward a complete 3d modeling of the image, except for people. But I prefer collages because it gives more freedom and flexibility on the images.

In most cases we don't have photographs of the place, because the client don't have them, or because it is not possible to go there to take the photo. Or because the surroundings are going to change completely in the next years, or even because you might not be able to photograph from a certain position. So we usually don't have a choice, but if we have a great photo we use it as a base. I would say that on the 80% of our work we have to create something to replace the context.

MN: What about people in renderings?

CZ: For people we have a person of the staff working only on people, taking pictures, cutting them out... then we have some libraries that we buy online. Then we try to categorize them, for example by the influence of light, by the way they are dressed, by continent. People are always a big challenge, and you always have to tell a story about them, and about the project.

Interview with Georghe Bratu, founder and partner of Tegmark (Bucarest)

Milan and Bucarest, September 23rd, 2016

MN: Can you tell me how you started doing visualization?

GB: We are 5 partners working together, we are old friends coming from the same school of architecture. In Romania, as well as in most of East Europe, there is a lot of time and very little copyright policies, so we “learned” really fast how to use a variety of 3D software during our school years. We had technology earlier than other countries, and our Internet infrastructure was really new, so it was working well. There was a feeling of being underdogs, which is very specific of this part of Europe. There are a lot of IT forces that come from the poorer countries of East Europe.

We have all worked in offices that are very formalist, in a way, so everybody is a fan of iconic architecture, and from this to be releasing very nice pictures it is just a small step, because we all got involved very young in 3D imagery. Initially we worked in couples as architects, then the crisis come and we realized that it would be impossible to live doing architecture, so we started working together on our visual skills. We had all worked in foreign offices, so we had connections, with OMA for example, and things got started. Now we are twelve and expanding, although not too fast. We are still focusing on the quality of the imagery rather than in doing a lot of images.

MN: The list of clients that you have - from what I can see on your website - is very interesting, because you have both very known offices like OMA, devoted to research, big groups like AECOM, and also small unknown firms. Which are the main differences on working with such a variety of clients?

GB: We have a really flexible workflow that we try to adapt to our clients. Most of our work is in competitions, so we get to work on very interesting projects, strong architectural gestures, iconic architecture, and it is very nice to be put in the position of an artist... I mean to be able to recognize the most important concept or side of a project and to emphasize it with an animation. Then we also work with AECOM and other really big offices that are not necessarily focused on the conceptual aspects of projects, and this implies a different workflow. We are more like an instrument of design for them, because they study what they do through the images that we produce, which is a different workflow compared to the one we do with OMA, or Snøhetta, or the other offices that base their design on concepts. These tend to work more intensely but on shorter span for competitions, and we are instrumental in convincing a jury, not necessarily a client.

MN: How important is the role of technology in the diffusion of renderings in architecture, in particular of photorealistic renderings?

GB: Technology certainly has a lot to do with this, but I would not say that it is the main force, but rather an instrument. If I think of myself, the images that I like are not photorealistic, but they are convincing in a photorealistic way. The lighting is more convincing than it used to be, because it is not drawn shadow but really studied with GI (Global Illumination) shadow. Basically all the rendering engines do the same stuff, and can bring to photorealistic results, even if you are mediocre with shading and materials. So technology makes things easier than it used to be, it is obvious, and it is the norm today to see lots of images and photos before anything get built. But the photorealistic trend of the last ten years is coming to an end because of Virtual Reality and Augmented Reality, that have a totally different approach and are coming out very fast. The VR and AR engines work in real time, with a tridimensional visualization of

space, and are now getting mainstream. We are getting toward an experience of the space, rather than the photorealistic representation of the space, it is a way to “lie” to your brain convincing it that you are somewhere else... It is very exciting but also very scaring. This technology works very well with developers for marketing purposes, but since we don't want to get so much on that thing we are now trying to develop something which is more convincing in terms of exploration of tridimensional space, which is complicated. Some architects are already using VR as a design tool in their office, so the team has the model of the spaces to explore the project as it will actually be. I think that there can be a way of going beyond marketing purposes and photorealism, and it will set a new phase of VR as an instrument.

MN: How do you tell a good rendering from a bad one?

GB: What we identify in the renderings that we like is that they are not just convincing in terms of lights and materials, but they are also very “heterotopic”. They bring in a perfect scenario, which is impossible, but still... it is there. Perfect mood. They have this mood. A charm that attracts the eye. This is what happens with images that are really good, and really impressive. You know MIR... their main goal is not to be photorealistic, even if they are there with all their images, but they go beyond that, they do some sort of super-photorealism. Their images are more convincing than the reality would be, even when it comes to shading and materials. But you know, we are talking about MIR, and they are in the Gotha of this industry.

MN: Your work is detailed, but not photorealistic. Your images are really moody, which is the opposite of what advertisers, or real estate agencies would probably ask for. I wonder which is your field of references.

GB: We are all quite different guys, so it is natural that our references differ from each other, but we do have some common ground. First of all: we are all architects, and we come from the same school of architecture and we share some references. But then, when it comes to this CGI industry, I think that the “matte painting” area, where most of the game developers and artists working for the movies are, that area is the most influent. There are very good artists working with moods, more than with geometries, those are called Matte Painters. They take photos that are a composition of references, and they just work over it until it turns into something completely different. That is the area where we can find references with more pleasure than in the architectural world. The guys working for the series of Game of Thrones, for instance, even if it is very superficial... some of them are from Romania, and we are in touch with them. They do a lot of concept art before they work on the TV series, and that concept art is very much different than the architectural thing... It is much more into an area of mood, not just an idea of possible lighting.

You can go see websites like cgisociety.com, or artstation.com, there are a lot of professionals publishing their portfolios there. In the office we have a database with a lot of names, that we follow... I can send you a list to check them out. Then there are photographers, which are always very good and that we consume. Then there are offices like Luxigon, Mir, that we always follow, and a lot of other offices from the industry, even in Eastern Europe... Brick from Hungary, there's other people in Bulgaria... it is the world of CGA (Computer Generated Architecture). I think that since Internet made everything so easily available... references are everywhere, and the data are really big.

MN: How do you get in touch with your clients?

GB: It started with connections, now it works mainly on recommendations from architects. The website gets us no more than 5% of our work. That is more like a visit card... the social networking - our Instagram page, our Facebook page - is a lot more efficient.

MN: Let's talk about the bird's eye views that you produce for masterplans: they are different from the ones usually created by big firms, especially American firms, like

Da: gheorghe bratu gigi@tegmark.net 
Oggetto: Re: Request for Interview
Data: 27 settembre 2016 12:39
A: Michele Nastasi studio@michelenastasi.com



Hi Michele,
I finally got back to the office.
Some of our reference links bellow (I'll skip MIR, Luxigon, Vyonyx and other really-big names :))

ArchViz:

<http://www.cmalheiros.com/>
<https://pixelflakes.com/>
<http://www.dougandwolf.com/>
<http://neraluce.com/>
<http://www.artefactorylab.com/drupal/>
<http://www.wirecollective.com/>
<http://brickvisual.com/projects/>
<http://www.beautyandthebit.com/>

General CGI platforms and forums where a lot of gems pop up from time to time, often closely "related" to ArchViz:

<http://conceptartworld.com/>
<https://www.artstation.com/>
<http://www.cgsociety.org/>
<http://3dawards.cgarchitect.com/categories/2016/image>
<http://bestcginspiration.tumblr.com/>

A few of the individual artists that come to my mind (some from the archviz, other from the matte/digital painting crowd):

-Victor Enrich. I think you should give him a call, he is all about the context and a very funny guy :)
-Tamas Medve (currently working at MIR but very exciting as an individual artist as-well) <http://m3dve.cgsociety.org/>
-Alex Roman <http://thirdseventh.cgsociety.org/>
-Marek Denko <http://marekdenko.net/>
-Simon Stalaheg <http://www.simonstalenhag.se/>
-Simon Robert and his friends from the film industry
<http://killborngraphics.com/>

And then there's the social media with it's Facebook CGpages, CGgroups, Instagrams and tumblers, where most of the trending info comes through.

I hope this helps,
Gigi

SOM for example, they are more pictorial, and more detailed... not only white boxes around the image.

GB: Yes, on masterplans, most of times what you get is boxes... but it is also a matter of taste. Sometimes we are pushed in a direction we would not take, and we do that as well. But normally we try to focus the image on the concept of the project, if it is a masterplan it is usually more than one. It is a workflow, for night imagery it is a different workflow than from the day one, and involves a lot of post-processing in Photoshop, or in After Effects, to get everything right. We use a lot of plugins which help us a lot... in building of a city, for instance. Or we use Forest Pack to put vegetation, a plug in that has millions of different trees, and uses different algorithms to arrange them based on the patches of the spline that you use to generate them. When the image is about a building it is simple, you have the geometry and you play with the light... But then with cities, most of the time it is a mix of imagery, of aerial photography, and geometry, and rendering, and post-production, and then coming back and forth in these stages.

MN: How much percentage of work is the rendering part taking, and how much is the post-production part?

GB: At the beginning it used to be 50/50. Now our workflow involves more 3D, so it is more about 60/40, but still a lot is post-production. It also depends on the project, and on its scale. If we are working in an interior the postproduction is mostly about color grading and contrast ratio, but if we are working on a masterplan, then we mix a lot of stuff, and we use a lot of photography, and a lot of parts of different renderings, of "region" renderings. But the most important is the beginning, when we have a briefing on the project, and we start to emphasize and to imagine things on it and we talk about where we should go with it. Mentally, we have already built an image before we make the first click. After that, we start working; there is a big bulk of work that includes modeling, mapping, rendering, post-processing, and we get to a stage when we have to remind us what the important stuff was, and then we use post-production to get closer to that first idea. For interiors it is easier, architects tend to be very photorealistic when it comes to interiors, which are more about shades and materials, they are less conceptual.

MN: Do you have any templates for the images? Specific categories of images, in terms of points of view, camera settings, materiality, that you would use for specific kind of projects? I am talking about something that happens a lot in architectural photography.

GB: I wouldn't say that there is a specific style for Tegmark, nor series. In our workflow we have categories, because there are different workflows for the types of images that we do, different start scenes, different layers, also different rendering engines - for interiors, for example. But our work is not based on series, our work is still driven by the requests of the clients, although we try to push our ideas as much as possible. Our images are a service that we are providing.

MN: Ok, but let's take an example: transparency. It is an obsession since the invention of modern architecture...

GB: ... since the invention of glass...

MN: ...yes, and when the client come, they ask for special transparencies of the curtain wall, they want to see through the building, they want to emphasize this aspect. Which are the recurrent requests of architects that you see in your work as a renderer?

GB: Well... one is transparency, you are right. Architects always want the glass to be 100% transparent, and now we have very good mapping for that. But if I have to say a pattern, it is that architects need to have artificial and natural aspect of the images working together. So most of the architects want their image at the golden hour moment of the day, when you don't have direct sunlight and you get to see more of the interior lighting. The exterior light is getting colder, so you get to warm up the interiors

and you manage these complementary colors. If there is a pattern, it is that all our clients prefer a teal and orange contrast, the one you get to see in movies as well.

Also, working on competitions, architects want to be original, to look different from the others. There is room for experimentation there, although there is not very much time because of the deadlines and because architects tend to work until the last minute, but they usually try to have a different look, or to have references that are rather original.

MN: Do you think that architects use renderings to enhance or to deny the relation that new buildings have with the environment? Do the images contribute to this dialectic?

GB: The 30% of what we do has to be related to the context. Most of the images we do are masterplan that are done from scratch, and they are not from a too high perspective so you need to see the whole urban context, or general context. And then we work a lot with iconic architecture, in competitions, and here of course the focus is on the object, and rarely on the context. Then there are exceptions...

MN: But the rendering itself must be spectacular, am I right? So in a way every project, every building, has to deal with the context at least in terms of contrast... I wonder if the spectacularization of architecture is also due to the way that renderings are conceived, because when you see a very nice photorealistic rendering of a building inserted in the context it is not very spectacular...

GB... it blends a bit too much! Whether we work with a rendered context, or with a photograph, the context is always very important for the image. Mostly the environment is just there to have a framing to your building... but also that is very important, it makes a big difference if you frame a picture with a *passepertout* or with a baroque frame. It is in-between a frame and a background, so there is a lot of attention going into it, and we talk often about context issues. When it comes to post-processing half of our effort goes into this contrast between the main actor of the image - the building, and the context. It is important for us, but not really conceptual, there is not a profound relation between the focus and the background. We treat it more like they do in painting and photography, we use it to "help" the subject of the image.

Intervista Massimo Barbera, Senior Design Architect presso Chapman Taylor (Londra); ex Associate Architect presso Foster+Partners (Londra) (2008-2014)

Milano e Londra, 23 Luglio 2016

MN: Lo studio per cui lavori appartiene a un diverso settore dell'architettura rispetto a quello delle cosiddette archistar. Voi realizzate molti più progetti - in Europa e nel mondo, avete molti più impiegati - circa cinquecento, e vi rivolgete a un mercato decisamente diverso. Anche il modo di rappresentare con i rendering è diverso, e ha alcune sue specificità. Puoi parlarne?

MB: Vorrei premettere che parlo a titolo personale, non come voce ufficiale di Chapman Taylor, o di quello in cui lavoravo prima, cioè Foster+Partners. Noi lavoriamo quasi esclusivamente con società di rendering cinesi che hanno l'ufficio, il cervello a Londra, e le render farm in Cina. Non saprei cosa dirti su quanto avviene in Cina, perché noi non parliamo mai con la Cina, credo anche per una questione tecnica, di fuso orario e di lingua. La ragione è che le compagnie cinesi sono più competitive a livello di prezzo, che è almeno 2/3 inferiore agli studi europei. Ci sono ovviamente dei problemi, perché ai cinesi devi dire tutto: per raggiungere la qualità di uno studio europeo devi lavorarci molto di più. stargli dietro, spingerli tantissimo. Sono sostanzialmente degli esecutori, per cui devi dirgli esattamente tutto ciò che devono fare senza dare niente per scontato, neanche le cose più semplici - che invece sarebbero superflue lavorando con società europee. A volte è un processo difficile, non so se sia un problema culturale e di formazione, o di lingua di chi produce le immagini. Però se in Europa la top quality di una CGI la paghi 1500/2000 euro, una società cinese te ne prende 500/700. Per non parlare poi di società inglesi che arrivano a 3000/3500 sterline a immagine, come capitava quando lavoravo da Foster. Da Foster abbiamo lavorato spesso coi cinesi per le animazioni, perché lavorare a 1500 sterline a frame sarebbe troppo costoso. Con Foster andavamo con gli inglesi pre-crisi, prima del 2009, che costavano sui 2500-3000 ad immagine, ma poi abbiamo iniziato a lavorare con società europee, per esempio gli spagnoli, che hanno molto gusto ma sono più competitivi.

Il secondo aspetto è che loro lavorano 24/7. Rispetto agli europei e agli inglesi è molto diverso, anche se quando paghi 3500 sterline a immagine è certo che nessuno ti lascia a terra. Ma coi cinesi puoi spingere con delle deadline estreme. Ovviamente meno tempo gli dai, minor qualità avrai. Ma i cinesi ti dicono comunque sempre di sì. Magari se il tempo è poco il lavoro sarà di qualità ridotta, ma lavorano sempre. A me capita di ricevere dei draft delle CGI alle 3-4 del mattino e a mandare commenti in un flusso di lavoro senza sosta. Noi siamo all'oscuro di ciò che accade là, e la mia impressione è che il rapporto con l'ufficio in Cina sia brutale... forse subappaltano ad altri. La facciata comunque è l'ufficio cinese in Inghilterra.

MN: Hai lavorato anche con altri studi internazionali di visualizzazione, oltre che a cinesi e europei?

MB: Con Foster ho lavorato anche con società argentine, ma era come lavorare con gli europei. In Asia credo che la Cina assorba tutto il mercato.

MN: Che tipo di immagini produce? Anche rispetto a Foster, che basa sulla qualità delle immagini una parte non irrilevante del suo successo?

MB: Foster, così come accade per molti altri studi molto noti, fa due tipi di rendering: o esce un'immagine iperrealistica, quasi indistinguibile dalla foto, oppure un'immagine

molto espressiva... molto poco realistica, ma con un apporto di tecniche fotorealistiche e di Photoshop, di arte digitale, che serve a creare un'impressione. Sono immagini molto potenti, molto evocative, molto cariche. A volte molto discutibili nel gusto, che è molto soggettivo! Ma utili per i concorsi, o per certi clienti. L'immagine iperrealistica è più richiesta nelle fasi avanzate del progetto, di lancio del progetto. Poi dipende anche dal tipo di progetto e dal cliente: se Foster fa un progetto di una torre a New York, mi aspetto il massimo del fotorealismo, perché tutti conoscono il contesto e tutti lo hanno visto in foto. Un cliente si aspetta di vedere l'immagine del progetto nel suo vero contesto. Se Foster lavora negli Emirati - io ho lavorato con loro su diversi progetti - e fa una torre tutta storta in mezzo al deserto, allora mi aspetto un'immagine evocativa, espressiva. Il cliente arabo, che è non ha il nostro gusto e cerca il colpo di scena con un'immagine da vendere al mondo, cerca l'immagine evocativa. Dipende molto dal progetto e dal contesto del progetto in senso più allargato. Nella società in cui lavoro oggi - Chapman Taylor - facciamo un lavoro diverso. Noi facciamo fundamentalmente centri commerciali, e i nostri clienti non vogliono sentirsi raccontare molte storie. Non vogliono l'immagine evocativa, vogliono vedere la cosa in termini economici, di spese e ricavi. Le immagini quindi devono mostrare la realtà, ma senza necessariamente cercare l'iperrealismo. Infatti alcuni di noi pensano che lo studio dovrebbe investire un po' di più nelle immagini, perché ci sono altri clienti non sono contenti, dicono che le immagini non sono all'altezza e non riescono a vendere il progetto nonostante la bontà delle idee.

MN: La mia idea iniziale sul rendering era che il rendering veicola un'immagine molto astratta e schematica dell'architettura, come se gli architetti progettassero sempre oggetti in uno spazio vuoto. Ma a mano a mano che vado avanti a fare interviste, mi accorgo che le cose sono molto cambiate a causa del fotorealismo...

MB: L'iperrealismo si sta diffondendo sempre più... Le società europee più costose e avanzate che producono immagini iperrealiste fanno pagare anche un lavoro di rilievo fotografico, c'è una tecnologia e dei software che ricreano i contesti in modo più possibile vicino alla realtà. Adesso la tecnologia si è evoluta e permette via via che queste cose siano più accessibili, mentre prima erano solo le grandi produzioni come quelle del cinema a poterselo permettere.

MN: Ma secondo te c'è una corrispondenza tra il tipo di architettura che si fa e la diffusione del rendering a tutti i livelli del mercato? Intendo dire... oggi con un rendering giusto vinci un concorso, e da qui a tutti gli altri ambiti dell'architettura il passo è facile.

MB: Purtroppo è vero che con il rendering giusto vinci un concorso... Ovviamente ti parlo a titolo personale, ma l'architettura è diventata uno sfoggio di oggetti più o meno interessanti, è una gara a chi colpisce di più, basta dare un'occhiata allo skyline di Londra. Ci sono tutti i maggiori architetti del mondo ed è un'accozzaglia di gesti e di oggetti che vengono aspramente criticate dalle amministrazioni, e dalle persone comuni. Con il rendering è diventato tutto molto facile... Gli architetti hanno un po' viziato la clientela, il cliente ormai si aspetta una CGI e tu gliela devi dare anche se preferiresti un approccio più sensibile. Con le immagini si lavora con gli aspetti più superficiali, di facciata, perché quelli funzionano nelle immagini.

MN: Secondo te questo tipo di immagini ha una ricaduta sull'architettura che si costruisce oggi?

MB: E' chiaro che c'è una ricaduta nel reale... Prima parlavamo di una gara tra "oggetti" architettonici. La gara è determinata dalla facilità con cui si possono generare forme complicatissime con pochi clic. Non ne faccio una critica, perché io stesso sono partecipe di questo, ed è quello che mi viene richiesto. Non è che mi sia richiesto necessariamente il massimo della stranezza... devo sempre trovare una ragione o giustifi-

cazione legata al contesto, alla sua cultura alle sue tradizioni, e crearmi una storia. Però trenta o quarant'anni fa non credo che fosse così facile fare superfici curve e strane con questa facilità. Per cui oggi c'è un sovraffollamento di oggetti iperestetici in cui è difficile trovare dei progetti moderni che durano nel tempo. Non saprei se poi sia nato prima l'uovo o la gallina... le forme o la tecnologia... ma credo che la tecnologia abbia accelerato tantissimo il processo evolutivo dell'architettura, e l'abbia anche inquinato... Credo che sia difficile giustificare alcuni esercizi formali... pensa al Walkie Talkie di Vignoly. Qui però entriamo nel soggettivo, e non so quanto serva alla tua ricerca!

MN: E' qualcosa di inarrestabile?

MB: Da Foster c'erano dei momenti in cui si cercava di contrastare questo modo di fare. I "vecchi" architetti, che sono lì da decenni e sono cresciuti con Norman, fanno fatica ad accettarlo e provano a frenare, a disegnare a mano, ecc. C'è un dipartimento intero che produce delle CGI, ma non dei rendering da modello 3D, degli schizzi. E' composto da 5-6 persone che chiamano digital artist, che con la tavoletta grafica disegnano a mano e pitturano immagini molto efficaci. Anche queste immagini hanno un loro mercato... Ci sono clienti interessati a questo, soprattutto in fase di concept. Sono immagini meno raffinate dal punto fotorealistico, ma che funzionano benissimo perché sono suggestive. Da Foster questo dipartimento è fondamentale. C'è un'attenzione e un approccio simile a come era una volta, in cui c'erano i "prospettivari" e facevano le prospettive a matita, a china. Oggi c'è Photoshop, ma le cose non sono così cambiate.

MN: Da quello che mi dici mi sembra che il punto cruciale sia il cliente, anche perché è lì che si decide se si fa un progetto oppure no.

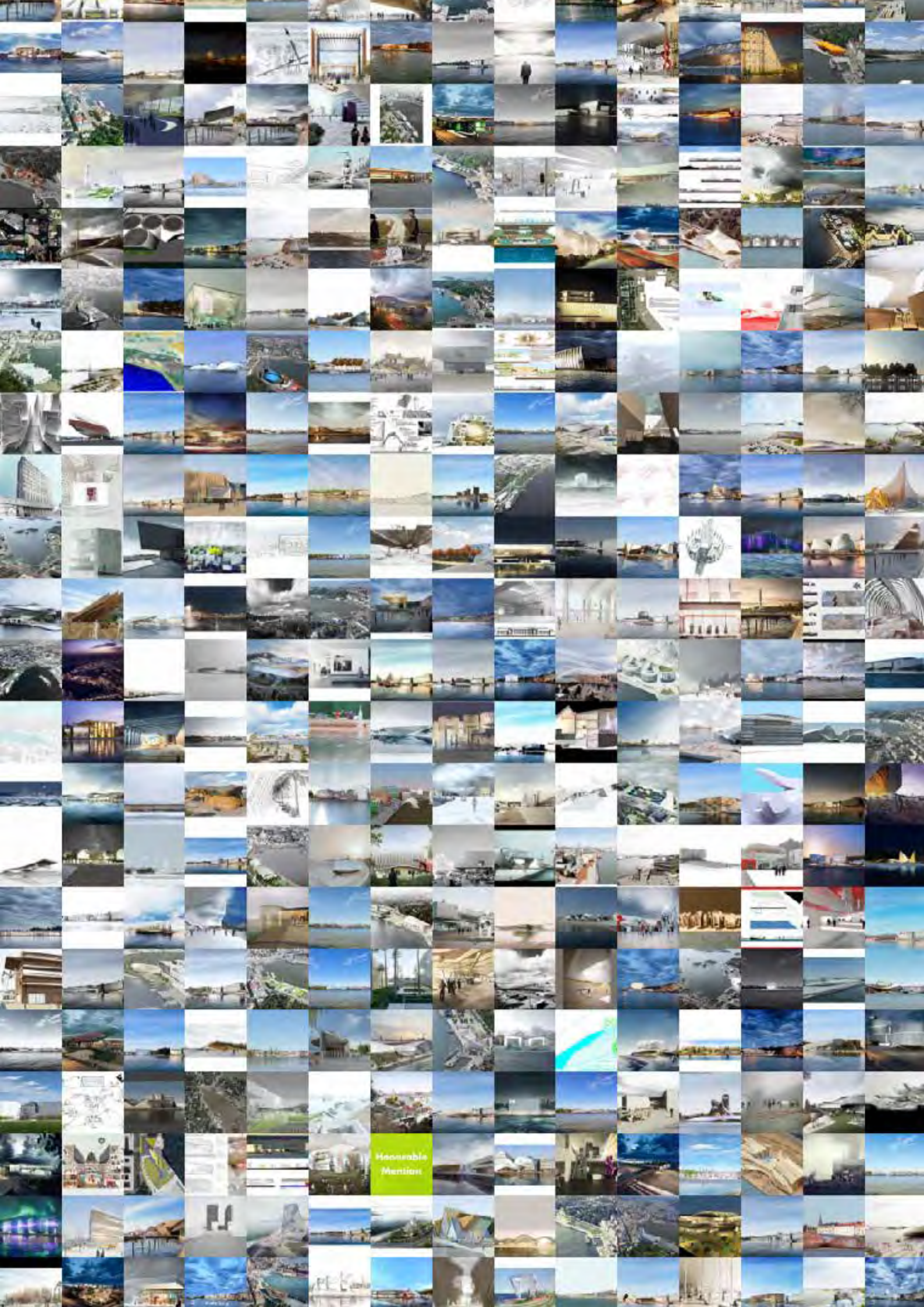
MB: Il cliente ormai esige le CGI, ma dipende dai clienti. Se c'è una commissione per un privato, per un conoscente, non c'è bisogno di fare grandi CGI per convincerli. Se invece Chapman Taylor fa un centro commerciale nel centro di Londra per una società di investimenti che sta mettendoci una barca di soldi, al suo cliente non interessano gli schizzi, durano cinque minuti nella fase iniziale. Dopo di che deve iniziare a produrre delle brochure per mostrare il progetto all'amministrazione, al council, deve convincere altri investitori...

MN: Secondo te la ricerca del realismo è anche un modo per progettare meglio rispetto al contesto? Capisco che dipenda dai casi, perché per progetti come Saadiyat Island, o Masdar City, di Abu Dhabi che sono in mezzo al deserto, il contesto è molto relativo...

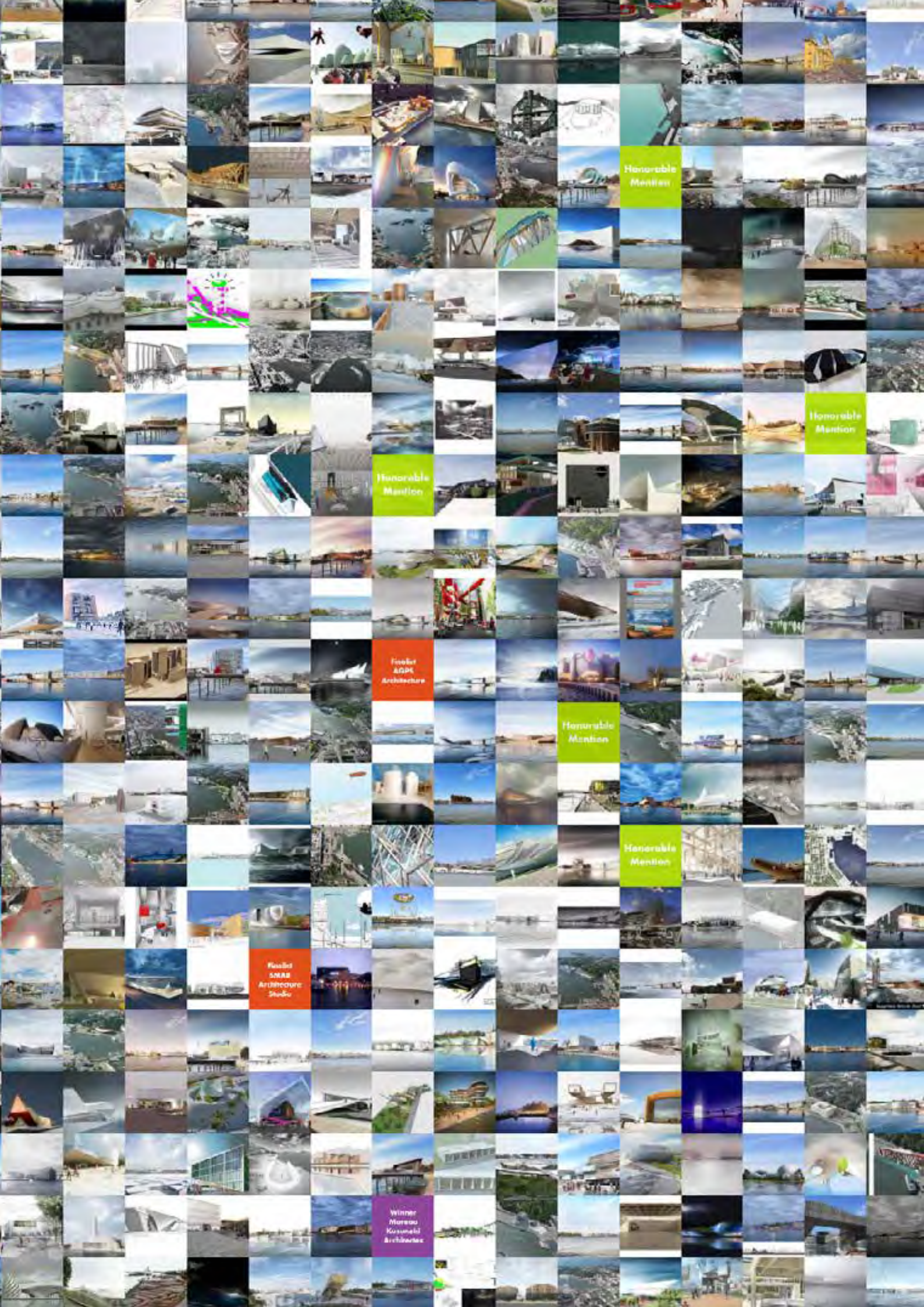
MB: Non credo che la tecnologia aiuti a sensibilizzare gli architetti rispetto ai contesti... Secondo me è qualcosa che non ha a che vedere con le CGI, è un problema architettonico e legato alla sensibilità e alla volontà dell'architetto. Con le CGI, in tutti i casi l'architetto vende un prodotto, che deve essere il punto focale dell'immagine. Se io devo fare vedere un nuovo grattacielo a Manhattan, metterò un accento sul mio edificio anche se creo delle immagini iperrealistiche. E' un fatto commerciale, non necessariamente negativo... La realtà è che ci sono degli investitori, che vogliono avere un ritorno, ed è questo che muove le cose. Il fatto che il contesto non sia utilizzato come supporto alla progettazione dipende dal fatto che l'architettura è un prodotto, e come tale deve essere venduto. Se faccio un post con lo skyline di Manhattan con il mio grattacielo nuovo questo avrà qualche riflesso in più per spiccare. Non ne farei una questione concettuale, o di giudizio, è piuttosto qualcosa che dipende dal gusto... Se voglio esagerare il mio grattacielo brillerà molto, altrimenti sarà più realistico e contestuale.

Atlante:

Guggenheim Museum Helsinki Competition, 2014-2015



Honorable
Mention



Honorable
Mention

Honorable
Mention

Honorable
Mention

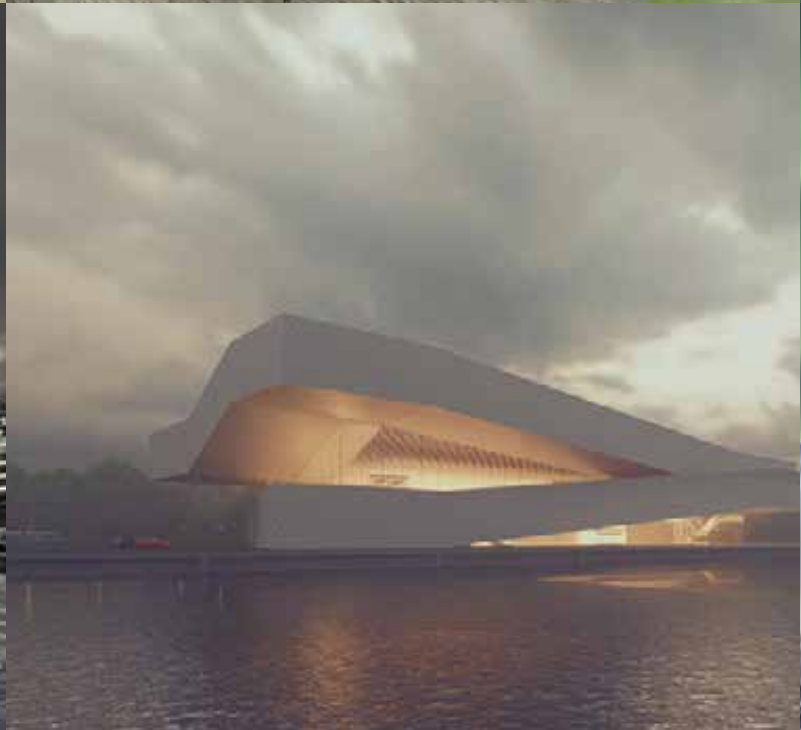
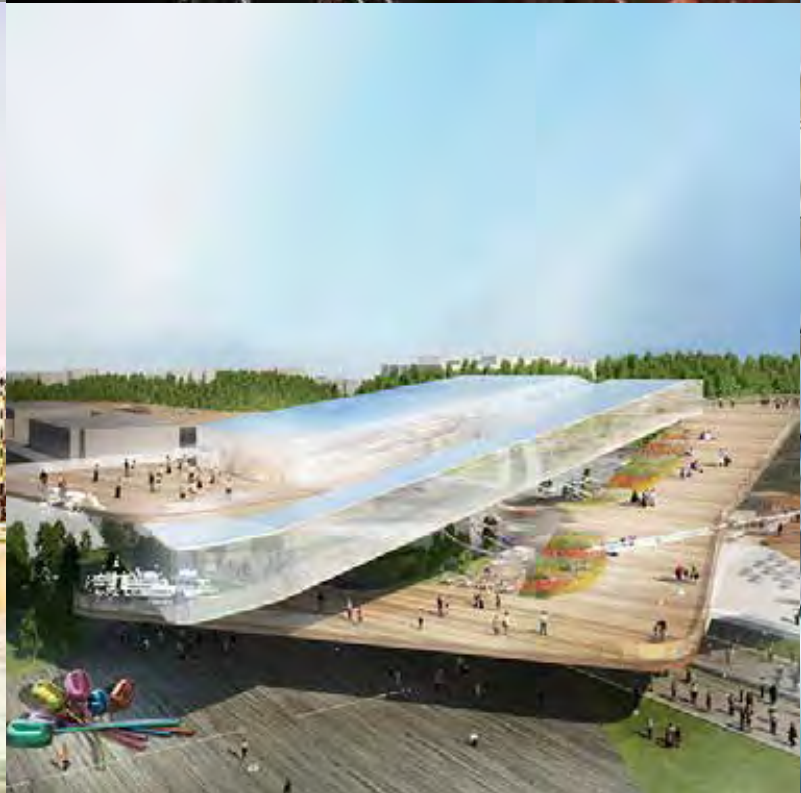
Finalist
AIGPE
Architecture

Honorable
Mention

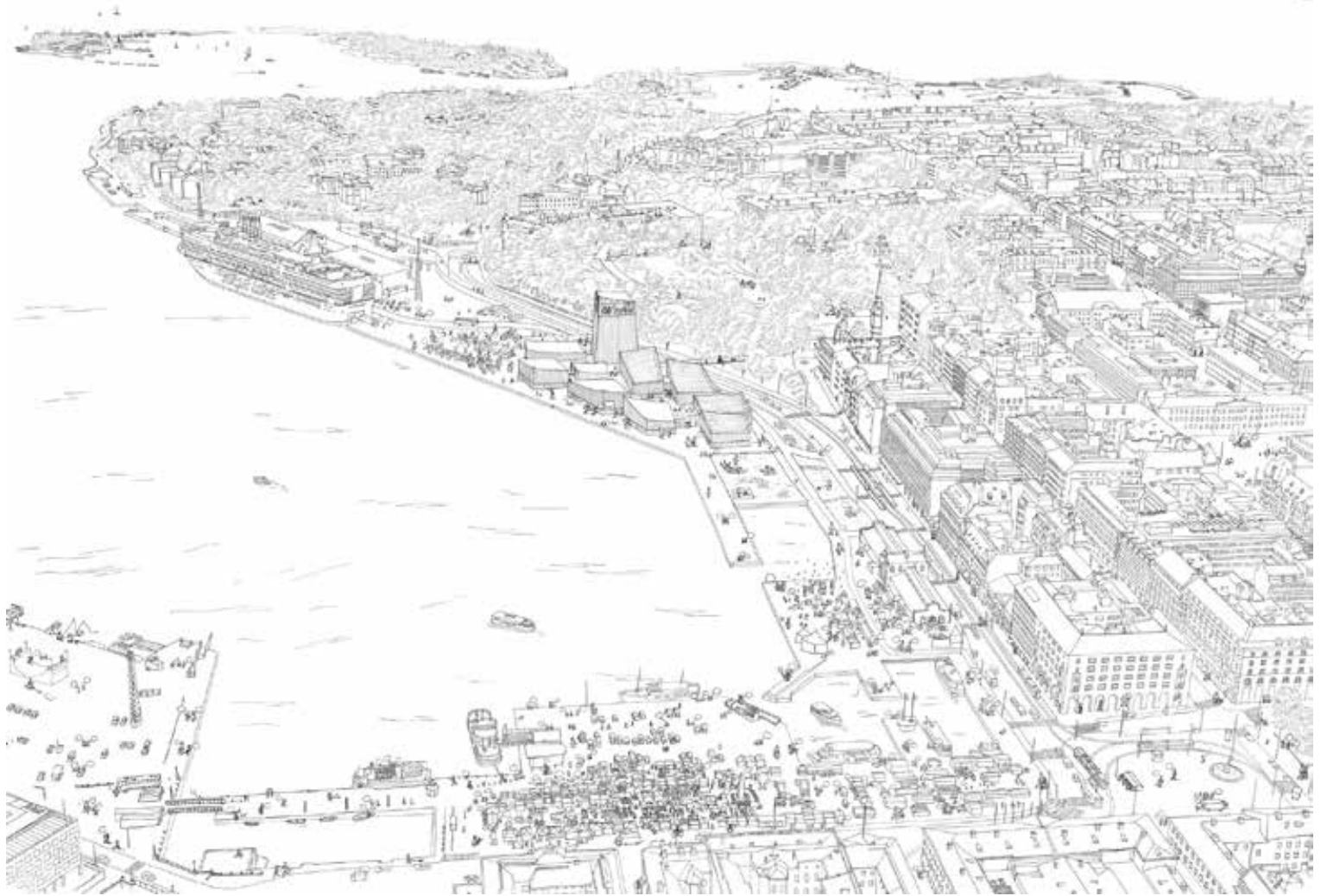
Honorable
Mention

Finalist
SMAR
Architecture
Studio

Winner
Marwan
Kusumad
Architects







Alle pagine precedenti:

Gallery dei 1715 progetti partecipanti al concorso per il Guggenheim Museum di Helsinki, dal sito <http://designguggenheimhelsinki.org>

Selezione di 12 progetti partecipanti al concorso per il Guggenheim Museum di Helsinki presentati con rendering fotorealistici

Tavola prospettica del progetto vincitore del concorso per il Guggenheim Museum di Helsinki (MOREAU KUSUNOKI ARCHITECTS), prima fase, 2014



Gli architetti vincitori del concorso per il Guggenheim Museum a Helsinki hanno presentato una serie di tavole in cui si alternano *rendering* fotorealistici molto espressivi e disegni stilizzati e molto dettagliati - tipici di una certa recente cultura architettonica giapponese. Al contrario di quanto accade nelle atmosfere nuvolose dei *rendering*, in questi disegni la precisione e l'unità del tratto uniformano i più minuti dettagli del progetto e del contesto circostante in una serie di vedute a volo d'uccello estremamente descrittive, in cui l'architettura tende a confondersi con il paesaggio.



“Every time architects compete for a project, they take a risk on how they present their work. The atmosphere of that image was more like Dubai than Helsinki, and that was a bit irritating. You can’t see that kind of white and foggy weather in Helsinki, it fits better to Dubai than Helsinki, it can’t be real. Architects should be careful of choosing the right weather...”. Mikko Aho, Director, City Planning and Architect, Helsinki City Planning Department, Jury Member





“There is no reason to be afraid of images. There are uninteresting images, and there are images that are spectacular that don’t produce any thought. In the first phase, the jury wasn’t choosing a project that looked good on Helsinki’s harbor; they were choosing an image that had the potential and that engaged in a dialogue with the Guggenheim and Helsinki to produce that image. We were looking at images for their potential. If you did something dramatic that didn’t look like it could evolve in any way, than you’re out”. Mark Wigley, Jury Chair

“Interview with Guggenheim Helsinki Competition Jury Members”. *Clog 13* (2014), 109.





AGPS ARCHITECTURE, Rendering del progetto finalista del concorso per il Guggenheim Museum di Helsinki, fase finale, 2015



“Images were important, but we discussed plans and sections in depth as well. In some cases, there was a provocative image, but it wasn’t backed up by a strong concept. Conversely, we admired the concept, but the image seemed out of scale or unrefined. In the end, we went for entries that had a strong concept and that we thought had potential to develop in the second stage”. Jeanne Gang, Founder and Principal, Studio Gang Architects, Jury Member

“Interview with Guggenheim Helsinki Competition Jury Members”. *Clog 13* (2014): 109





“In my practice, this kind of renderings is more useful when we are presenting the ideas for the decision makers or for the citizens. They are very useful images, in that sense. But you have to be careful in crafting these images... you have to keep what you promise. And I am not sure if the renderings of these seventeen hundred projects were going to be actually built, or not”. Mikko Aho, Director, City Planning and Architect, Helsinki City Planning Department, Member of the Jury



MIR, rendering di progetto finalista del concorso per il Guggenheim Museum di Helsinki (ASIF KHAN), prima fase, 2014



“The Jury enjoyed the iconic representation of the building, which was beautifully rendered and presented. The identity of the slipglazed form was unique and could be a fascinating addition to the waterfront. The technical analysis of structure and cladding were impressive and persuasive. The form of the building was skillful and had a strong character. However, it was felt that the location of the building on the site and its relationship to the city were not convincing. The roof’s unrealized potential as a public space and the positioning of the fence were perceived as shortcomings. This led the Jury to question if the scheme had developed holistically since Stage One. The grand hall offered an interesting social potential. The Jury felt the scheme was full of promise but was lacking in sophistication internally, resulting in problems for art display and handling”.

Stage Two, Jury’s Statement



“I believe it makes sense to “lubricate” the image [through photorealism], meaning that your senses does not question what is put in front of you. I also don’t want the look of the image to be to dominant, since after all it should be about the project and location, not about the auteur”. Trond Greve, MIR



MIR, rendering di progetto finalista del concorso per il Guggenheim Museum di Helsinki (ASIF KHAN), fase finale, 2015

Interviste:

Mikko Aho

Trond Greve, MIR

Michele Pasca di Magliano, ZAHA HADID ARCHITECTS

Loretta Romero, Ben Keen, VISUALHOUSE

Thomas Vournazos, SLASHCUBE

Keely Colcleugh KILOGRAPH

Jan Knikker, MVRDV

Interview with Mikko Aho - Executive Director, Sector of Urban Environment, Municipality of Helsinki

Milano and Helsinki, July 24th, 2017

MN: The submissions for the Guggenheim Helsinki competition form an unprecedented collection of architectural renderings. I consider it to be a cross section of how renderings are used today by architects from all over the world. Did the jury discuss in any particular way how to consider the images, their quality and characteristics? Was the “image” quality among the parameters of evaluation of the projects? If yes, at what stage of the selection process?

MA: Well, I can't speak for all the jury, but I can give you my opinion. First of all, in all architectural competitions in Finland, there must always be a minority of professional evaluating the entries, that's a starting point. Of course, renderings today are a way of working in the architectural planning and design... The Guggenheim competition has been a huge competition, with 1715 entries. We worked four days together, and before that in smaller groups, evaluating and trying to list up the most important entries to discuss. We studied all the entries quite carefully, focusing on the functions, on the cityscape, the architecture in general. As you are interested in renderings, they didn't play the most important role in this evaluation. The core of the discussion was the soul of the museum, the challenge of the site, of costs, functions, traffic, and so on. We actively looked at the renderings, which of course are very important, but they remained in the background, they didn't solve the competition. The renderings are part of the evaluation process, but only one part of it.

MN: Do you intend renderings as a matter of representation, or as a tool to develop ideas?

MA: Both, because today people start working by modeling, rather than drawing, as, for example, I used to do. The way of working is different, but the way of thinking is not so much different, I think. But it is also true that sometimes it is more difficult to evaluate a project, when you have so many and so “enthusiastic” photorealistic renderings. You really have to be careful to concentrate on the real design aspects.

MN: Let's take the winning entry by Moreau Kusunoki Architectes has a very strong visual impact: it alternates very detailed drawings in the style of contemporary Japanese architects such as Atelier Bow Wow, Junya Ishigami, etc., to highly photorealistic renderings that are indeed spectacular. Was this peculiar mix of refined visuals more convincing than others? How was it considered in the jury's evaluation process? Also, the series of the renderings starts with a very evocative image: the building is seen from the water, almost as a silhouette in the fog, with dots of colorful lights contrasting with the grey tone of the whole scene. It is not a descriptive image of the project, but it conveys something intangible, such as an atmosphere. An emphasis on the weather conditions and the season's changes seems to be a new trend in renderings.

MA: No, the visual were not a reason. Every time architects compete for a project, they take a risk on how they present their work. We have a very long tradition of architectural competitions in Finland, and sometimes people try to copy the handwriting, or drawings, or old renderings of famous authors, and try that way to convince the jury... but I don't think it is a good idea. The rendering that you describe was commented during the jury's work as being not an image of Finland, and surely not an image of Helsinki. An architect should make sure that you are representing places correctly, not irritating the jury or citizens with a wrong image. The atmosphere of that image was

more like Dubai than Helsinki, and that was a bit irritating. You can't see that kind of white and foggy weather in Helsinki, it fits better to Dubai than Helsinki, it can't be real. Architects should be careful of choosing the right weather... But as I said: renderings are just one part of the evaluation, so they don't affect it so much.

MN: Dark clouds, fogs, smokes, rain and snow have much more importance than in the past, when renderings were abstract, and photographers tended to represent buildings only against sunny blue skies. The Helsinki competition seem to confirm that trend. Is this the result of an increasing sensibility of the architects to local aspects - in terms of climate, nature, meteorology - or is it only a matter of visuals, because the "romantic" imagery can be more convincing for a jury, or a client, or for the general public?

MA: In my practice, this kind of renderings is more useful when we are presenting the ideas for the decision makers or for the citizens. They are very useful images, in that sense. But you have to be careful in crafting these images... you have to keep what you promise. And I am not sure if the renderings of these seventeen hundred projects were going to be actually built, or not. Of course, when we got to shortlist the top five, top ten, top twenty, we looked carefully at what the museum could be in the future, if the approach was more realistic and conceptual, what was the connection with the citizens, and with the site, and so on. The renderings are not the main point.

MN: So sometimes the jury needs to make an extra effort to separate the representation from the actual potential of the design?

MA: It can happen. Some architects put their efforts in the renderings more than in the architecture.

MN: Do you see a relation between presentations with hyper-realistic renderings and projects which are highly iconic? In the group of finalists, the winning entry, the one by Khan, the one by Haas Cook Zemmrich, all seem to confirm this idea. And the observations of the jury to these last two seem to confirm the typical criticism that relates landmark/iconic buildings, spectacular images, and scarce attention to the relationship to contexts and functions. Is this kind of spectacular images - their efficacy, their repetition in the general media - contributing to the construction of an imagery of architecture and the urban environment which is based on the spectacular, more than anything else?

MA: You are trying to say that renderings are more effective and important than I have described... Well, I am sure that there are some risks related to these spectacular images, but what can you do? It is the way of working today, you can't avoid it. Anyway, I would like to trust the juries and the professionals to look at what's behind the images.

MN: Three of the finalist presented hyper-realistic renderings, with some the images produced by highly renowned rendering agencies in Europe, such as MIR, ArtefactoryLab, Moka-Studio. The reasons why the jury chose these projects has been expressed very clearly, but still, there is a concentration of photorealism in most of the entries. Generally speaking, do you think of photorealism as something necessary today for architects to present themselves in the most convincing way? Can the photographic quality of the images be decisive for the evaluation of a jury, especially if the members of the jury are laymen that tend to look at the images literally? Are them a sort of "passport" for contemporary architects?

MA: Not at all. There is the idea that you have to have these images in competitions to be successful, but renderings don't solve any competition. You never know what is going to happen. What I miss and I wish on these renderings is the sensitivity you had in drawings made by hand... they leave more space for thinking than photorealistic renderings. Sometimes, in competitions, projects are presented in other ways, as there is a whole range of possibilities beyond photorealistic renderings, and that can change the whole thing. If the design is good, the renderings can be fantastic as well, but these two aspect are not necessarily linked, that's a best case scenario.

*Interview with Trond Greve, Co-founder and communication designer
at MIR (Bergen, Norway)*

Written interview, Milan and Bergen, July-August, 2016

MN: How did you start doing architectural renderings?

TG: Me and Mats, co-founders of Mir, met while studying design at the Norwegian Academy of Art and Design. Mats studied Spatial and Furniture Design, and used 3D as a tool both for designing and visualizing his projects. I studied Communication Design and Illustration, which helped us develop a more conscious attitude to aesthetics and image design.

MN: Can you tell how MIR started developing its specific personality, in terms of images, and to differentiate from the conventions of architectural rendering?

TG: I am not sure. It might have started with some of our clients being really uptight and stressed out. We made a slogan saying: "The worse they behave, the more love they need". We started talking more to our clients, telling them about our holidays, that we fished mackerel and that Mats raced his car and stupid stuff like that. In the beginning we behaved very subservient to our clients and produced what that they told us. The personal connection made them trust our instinct, which is to represent the client to our fullest ability, they knew that we are not in this for the business, we wanted to use design to change things. This environment made it possible to develop our own way.

MN: Until a few years ago, a characteristic of computer generated images used to be abstraction, in terms of scale, context, people. The work of MIR seems to follow a different strategy, which is closer to more classic and consolidated photographic imagery of photographers of the last century, but also reveals a sensibility for natural elements, meteorology, environmental atmospheres. Do you have any recurrent references? Paintings? Architectural photographs? Other renderings? Other images or movies?

TG: We do a lot to encourage our staff to get out from behind the screen. Reality is the best kind of inspiration. I do not want our staff to be that much influenced by aestheticization, but rather the phenomena that trigger a desire to aestheticize. I don't think that a song is the best way to be inspired to make a song, heartache or love should (ideally) be the trigger, that makes you use your voice a certain way.

MN: Your images are at the highest level of photorealism. Could you explain the reasons of this choice?

TG: I believe it makes sense to "lubricate" the image, meaning that your senses does not question what is put in front of you. I also don't want the look of the image to be to dominant, since after all it should be about the project and location, not about the *auteur*.

MN: I guess that photorealism it is not only a matter of aesthetics, but also a trait that is appreciated and requested by your clients and the market in general. Since renderings are strategic in the decision-making processes and are used to interact with the architects' clients, or with politicians, and with the general public, do you think that a higher level of photorealism in the visualization of a project corresponds to a higher consensus?

TG: I don't have a meaning on this. Sometimes a very abstract representation can be more effectful in creating change. Also, photorealism can be destructive if the design isn't really settled.

MN: I agree, but it seems to me that photorealism is somehow taking over all other forms of representations of architecture. Also, photorealism is a recent trend in architecture visualization, and I am not sure it is happening now only because the technology has improved and computers are faster. In your opinion, and broadly speaking, which are the reasons why photorealism seems now so necessary?

TG: Photorealism is much easier to achieve now than just a couple years ago. It is fascinating and effective. I don't think you need more reasons than that. You can compare it to the development of electronic music, just the fact that you can do it is a motivation for people. The *wow* effect of something being impressive can not be underestimated. On a more "philosophical" level, architecture visualization has been instrumental in shifting power away from the architect. Back in the days, the architect was the "owner" of the vision, he knew what the building would look like, and everyone involved had to trust him and his drawings. I write him instead of her on purpose. Now, builders, investors and real estate agents are using visualization to shift power away from the architect and to influence the design. I am not sure I like this development at all, but it is what is happening. Modern visualization is making the process more democratic and accessible, but also faster and less focused on actual design qualities. As long as the image is selling, who cares about the final product? Photorealism is a way to simulate evidence that something is feasible.

MN: I am particularly struck by those images in which people appear like in a snapshot, as for example men collecting rubbish in early morning or looking towards the camera... Do you follow specific guidelines in displaying people?

TG: Yes, we want the people to be intrinsic, meaning that they are there for a reason, not just as a compositional element.

MN: Do you usually insert the 3D rendered parts and buildings into existing photographs?

TG: Yes, we use as much photo as we can.

MN: Is the work done in autonomy or in strict collaboration with the clients? How much freedom do you have?

TG: It depends on the project. We do not do projects with preset camera angles or projects where the client is not willing to listen to our ideas. However, we believe that the best result comes from mutual understanding, so we want our clients involved.

MN: I guess that you often work on projects that are in progress. Do you have to fill in those parts of the project that the architects still have left unsolved? Do the choices that you make affect the design?

TG: Yes and Yes!

MN: Some categories of renderings seems to be recurrent. Some examples:

- illuminated buildings at dusk where the facade is transparent and the interior is visible.
- showing people in street scene, public spaces, interiors
- cameras on specific points of view, realistic but not necessarily "real" in terms of perception of the city: views that are "suspended" near a building; aerial points of view; views from the water to show the waterfront and the skyline.

Are those repetition a case, or is it resulting from a specific strategy or from recurrent requests of clients?

TG: I am not quite sure what you mean. Can you explain?

MN: I wanted to make a few examples of iconographic categories that are generally repeated in most of the renderings of contemporary architecture. MIR's images are quite different, but an accent on themes such as "transparency", or "reflections", or - to make other examples - bird's eye views and the use of strict two points perspective,

are recurrent also in your work. I wonder if it happens because of recurrent requests of the clients (like: more glass, more light, more transparent...), or if it is part of your vision and strategy, or if it is just something I am seeing in the images that doesn't have a specific reason.

TG: People that does not work professionally with images use fallacious argumentation when trying to influence image design. An example of this can be that a layperson assumes that adding smiling kids to an image will make the image feel more welcoming and humane. Same with interior lights. As lights are linked to positive emotions, our clients tend to want to add light wherever possible. Our concern, on the other hand, is the lines and attitude of the overall image. If the lights or people influence the visual language of the image, and in such affect the "lubrication" of the image negatively, these changes can destroy more than you gain. The recurring requests are usually about this, or wanting to create images that are descriptive. Many of our clients fail to see that images have a representational effect, and that if you show a portion of the building looking extremely good, the viewer will automatically assume that the rest is of the same standard.

MN: Is the word "Spectacular" a sort of "mantra" while creating renderings?

TG: Depends on the goal of the image, but yes, we want the image to have impact. Sometimes we want an image to not be spectacular, because the project is at heart kind of calm.

MN: Do you look for a specific mood and atmosphere in the images, as a "signature" from MIR?

TG: Yes. I strongly believe that the extreme amount of visualizations being made in today's world of architecture has a negative impact on our opinion on what an architect is and should be. I also think what the ever lasting flow of poor visualizations are selling a terrible version of what the future will look like. I want our images to feel natural and alive, to deal with life and what it means to be human. On a personal level I am quite fan of art that is "artificial", as it can resonate a lot with what is going on in the world today. But in our work, we want to promote a slightly naive, humane and altruistic, a dreamy point of view.

Intervista con Michele Pasca di Magliano, Associate Director di Zaha Hadid Architects (Londra)

Milano e Londra, 19 luglio 2016

MN: Come hai cominciato a lavorare con Zaha Hadid?

MPM: Ho fatto un Master DRL all'Architecture Association con Patrik Schumacher e Zaha Hadid. Nel lavoro di tesi ho usato Maya, per esplorare le potenzialità applicative del software nella progettazione, sia per i render che per i modelli. In questo studio c'è grande apertura verso i software, ne usiamo tantissimi. Maya è ottimo per lo schizzo e la visualizzazione grafica delle idee. In effetti Zaha ha iniziato la propria carriera negli anni '80 con una serie di quadri in cui il disegno tridimensionale era già progetto, e ancora oggi per noi la parte di immaginazione e quella di visualizzazione vanno insieme. Quando ci rivolgiamo a renderisti esterni siamo noi a dargli i modelli. Usiamo Maya, Rhino con un plugin speciale - di cui siamo anche sviluppatori - Grasshopper, BIM, Revit, Catia. Autocad rimane fondamentale. Revit sta prendendo il sopravvento anche se ci da molti problemi coi modelli 3D, non siamo felicissimi di usarlo. La fase embrionale del progetto generalmente è sviluppata in Maya. Poi viene verificato in CAD. Poi Grasshopper, che è diventato uno strumento di condivisione con chi ha fatto le strutture e le sottostrutture... Le immagini vengono elaborate in continuazione, dagli screenshot ai rendering in-house, quelli esterni... quasi giornalmente.

MN: Parlami dell'evoluzione del rendering, di come lo usavate quando hai cominciato tu e di quale parte ha oggi, in particolare in relazione al fotorealismo.

MPM: Nel 2004 l'unico progetto significativo realizzato dallo studio era quello di Cincinnati¹, a parte Vitra e quelli veramente storici. Per presentare i lavori dello studio ai clienti e alla stampa usavamo moltissimi rendering. Il Performing Art Center di Abu Dhabi, per esempio, è finito sulla copertina del Times ed era un progetto che davvero inneggiava all'architettura... Ottimismo, boom economico, rispecchiava lo spirito del tempo e ha contribuito a formarlo. Non è mai andato oltre la fase di concept, ma ha influenzato incredibilmente l'architettura. Ancora oggi molti progetti ricalcano le linee e le idee di questo progetto, con il reticolo e lo scheletro esterno. L'influenza dell'immagine è stata fortissima, anche se noi non abbiamo mai cercato l'immagine fotorealistica. Nel 2004 circa si indicava un po' il landscape... ma in modo astratto. Non siamo contrari, ma non ci interessa mascherare la nostra architettura con il landscape. Siamo stati un po' costretti ad andare verso il fotorealismo, per il mercato e perché i clienti se lo aspettano. I rendering fotorealistici sono diventati elementi di trasmissione del progetto, perché il cliente guarda questo e comincia ad immaginarsi di che materiale è fatto, se ci sono gli alberi, se i dintorni sono grigi o no. Quando hai a che fare con il mainstream - e noi abbiamo sempre più a che fare con i politici, con clienti che non sono necessariamente educati... o semplicemente non sono architetti e non hanno la nostra capacità di astrazione - da immagini più astratte devi passare ad immagini in cui l'edificio sembra costruito. Prendo come esempio il progetto per lo Sleuk Rith Institute di Phnom Penh: in questo luogo in cui l'architettura contemporanea praticamente non esiste, le immagini sono all'estremo del fotorealismo². I rendering servono sia nella fase del progetto e anche alle persone con cui comunichiamo. Probabilmente stiamo andando sempre di più verso il fotorealismo, è una cosa che sta cambiando.

1. Lois and Richard Rosenthal Center for Contemporary Art, Cincinnati, 1997-2003.

2. I rendering di questo progetto sono stati realizzati dallo studio norvegese Mir.

MN: Che tipi di rendering produce?

MPM: Facciamo sempre due tipi di immagini, le working images che usiamo in-house per verificare il progetto, e quelle esterne caratterizzate da molto più Photoshop e che hanno una serie di effetti, dove cerchiamo di comunicare atmosfere e sensazioni oltre alla comunicazione del mero design. Ci rendiamo conto che queste immagini in alcune situazioni sono essenziali. Non tutti sono disposti a credere nell'architetto, a credere nel fatto che la risoluzione dei problemi sia perfetta... Ho avuto casi di clienti che non ci davano approvazioni nelle fasi di avanzamento dei lavori, a fronte di centinaia di disegni... Il cliente diceva di volere vedere la propria stanza, il proprio palazzo, che connotazioni avesse. Adesso stiamo addirittura provando a fare dei rendering a partire dalle fotografie. Abbiamo mandato un fotografo e con il rendering stiamo lavorando per "matchare" le texture per ottenere gli effetti della fotografia stessa.

MN: Utilizzate anche la fotografia come strumento per il progetto? E di osservazione delle preesistenze?

MPM: La fase iniziale della fotografia diventa una fonte di ispirazione. Quando è possibile facciamo noi una visita del luogo, anche perché nelle fasi iniziali puoi fare degli errori molto significativi sul contesto... Il clima, l'approccio, le viste, ciò che la cultura locale si aspetta. E' essenziale per noi che ormai lavoriamo in tutti i continenti. Se pensi al progetto che stiamo facendo a Macao³... il cielo è giallo. Il cielo azzurro non c'è mai. Se usi una rendering company che un giorno fa un progetto a Macao, un giorno uno in Nord America e poi uno in Australia, tendono ad avere una categoria di cieli, ti chiedono quale vuoi utilizzare, e così che te lo fanno. Ma in un certo senso va bene così perché noi vogliamo comunque vedere il nostro progetto, non possiamo dare troppo rilievo alle circostanze. Anche nella modellazione, noi abbiamo fatto dei volumi abbastanza semplici, ma la realtà è abbastanza diversa.

MN: Se i rendering fotorealistici vengono fatti in una fase avanzata del progetto, sono una sorta di verifica? Il fotorealismo è uno strumento utile per controllare meglio il progetto, e il rapporto tra progetto e contesto?

MPM: Prendiamo un esempio recente, 600 Collins Street a Melbourne. Per questa torre abbiamo fatto diversi rendering iperrealisti. Abbiamo modellato tutto il paesaggio in cui ci sono alcuni edifici molto rappresentativi, e con l'immagine abbiamo verificato il rapporto del progetto con il contesto. Ci siamo confrontati con il tema dell'isolato urbano, un palazzo su una cortina stradale e non di uno stand-alone, come molti dei progetti che abbiamo fatto finora. Capita spesso che il contesto vari insieme all'edificio, per cui non ha senso essere troppo precisi nel rappresentarlo. C'è però una volontà di verifica più stretta, perché ci siamo resi conto che quello che si renderizza è poi quello che viene costruito.

MN: In che senso? Il render diventa l'immagine guida per il progetto?

MPM: A volte capita che i progetti cambino, o per problemi di budget, o di cambi voluti dal cliente, o da noi, e questi cambi devono essere controllati e comunicati con immagini che facciano vedere il prima e il dopo... Delle immagini di Macao, per esempio, non abbiamo rilasciato alla stampa i primi render, ma l'ultimo, a due anni di lavoro dal primo concept. Per noi il rendering è uno strumento in più, non si è sostituito al resto ma si è aggiunto. Di fatto noi produciamo immagini, il nostro lavoro non è la produzione di edifici, ma di immagini e dei disegni che permetteranno di costruirli. Le immagini servono a far capire meglio ai clienti il progetto, per farli prendere confidenza col prodotto finale. Abbiamo diversi livelli di render... sketch up veloce... in-house semi fotorealistici... esterni fotorealistici tipo quelli di Macao... superfotorealistici fatti da studi esterni che costano dieci volte tanto. Per il planning è uno strumento fortissimo perché nel dialogo con la città c'è sempre una discussione su come

3. City of Dreams Hotel Tower, Cotai, Macau, 2013-2017.

sarà l'edificio e il suo impatto, e poterlo mostrare dà delle garanzie in più, soprattutto in posti dove le procedure di planning sono molto complesse. Il processo di modifica dell'immagine è diverso sui render più complessi, perché non puoi fare grandi cambi all'ultimo momento. Hai meno controllo e implica più planning a monte, sul progetto e sull'immagine. Le fasi diverse di render corrispondono al processo di avvicinamento a un progetto, in cui in mesi di lavoro si capisce quali angoli, quale luce...

A volte si fanno i rendering superrealistici perché il cliente deve presentare il progetto a un board, o fare *found raising* come nel caso del progetto in Cambogia. Le visualizzazioni diventano degli strumenti che permettono di realizzare il progetto. Un progetto sulla carta ha un certo valore, un progetto visualizzato in un certo modo per cui sembra costruito ti dà l'idea di un progetto verificabile, costruibile. Con i rendering più astratti, se arriva un finanziatore che non ha idea di cos'è il mercato della costruzione e dell'architettura può non fidarsi, non voler correre il rischio. Avere immagini che hanno una forma di realismo aiuta moltissimo.

MN: Come fate per i concorsi?

MPM: Per i concorsi ci sono due tipi di problemi: il poco tempo - si parla di un mese o un mese e mezzo - e il budget. Con il budget di solito riusciamo a coprire i costi dei rendering esterni, ma non il nostro lavoro. Le stampe, i modelli, i viaggi non riesci a coprirli interamente. Per cui capisci quanto i rendering siano importanti, perché per vincere un concorso sappiamo che non basta avere un progetto migliore. C'è capitato di avere un progetto che secondo noi era molto superiore in termini di design, ma di non vincere perché i nostri rendering non erano abbastanza fotorealistici. E' un peccato, in questo mondo così competitivo, non avere rappresentazioni della massima qualità. Il rendering quindi è essenziale. E' difficile andare sul superfotorealistico nei concorsi, bisogna trovare un compromesso, anche perché nei concorsi di solito hai una settimana per produrre le immagini finali. Si lavora con i renderisti dandogli il 3D, le camere, decidendo le atmosfere, e poi loro vedono come fare. Ma capita di cambiare progetto a tre giorni dalla scadenza, per cui gli diamo un nuovo 3D, gli diciamo quali sono i *layer* che devono sostituire e gli chiediamo di rifare il rendering. Per i concorsi uno studio come MIR, per esempio, non andrebbe bene, sono troppo cari e hanno tempi troppo lunghi, vogliono tre settimane, hanno un numero limitato di commenti che puoi fare una volta che l'immagine viene rilasciata... diventa difficile. Ma ci sono molte altre agenzie che sono più flessibili da questo punto di vista.

MN: Hai citato il progetto di Phnom Penh. Ho in mente anche altri progetti le cui rappresentazioni hanno un forte accento sulle condizioni climatiche e atmosferiche, cioè il contrario dei rendering di una decina di anni fa. E' solo un fatto di miglioramento della tecnologia, o ci sono altre ragioni, un cambio di paradigma e altre immagini di riferimento che sono subentrate?

MPM: Nelle immagini del progetto in Cambogia abbiamo portato la pioggia, ma non solo perché è un posto in cui piove, ma soprattutto perché era un modo di drammatizzare il progetto, soprattutto nel video, quasi una scelta cinematografica. Il progetto è un centro di ricerca sul genocidio, e volevamo creare un'atmosfera che riflettesse non tanto il clima ma quello che il progetto voleva rappresentare. Inizia con la pioggia e finisce con il sole, è una scelta narrativa. Il progetto di Bee'ha a Sharja, negli Emirati Arabi ricrea le condizioni climatiche, perché si dovrà confrontare con le tempeste di sabbia e con il caldo. Il progetto è evocativo perché ricorda una duna di sabbia, e però le condizioni climatiche sono ugualmente importanti, quindi il progetto è rappresentato nel suo *landscape* naturale. Ma anche per il progetto di Bee'ha abbiamo dei rendering in-house molto più secchi che usiamo per progettare.

MN: Avete delle linee guida per i rendering che produce?

MPM: Abbiamo delle viste che cerchiamo di mantenere costanti: un prospetto, una vista isometrica, delle viste ad altezza d'uomo, come l'occhio di un passante. Abbiamo

viste dall'alto e di 3/4 che non verranno mai apprezzate nella realtà ma che permettono di lavorare bene col 3D. Se apri un modello in Rhino lo guardi dall'alto come un oggetto, un modellino, quindi ci servono per studiare e trasmettere alcune viste degli edifici. Ovviamente ogni progetto è diverso, dipende com'è posizionato. Facciamo generalmente 5/6 viste esterne e ci sono 2/3 viste (prospetto, vista d'uomo e 3/4) che facciamo sempre, è una cosa automatica, un riferimento interno. Per esempio nel progetto di Melbourne che ho citato, ho fatto io dei sopralluoghi intorno al sito per capire dove sarebbe stato visto, mentre le prime viste non erano così controllate. Riguardando le prime viste, sono simili a quelle finali che ti ho fatto vedere dopo, ma fatte più liberamente. Molti punti di vista non esistono nella realtà perché abbiamo demolito edifici circostanti o cose del genere. Avere un riscontro con la realtà è utile perché talvolta si tende a spingere molto un angolo o un aspetto dell'edificio e poi si scopre che nessuno lo vedrà, quindi si può semplificare quella parte e concentrare gli sforzi da un'altra parte. Stiamo sperimentando proprio in questi giorni una nuova applicazione che prende un determinato luogo da Google Street View, e ti permette di inserire il tuo progetto e navigare. E' uno strumento in più, non ottimo dal punto di vista della qualità dell'immagine, ma utile per controllare il progetto e le viste. Nei concorsi, non avendo tempo, spesso facciamo un modello di massima ma poi mettiamo i dettagli solo dove l'edificio si vede, in relazione alle viste che abbiamo deciso (per esempio un piano degli appartamenti di una residenza, o di un museo). Ci sono zone con molto dettaglio, una visione d'insieme che ti sembra coerente e la mente fa dei collegamenti nelle parti mancanti. Non hai bisogno di portare tutto allo stesso livello di dettaglio. Funzionano come esempi di risoluzione di problemi. La frode sarebbe consegnare un'immagine bellissima ma non essere in grado di realizzarla.

MN: E questa è una critica che spesso viene fatta al fotorealismo...

MPM: Il fotorealismo vincerà sempre e sarà sempre importante perché è quello che tutti si aspettano. Ma con l'avvento degli *smartphone* e del *gaming*, e con molti più clienti di generazioni giovani hai un interlocutore con più sensibilità visiva, rispetto a dieci anni fa in cui le persone non avevano mai visto un render, e se non avevano un modello fisico davanti non capivano nulla. Anziché pretendere di educare tutti, che è impossibile, possiamo utilizzare una varietà di strumenti di comunicazione a diversi livelli, da quelli più tecnici a quelli più divulgativi. La stampa vuole o foto o rendering. Noi realizziamo edifici che pensiamo siano il meglio, ma vogliamo anche sensibilizzare il mondo dell'architettura. Ci sono molti architetti che guardano il nostro lavoro e guardano cosa può essere disegnato e realizzato.

MN: Che rapporto c'è fra modello e rendering?

MPM: Anche sul modello fisico, con cui lavoriamo tanto, abbiamo passato molto sul 3D. Facciamo vari tipi di modelli. Quello stampato in 3D tende ad essere più astratto, non ricco di dettagli, anche per una questione di tecnologia. Nei modelli di presentazione la tecnica è mista: le facciate sono stampate, gli interni sono fatti a mano, il contesto è abbastanza semplice e viene fatto a mano, squadrato. In teoria facciamo almeno un modello per ogni progetto di concorso. Ma facciamo sempre dei piccoli modelli di studio, di 20 cm, per averli sulle nostre scrivanie. Poi si passa a progetti di scale più ampie.

MN: Secondo te la diffusione del rendering negli ultimi quindici anni ha contribuito al consolidarsi di un'estetica più spettacolare dell'architettura?

MPM: Nella società dell'immagine l'avanzamento dell'immagine è essenziale. Il lavoro di comunicazione è una parte importante del nostro lavoro, e una delle cose di cui sono più orgoglioso è proprio l'abilità di comunicare l'architettura al grande pubblico. Quando facciamo le pubblicazioni quasi tutte le riviste di architettura vogliono due piante, un prospetto, e una sezione e immagini, ma se passi su riviste di argomento generale, o di economia, non di architettura, vogliono solo immagini. La capacità di

produrre immagini di una certa qualità ha permesso a ZHA di promuovere nel tempo un'immagine della nostra architettura. Io ho studiato architettura in Italia dal 1995 al 2001 e l'architettura che ho respirato era una in cui la società si chiedeva a cosa servono gli architetti, e gli ingegneri ci chiedevano quali sono i rapporti tra architettura, costruzione, e società... Oggi si discute di qualità del progetto, nessuno ne mette in discussione la necessità. Si discute se è adeguato al contesto, se piace o no, ecc. Credo sia un discorso giusto, che andrebbe favorito. L'architettura si è riappropriata dei propri spazi, quello dell'immaginazione delle città, del mondo urbano, e della rappresentazione della parte di società che la va ad abitare. I risultati dovrebbero essere sempre diversi, ma questo non accade sempre perché l'architettura è schiacciata, utilizzata soprattutto come moltiplicatore dei valori di suolo, perché per tanti anni ha avuto solo un riferimento economico. Oggi abbiamo aiutato a riportarla su un piano di discussione sociale che le appartiene, essendo una professione legata alla costruzione dei luoghi in cui avviene l'interazione sociale fra gli utenti, e le immagini ci aiutano molto. Anche la fotografia. Abbiamo un rapporto consolidato con i fotografi, come Iwan Baan e Helen Binet. Li seguiamo. La foto diventa la conclusione del processo, perché poi nel presentare il progetto i render non rimangono, o ne rimane uno.

MN: Qual'è l'ambito privilegiato del rendering nei media? I blog, i vari canali social?
 MPM: Forse sì, sono media che hanno delle particolarità che non sempre riusciamo a comprendere. Una delle nostre frustrazioni rispetto ai social media è che il progetto è interessante quando è pubblicato e poi quando è completato. I restanti anni di lavoro, che sono importantissimi, non interessano a nessuno, nemmeno agli addetti ai lavori. La società si interessa se il nostro stadio olimpico di Tokyo è over budget⁴, che certamente è un aspetto importante di ogni progetto che noi dobbiamo controllare, ma ci sono tante altre cose in cui uno potrebbe avere un contributo comunicativo importante. In un certo senso si pubblicano le idee, contano più le idee che i progetti realizzati. L'architettura sta diventando come il *furniture* in cui la maggior parte delle cose che si vedono non sono realizzate...

4. New National Stadium, Tokyo, un progetto assegnato nel 2012 a Zaha Hadid Architects in seguito alla vittoria di un concorso internazionale. Nel 2015 lo stadio è stato al centro di polemiche e controversie legate ad aspetti di programma, progettuali e di budget, fino all'annullamento del concorso.

*Interview with Loretta Romero, Chief Creative Officer, and Ben Keen,
Art Director at Visualhouse*

New York, March 30th, 2016

MN: Could you please make a brief history of the company, explaining how the company started and how long you have been in the market?

LR: The company was started by Robert Herrick in London, in 2006. He studied architecture in London. He also worked on the Hudson Yards¹ through a London architect that was working on the project. He then started with the marketing images for Hudson Yards, and then looked to open an office here in New York. Some people come from London in 2011-2012. At that time we were doing mostly renderings and little films. From 2012 we started to see our role changing, as a company, from visualization to a full creative agency. We do renderings, we do films, we do websites.... It is a natural progression that the office took, essentially. Then we opened an office in Miami, in Los Angeles, and we are now working to open an office in Dubai. In New York we have the majority of our management team. Our stills (renderings) team, our creative (branding) team, our film team. The business is now 50-50, renderings and creative work for branding, and film work.

MN: There is a statement on your website which says “We envision design and evoke desire”. It struck me for its clarity and because it links two very important aspects of visualization, one on the side of the design and production, one on the side of delivery and reception, both in terms of the images themselves and of the actual projects.

LR: “We envision design and evoke desire” is a tagline for the company. We tried to put in one statement what we do. We take the design from the architects and make it come to life, and ultimately for a buyer, or a renter, or a selling sale point, we try to evoke the emotional desire from that potential buyer. All we do, branding, renderings, films, is about selling the dream and making designs and architectural visions come to life.

MN: Do you work mainly for architects or developers, or also for media companies, public sector, ...?

LR: In the last two years we changed. We used to work with design architects, architectural studios, to get their designs approved by the developer, and that is progressing now in marketing images which are commissioned by the developer. We have worked a bit with luxury yacht and private jets, but architecture is the basis. We obviously work with the architects to get the information, but marketing images tend to be less literal and more desirable. They are much more emotive, dreamy, and the level of luxury and the accessories really tells a story - as opposed to design images that are much more literal. For the visualizer every image is a piece of art, and every marketing image has to tell a story. Last week we worked for a project in Miami, and we set down to come up with stories about a building, without telling the actual literal details of the building. This gives you the freedom to come up with stories, and the guys ended up with amazing images. We just let them bringing the story to the next

1. Hudson Yards is a major redevelopment project along the Hudson River in Manhattan. Approved in 2005, the groundbreaking took place in 2012 and it is currently under construction. The masterplan, covering a 28-acre (11ha) area, is by Kohn Pedersen Fox Associates.

level without necessarily having a client to please, and then the client was surprised that the images were actual renderings.

MN: Is there a “canonic” image, a type that is requested?

LR: When we manage the whole process, from branding to the creation of images, it is easier for us to define what the images should be for the entirety of the brand. Sometimes the client comes and ask for specific images: a living room, a bedroom, a hero shot, a lobby, a pool, ... They always want to show a unit, a lobby. They have a fix number and they need to sell units. It is more about subjects.

BK: Sometimes they come with an idea of a style. They have an interior designer onboard, that makes our life easier as he knows which pieces of furniture he wants in the images of the campaign. We try to tell them if this should be a dusk image, or a day image...

MN: Do you think that the images produced by Visualhouse have specific and peculiar traits? Also in comparison with other firms and competitors in the same field?

LR: We have a very distinctive style that we try to stick with in all our offices, and we never do a view that is not realistic. We really try to avoid random floating cameras in the sky, or looking down from a point where you will never be. All our artists do photography. If we can get a photo... this is constructing our image. Even if it is like a hero view, a view that shows the whole tower, we try to show it in its context, or from street level looking up, that makes the tower look very iconic in its setting and in the city. For any project we say: what are the adjacent buildings? Can we get access? How we are going to get this photo? If we can't get access, we propose views from the street level... We try to approach every project differently... Sometimes we do helicopter, or drone views, but not much in New York because of the flying restrictions... We look mostly for rooftops, street views, or we go on a building on the other side of the river and so on. Another thing we do while setting the camera is to ask: what is the story? How can we furniture it, how can we accessorize it... How can we set up a whole story instead of rendering only a space? Again, it is all about the emotive connection that one has when it sees it. Imagine yourself in the image we create... you get connected. We also set up cameras at a realistic human height, avoiding points of view from which you will never experience a space.

MN: Could you describe the creation of an image, or of a series, from the starting point to the release?

LR: The way we typically approach a project is to have a decision on the spaces that we want to show. We'll go ahead and we'll set up wireframes for each one. We would set two wireframes and two cameras for each, and we present the most compelling set of images, as an entire story and package. We usually have alternatives if they don't like our first proposal, but the majority of the times they do give us the freedom we want. We also sell... we have to sell a whole package of images to get them the whole story.

BK We have a strong knowledge on 3D Studio Max. Animation...

LR In our team in NY we have three architects, two interior designer, a product designer, artists that have studied architectural visualization.

BK I would say that the most important stage is usually the beginning, when you set the viewpoints of the camera, the initial draft, when you set the mood. Everything after that is mostly details.

MN: Is the design process influenced by your work?

BK: Many times the design changes once the architects see the renderings. For example Foster+Partners were developing the lobby of a building on Park Avenue, and they needed to use our rendering to show the design to the client. The client didn't like it, so we had to go back to a new design - just because the client saw the renderings. They use us as a design tool sometimes. But that was typical of some years ago, now most architects do a lot of visualization in house for the design process. They

come to us when the design is ready.

LR: Our office is expensive, so many do renderings in house or they go overseas, in South America or in Asia. Many times the design changes because we start doing marketing images before the design has progressed. The design changes because of the budget, or because the client sees something that doesn't like. Sometimes we receive lots of comments, and sometimes the comments by the architects conflict with the one of the developers. So we have to understand who is paying for the images, and this makes a priority in who decides. Sometimes is less literal, for example you do not want to show a three inch glass mullion because it doesn't look sexy. You show a one inch, which is not realistic in the architect's hits, but it is what the developer wants to show, and he pays for it. We have to meet somewhere in the middle. Specific items that are disliked are column sizes, mullion sizes... air conditioning.

MN: Do you see a relation between renderings and towers?

LR: A lot of developers look for a story of the tower that presents it in a very iconic way. High profile large development projects, high profile architects have bigger budgets, that can afford someone like us. Many other clients don't have that budget for renderings.

MN: What is the difference in working for architects and developers?

BK: The architects sometimes like very moody images, while the developers want the sky to be blue...

LR: ... sell the dream, no clouds, perfect sky.

BK: The designers prefer to show the concept of the space, while the developer want to show what they sell, even it is not correct in terms of design.

LR: In a few cases we have clients that let us having something moody, images with rain for example, or gloomy sky... It is even more realistic, but we have to step back from images that are totally moody.

BK: We often have to clean up everything, from holes in the roads to lamp poles, leaves on the ground, signs. Many times we cannot use things that give a more precise sense of the season.

LR: They want happy images. Blue skies, sunny days. If the adjacent buildings are dirty you have to clean them up. No construction sides, no cranes.

MN: A characteristic of computer generated images used to be abstraction, in terms of scale, context, population. The work of your company seem to follow an opposite strategy, which is a contiguity with a more classic and consolidated photographic imagery of authors of the last century, who created a mythical representation of New York and its landscape. Or architectural photographers like Julius Schulman or Ezra Stoller that shaped the image of American modernism. Do your creative staff work having in mind this piece of the history of urban imagery, or their references are something else? Is this an intentional strategy to avoid abstraction or am I over interpreting?

LR: We use photography as a reference in general, to give the sense of how something actually looks and feels, as opposed to a kind of dreamy version of it - which is not real, not tangible. I wouldn't say that there is any specific photographer we look at, but we reference many photographers, and designers. The photographs are generally contemporary, unless we are working on a project, such as renovations, of an older or historical building. In these case we look for historic images to see how the imagery looked like. All our artists actually shoot, we shoot our own photography in house. We are thinking of having a trained photographer in house, to shoot for all our office, from London to Los Angeles, in order to make the cohesion of our offices a little more consistent.

MN: What about the people that appear in the images? Do you follow specific guidelines in displaying them, and for what reasons?

LR: We try to push clients to have not people in their images. Except for a lobby, if it

is an attended lobby with a doorman etc. In units we try not to show people, unless there is a specific story to be told. In these case we make a green screen shoot of the people we need specifically for that image. For commercial images is different, and also easier. For example... for a project like 424 Park Avenue is easy to go to Park Avenue and shoot a bunch of people walking on the sidewalk, that would be the same tenants of the building. We mix people that we shoot - models or actors - and people we take in the streets. We shoot our team as well, when we need to Photoshop people in. Of course we avoid recurrent people in the renderings, which is something that we often see... The cute young girl with the yellow dress, the guy with the red and blue checkered shirt...

MN: Could you please tell me about the New York 2030 series? I find very interesting both in terms of concept and aesthetics.

LR The 2030 series started from our wish to see how the city would look like in the next fifteen years. Since we have worked on so many of these projects, and have so many of these assets... we just did it. The image was very compelling and slightly controversial, because we started with the 57th street corridor, which is very controversial in New York. The images got released, and got very positive feedbacks. But also, developers had really negative feedbacks. It was really interesting to see, nobody had envisioned this, how it is going to look and what the story is going to tell. So we thought... let's go on with another angle, and we did the one from the Hudson River, because you can see a more vast view of the city than from 57th... We liked the images, we got permissions from all our clients and released them. We did one for Miami, then one for London, we are working for one in San Francisco. It was really our own curiosity that sparked it, and us having all this knowledge on the projects, so we can tell how the city will look like.

MN: So the renderings contributed to a new debate on the city?

LR: These images contributed to the debate, especially the first image of 57street. In this image the towers look so monumental, and large and huge, that it sparked the debate. The other image shows other parts of the city developing like a skyline, so it is less controversial. The first tells a much more dense version of the story. Nobody did it before. There were diagrams, but not images with real context. We could do it in all the cities where we have offices, as long as they continue to change.

MN: Could you imagine yourself working on this level of visualization, when you were studying architecture?

LR: No... If you come from an architectural background, you would work on your design concept, the drawings, floor plans, elevations, stair details, and when you are putting all together... renderings would be the last thing you would do. But really they are the most important thing to tell the story.

Interview with Thomas Vournazos, founder of Slashcube (Zürich)

Milan and Zürich, September 28th, 2016

MN: Slashcube is a young and talented firm, compared to its competitors. Can you introduce the company, its activities and peculiarities?

TV: Our main idea is to make images. Inside the images, architecture is only a part of the frame, and we have to focus on the whole frame, as photographers: all the different elements of the environment have the same importance. Keeping that as a base, we tend to have contradicting discussions with architects. Our clients usually see their design, or I'd better say their product, as something characteristic, and - at least for the most known architects - they see their project as a way to push the limit of architecture. For this reasons they tend to "devour" the surroundings of their design. We usually have to deal with things to delete, like existing buildings, to make place for architecture that do not exist yet, and potentially will never exist. They want to see only the building, and we tend to do the opposite. For us the most important thing is how the environment and the surroundings are able to bring the design out, so when someone sees the image he will see the project inside the environment. We are always fighting in between having something to sell, and creating an image that gives a feeling to the viewer, and it is somehow harmonious. When you work with existing footage or you photograph existing buildings, you have a sense and a feeling of the place. Our case is the opposite; we have to create a natural feeling, a friendly feeling, nice and positive, even when the design doesn't fit. So we keep in mind that we are taking a photo, it is our way not to fall apart and do only banal renderings. We try to cut out the clients that want images only to sell, where everything looks unnatural, which are the majority. Nowadays the competition, the discussion, has to do more with what exists already... It is not photorealism, it is about seeing an image which is calming, which gives you memories that you have visited the place, it creates memories from something that is not existing. To achieve this, most architects concentrate more on their design, and the surroundings fall back. We have clients that ask us to delete buildings, or parks, or to create lakes, streets, any kind of element that we need in order to make the building look better. That's tricky, of course, because the realized building could be completely different from the images.

MN: You care very much about the context, which has to look real or, better, as it actually could be, while the architects are obsessed about the formal aspects of the building...

TV: Yes, it almost always like that. Technology today gives lots of opportunity to the designers, as they can use all sorts of software. But being able to visualize the 3D model focuses their attention on the building only. All offices spend all their time seeing the building only, with no context. It is a process that tend to create a really close relation between the architect and its building, so it is difficult to say anything about it, to argue about any aspects. When we receive the model and we try to contextualize it inside the real environment, we often have big surprises. They may change their design on the base of what they receive from us. Before that, the architects worked more with references, drawings, and they struggled to visualize things, so they worked a lot with the context. Now they work so much independently on the design that they see things from what we send them, they wait for the image to criticize their design. The architects, especially with high-end ones, tend to deal with the environment as an issue that **we** have. Their idea of our work is that they give us the model, than we have to find the environment and make it look nice. For example, we just worked on a project in Chicago with Zaha Hadid Architects. It was really a prestigious competition, and maybe it

is going to get built, and we had to invest a lot of time showing them how the general environment can react to the building. So we had to gather references from Chicago, to “decode” Chicago, to think about the wind in Chicago, the frozen Chicago, the winter, the atmosphere that the city has, and how this can reflect on the building, and vice versa. This discussion kept going on sketches with the architects for ten days, and they asked to see more from us, because it is something they were not prepared for. They had just worked on the model, they had data, they had cubes as buildings and they knew the densities, so when they saw our first sketches they started to correct their project. Other times architects react to the environment as being in Photoshop... They would say: “take this river and make it smaller, it is distracting”, or “can you move this buildings to the left so we see more of our building?” because during the design process they lose part of the connection with the context. They care about the look, about the quantities and costs, about the glamour of the final outcome... Even the environment can be dramatized. Nowadays, in the end, it is not about making remarkable architecture, but it is about making money and selling products, and keep the office going. So we create the image, but the architects kind of see their product only. We do a frame to it. That’s why, at the beginning of this conversation, I said that we deal with images, and we don’t judge the architecture. In the end we have to idealize everything to make something that everybody will want. And that is sometimes bad, because we overcome some realities and we change things. What you see is different from what the reality will be. It is a misperception because, let’s say, if there are 5.000 projects visualized digitally, and only 10 are built, people will look at the 5.000 digital, they won’t go for the reality. They tend to have memories of digital aspects, which are not reality but just a version and possibly a distortion of reality. We distort reality to make it look natural. It is like in the sci-fi movies, you can have two or three suns on the screen, but if it is natural the spectator will like it.

MN: Is this happening with “star” architects only, or it is something common with all architects?

TV: For the star architects the competition is so intense that their work becomes really hectic. We receive feedbacks from them containing a lot of frustration, and of expectations on the project. They are really demanding, they know what they want exactly, but they cannot explain it, so you have to decode their message. If you go to architects of a lower level, here in Switzerland for instance, they have different perspectives on renderings. Here they are focused on construction, they have to show the reality of how the buildings are and will be, with all the correct details. With archistars it is all about identity, nothing else matters. You have to recognize the architect from the glimpse of an eye, but it is also a matter of how the architects see themselves, which is something that you get to know with experience, working for a long time with an architect.

MN: Is sci-fi a recurrent reference that inspires your work?

TV: Until 5-6 years ago making an image was just a sort of an execution. It could look fake, and have a “computer” aesthetic. But after that I decided to push the studio to focus on how reality deals... with reality. For example how a photographer will visualize a building that exists, how he will frame it, what aspects of the day he would take, and what light he would choose. These kinds of reflections are inspirational, we rely on photography. We see Iwan Baan work, or the work of photographers of the past. We rely on painters, as well, but not in terms of realism. In every project that we take, we spend the first days making an inspiration board, gathering information, photos, projects that are inspiring for the context, or for the design itself. We try to “decode” these images. We think how a matte painter would deal with this place and atmosphere. So we start from the context, not from the model of the design.

MN: Do you practice matte paintings?

TV: Well, matte painting is very interesting. If you are a fan of Game of Thrones, you

have these great artists painting the environment and landscapes in 2D... We do the same, we have a large base of information, which has nothing to do with 3D, technique, software, and it is a lot more personal. It is all collage from existing elements, following an idea that we have in my mind. If you do it for architecture, you have to deal with precise information: for example we did a project in New York that was next to the Empire State Building. The project had a unique approach, and so was the way we wanted to present it, so we had to “break” the reality, to photo shoot from particular angles, to make changes to have the building look more natural in the environment. We also had to move and rescale the Empire State Building, so that the new design could make more sense in the image. Again, it is not just the rendering, it is an image, and we are the one doing it, not the architects.

MN: Could you tell me how you started this work?

TV: I graduated in architecture in Thessaloniki, but during my studies I liked visualizing more than designing. I took my diploma and I started an office, with other people, where design was mixed with 3D. Then due to the bad economical situation in Greece I moved to Switzerland, stayed one year in an office and then, in 2013, opened the company. We now have clients from all over the places, and we do both competitions and more marketing oriented works.

MN: Do you have relations with MIR, in Norway? When I saw the first image from Slashcube I thought it was one of theirs...

TV: That's a compliment, because I admire their work. I am in connection with them since a few years because I applied for their office. They are a reference for us, we always try to decode and deconstruct their images, and the way they do them... Then they have an amazing quality because they have the higher standards of workflow, they have an amount of time that nobody else has.

Interview with Keely Colcleugh - Founder and director at Kilograph (Los Angeles)

Milan and Los Angeles, September 22nd, 2016

MN: You have a variety of working experiences in important architectural offices, like Ateliers Jean Nouvel and OMA. Could you tell me something about their approach to visualization, about their differences and similarities?

KC: I can speak to you of how that was working at the time, when I was part of these offices... I think that everything has evolved since then. For instance, when I was working at Jean Nouvel's office I was creating renderings, I wasn't working as a designer but as a visualizer. At that time visualization was used as part of the design process. They have a strong attitude and a way to design through the image, and that was very interesting. I think they were a bit ahead of their time. In North America, previously, it was the domain of the physical model, but now, as students come out from school, they know how to use 3D software, they have blogs, they are much more able to communicate design through images, and to a wider audience.

At OMA, when I was working with them in Rotterdam, the image was used in a different way, it was much more a tool used to communicate an intellectual idea, non emotional. Most of their images were abstract, and they used a lot of graphic contents, everything was a diagram. Their way of communicating is a kind of revolt against the "double speed" of the specific language of architectural drawings, which is almost deliberately excluding a certain public... so most people can't read a plan, but they can assume an image. That's why they use more graphics, and they are engaging the public by communicating a project in that way, and that was really interesting too. It is a kind of editorial process.

MN: Your images tend to be photorealistic. Which are the implications of this aspect of your work?

KC: Photorealistic rendering, which is now the industry standard, is a normal expectation... every professional office must be able to produce photorealism. It is no longer a tool of communicating an idea, it is a tool to show the design. We find in our work that architects get nervous and say "look, I want a rendering of my project, but it can't feel too real. How do we make it feel less real?" The designers want to show enough to people to get the idea of the project, but leaving some room for interpretation. And that might be the reason why graphics will come back. It is a time of transition. I think that our industry right now is very clearly divided in firms that still create what we call *conceptual* visualizations, and a lot of that is done in-house with collage and montage, and firms like us that represent the projects realistically. We are a pre-construction architectural photographer. We work either for the owners, or for the brokerage firms, the companies trying to sell the project. In a certain sense we become a sort of marketing tool. We work for architects only when they want a realistic representation of a project for a public. So, if it is a large public project and it is very complex, we would work with them... also because of our scale, as we are twenty people so we can take on a big project. We don't work on design competitions very much anymore, not only for a matter of budget but also for the style, which is much photorealistic. And also, it is not a matter of the short time of competitions, because it is getting easier and easier to do realistic work.

MN: Which is the most common type of work that you are requested?

KC: We do a great deal of "design staging" for creative office projects. Probably more

than for any other project type. This is due in part to the explosion of tech companies in Silicon Valley and Silicon Beach. Due to contractual agreements most builders and architects will design the “Core and Shell” of a project. This speeds up the construction process and keeps fees lower, but then there is a need to create an editorial impression of how an office campus will feel once it is inhabited by a tech company. Once we come on board during pre-construction, we will fill in the gaps of the project to create the final impression of the spaces, for marketing purposes. This includes working with our clients to come up with a “look and feel” for the interiors, populating the spaces with cool looking tech worker people and lots of dogs. Ultimately the space will be designed and finished by whoever decides to lease the space so there is really no need for an interior design at this stage anyway. So we do plans, we lay out the mechanicals, but it is just for a picture, or more frequently for an animation. People would just go directly to the image, because they know that the image is going to sell. This is very common all over the United States, it is almost like advertising... We are now partner with an architectural firm, because we receive so many of these requests... We would say: “Ok, we would bring in these architects, and they will do a design for you.” And when they sell the land, hopefully they would engage the same architects to build.

MN: You also have been working in movies. Could you explain the main differences between this sector and architectural visualization, both conceptually and in practice?
 KC: When I was working in the movies, I was dealing with one specific aspect. It was animation, so it was very technical. It was more about *action* than about *image*, how the camera moves, how the characters move... It wasn't about the visual impact. In architectural visualization the image is everything, and it is much more based on emotion. It goes back to advertising, because you get a sense of the story from how something is paced in animations. We are now doing quite a lot of virtual reality. It is the next thing coming, after graphics and photorealism, because it gives you the sense of being in the space. We use it a lot for real estate developments: a creative office would detail a space, and we would put someone in that space. You can look around you, and more graphics would come out and would tell you what you are looking at. It is really effective to convey an idea. With virtual reality the idea of a space is almost realized. It is something with a lot of potential, that I don't feel it has been exploited yet. If you see very few conceptual renderings and then virtual reality, together they could give an actual idea of a space and maintain a kind of integrity of the architecture. It is not the death of rendering at all, it is an addiction, and there is so much more you can do with the same amount of work. It is communication design, not anymore the creation of an image open to interpretation. It is also related to a brand, and an idea behind it. Also, people are saturated by renderings, so are now more interested in stories. The storytelling is 100% across everything. Our clients are very interested in VR.

MN: Is the proximity to Hollywood an opportunity to experiment in architectural visualization?

KC: We don't integrate with the world of the movies here in Los Angeles. In the office we are all architects. However, we are very related to where we are in another sense. Technology, for example, and the new frontiers that technology is offering. California is a destination for creative thinking, and free thinking. The weather is also important, we can't do an image without the blue sky. We do most of our work here, and we have a reputation of creating a certain kind of images, we have a sense of light which is very optimistic, and a saturation that is very exciting to people. And you know, in the end it is communication so... Why should you want to show to people pollution? This is a difference of architectural photography versus visualization, which is subtle but quite important. There is also a difference on the image you would create for an architect, and the one that you would create for the owner, or for a leasing team. The first is the representation of the building, while the other is a story, the idea of being there. The architects would like to see an hero view of

the building, in case it is a tower, for example, while the owners would like to see the lobby, they want to know how it feels like to be there, or to see how it feels like when you are driving in the streets here in LA.

MN: How much the diffusion of renderings is related to technology?

KC: If you look at large international architectural competitions, such as the one for the new Guggenheim in Helsinki, that had more submissions than anyone in history, they were all very complex designs and so were the renderings related. What is changing is that the designers are able to transfer their idea from a sketch to a 3D model and a photorealistic image, with almost no filter. It might also be generational, but I feel like some kind of filter is missing in this process. It also allows the design process, and also the construction, to happen more quickly. Or the small firms to design large scale projects.

MN: The Los Angeles area has been pioneering a certain imagery of American modernism in the last century through photography. Is it a reference for you?

KC: Photography is a reference and an inspiration in terms of composition, of lighting. The photographer's eye is trained to choose a time of the day, or a particular way to see a structure... I say we are all *aspirational* photographs. Photography is much more important, as a reference, than other renderings. It doesn't have to be architectural photography, also street photography is an important reference for us as well. There are so many photographers now, showing different ways of seeing things... it is instructing.

MN: Is there anything that you deliberately don't show in renderings?

KC: Well bathrooms, for example. Once we have been asked to do renderings of a bathroom for an office building, with urinal on the walls and everything. We didn't put people in the bathroom, and the client said that they wanted to see people using it: that was a kind of a shock. Another thing we don't usually show is the garage, the parking, or the elevator. For other things... it depends: for example, you would not show the air conditioning into a hotel. But you would show it in an office space, because it is part of the technical equipment. Let's see... I think we never rendered a light switch. Never.

MN: Do you have guidelines on how to show people in the images?

KC: This aspect depends mostly on the clients, but also on the location of the building. If the project is in Asia it must be with Asians, if it is in the Middle East there is a dress code with covered arms. If it is in California it has to be incredibly diverse, so every ethnicity must be represented. We have specific requirements for the people. We have a library built up over the time, and we keep adding to it. For many projects we would hire actors that we photograph for that purpose.

Interview with Jan Knikker, Partner/Strategy and Communication Department at MVRDV (Rotterdam)

Milan and Rotterdam, July 12th, 2016

MN: You insist on the strategic importance of making renderings appealing and easy to read by the general public, instead of producing images that work within the convention of architects and their abstract language. Could you describe the reasons of this shift from a more abstract architectural idea, that seems to me related to the process of conception of a building, to another that is oriented to the delivery of the project and its reception?

JK: Renderings are important for the decision-making process. You have to give to non-architects, clients or general public an honest image of the project. If today the public had to make a decision based on drawings, it would be a big scandal, because nobody would be able to read them, except for architects. Renderings are simply translations of drawings. Of course there are many ways to manipulate renders, but they are a translation on a visual language to a larger audience, so people can take decisions. The building will stay for many years in the city, if it is a sustainable building it will last for more than a century, so the decisions have to be taken with care and renders help, if the renders are honest. And yes, we can see the bad sides and the manipulation, but we can also understand them as a promise, because that's what they are.

MN: You have been working for ten years with OMA before joining MVRDV, so you have a long time experience in communication. Do you see any radical changes in the use of images, including both renderings and photographs? How the importance of images in the design, production, delivery and reception of projects has increased?

JK: Over the last twenty years the media landscape changed dramatically. We have more media, but often with less quality. Advertisement money moved from paper to online, but the online media are difficult to maintain, so there is little money for editing. There is less money for reflection. The press offices of the architects now do the work that journalists used to do when I started my career. We have moved from mainly written quality media to a much more visual landscape. Today the image is much more important. Everything is really fast so therefore images have a larger impact than they used to have. Also technology has evolved, so it is very easy now to do a 3D model. It is very simple to make snapshots of the 3D model, and to dress them up a little to help your audience understanding the project, or even have them walk through the project in virtual reality. OMA used to produce those beautiful collages in the '80 and '90, and sometimes they still do, but nowadays it seems a bit nostalgic, "artistic". It is much faster now to do computer animations and renders. It is a positive thing that more people are able to understand architecture, even if they don't have technical skills.

On photography, I see a general shift from, let's say, the '60-'70, when architectural photographs had more people in it, and photographers used to stage their scenes to show how the buildings were used by people. In the '90-middle '00 photographers like Christian Richters understood architecture as an art piece, and the human behavior was something that you would not see, unless to give the scale of the building. Today we are moving away from that, again. We would have more activities in the buildings. Perhaps it is connected to the larger development trend of the city, where the Millennials take over parts of the city and are able to show how the cities and the buildings are used in new ways.

MN: Richters' work is now less visible on the architectural media.

JK: He was the best architectural photographer of his period. Today it might be Iwan Baan, who works close with Koolhaas, and has a philosophy that the buildings is part of a larger context, so he does also aerial photos. On the other hand there is a whole generation of photographers that want to show how the buildings are used. Christian Richters really focused on the architecture as such, as an art piece. Another example is the line of *El Croquis*, which is close to the work of Richters, only a little less pretty¹, they focus on architecture as a craft and want to show every detail.

MN: Are renderings used during the design phase as substitute for physical models?

JK: Renderings and physical models still work together. I don't think it has changed. The 3D sometimes helps to walk through the projects with virtual reality glasses, but the graphics are still very brutal. We still do a lot of models, and I know that at OMA and other studio's do the same. What it really good at models is that you can put it on the table and all the people present discuss the same thing, so it is much better than a screen.

MN: Renderings are strategic materials for your firm. Do you use rendering during the design process, or do you mainly produce these images to communicate to the external world: for a competitions, to show the project to a client, or to the general public?

JK: Now the BIM models are in 3D. We use their raw and abstract visuals as part of the design process. We have done 3D models since a long time, and the more abstract visuals we use in booklets and presentations to discuss with the clients. We make them look more realistic when big decisions have to be taken by politicians, by the general public, for competitions. Don't forget that the general public is now very used to computer animations, there are so many photorealistic movies that the general level of abstraction of the public has declined. If we watch a movie like *Avatar*, it is done with computers in such a highly realistic way that we are getting used to it everywhere, the tolerance for abstract imagery declines. Even though with *Minecraft* there is a refreshing return to a more abstract world, I assume that also those visuals will gradually become more sophisticated.

MN: Who produces the renderings? Do you produce them in the office or do you work with other offices dedicated to visualization? How many people work specifically on visualization? Are these people architects?

JK: The architects work on the 3D models, doing the technical part of the work. Then we have a team of six people working full time on renders to communicate with the outside world. They are all Italians. We have many requests of Italians that want to work here, but – sorry for the blunt generalization - applicants often do not have a strong conceptual quality as architects but an incredibly artistic training, so they work on visuals. We try to avoid working with external render offices, we do it only when we have no time. The problem with outside renderers is that they often have a style, which happens to be too strong. I'll give you an example. One of the best render offices is called RSI. They are located in the north of France, and they are famous for making renders look wet. They won many prizes with grey sky, rainy landscapes, very photorealistic and immensely beautiful. We once gave them a commission, and we ended up with a tower in Jakarta that looked like it was built in Calais weather. So, if you discuss this with people, they can get angry because they think of themselves as artists, and they have a great and well-respected style, while for us it is important that our buildings are shown in the way that we like. You know, we have buildings that are really crazy, with colors that are orange, or blue, bright. So we often see renders, and then we see the building later and we have the feeling that the buildings are much stronger.

1. The publications of *El Croquis*, whose success is linked to the abundance of iconographic designs of drawings and photographs, are almost entirely illustrated with the photographs made by Japanese photographer Hisao Suzuki.

The renders make the buildings look more “civilized”, I say it in an ironic way. They tune them down, they are not as radical anymore. Maybe they just can't imagine that we want a building like that, they try to make things more tasteful. With our in-house team it is often the same, even though I try not to mingle too much in individual projects and focus on general lines, I really have to insist to get the brightness of the colors and the boldness of the designs clear.

MN: Could you describe the “life” of a rendering? Who use the rendering (architects, clients, public sector, the media)? JK: Quite often we make renderings to convince our clients to hire us. Other times we work together with the clients, to convince people that can make decisions... politicians, or the general public. The media use the renderings, but also the clients, on their brochures and this kind of things. It is a big responsibility to do the renders well, because the render in itself is a promise. If we make a render that is too beautiful, but it is not reality, it can backfire. We have seen it here in the Netherlands, in The Hague, where there was a project of towers by other architects that looked small in the renders, to convince the public. But when people found out that it was manipulation and protested, the responsible city councilor had to step down. It is fun because in that sense renders are compared to commercials. If you go to a supermarket and you buy a canned tomato soup, it looks beautiful, it is red and as we imagine it. Then you open the can and inside there is something really brown and ugly, something that looks like cat food. In the supermarket we accept it, in architectural renders we don't accept it in the same way. And that is good, because the soup lasts a few minutes, the building possibly a life-time, we have to be critical.

MN: Did something of this kind ever happen to you?

JK: We have been criticized in the past because we photoshop trees on our roofs. There was a piece against us on Archdaily saying “could you please stop photoshopping trees on the buildings”?² A few of our early clients envisioned that indeed. Suddenly the renders have a different function. Usually we can show trees on buildings only if we have enough money to actually put trees on buildings. But sometimes we use the render to make things happen, to make a statement of what the ambition could be, it's also a way to show possibilities. We did that in Rotterdam, for the Art Depot. We have shown a building that has a forest on the roof, but there was no money yet. But when the people saw the image and became excited and enthusiastic, the museum looked for funding, and they found one million Euros so it will happen. In this sense the render was not so close to reality as it should have been, but it also showed the possibility and this became reality. We used it as a tool to convince the client and the public.

MN: Which kind of references do you use to create a rendering? Architectural photographs of great authors of the last century? Other renderings? Other kinds of images?

JK: Since renderings are photorealistic we apply the same ideas of photography. Not too many outside references but more practicalities. That the colors are honest and bright, that the buildings are used, that the main view is shown. What we do a lot is to take pictures of the sky, we look at specific light conditions that we think are good to show architecture, both in the location of the building or in general, something we like, a quality of the light, or a reflection. Renderings can be very difficult. Our architects don't like the blue sky, they think it is too kitsch, that it looks like a postcard, and they often come up with a pale blue sky with some clouds, and this

2. Tim de Chant, “Can We Please Stop Drawing Trees on Top of Skyscrapers?” (ArchDaily, March 21st, 2013). (<http://www.archdaily.com/346374/can-we-please-stop-drawing-trees-on-top-of-sky-scrapers>). Jan Knikker has replied to this post and to another polemic article by M. Minkjan, “What this MVRDV Rendering Says About Architecture and the Media” (Failed Architecture, February 15th, 2016) with the article J. Knikker, A. Davidson, “In Defense of Renders and Trees On Top of Skyscrapers” (ArchDaily, March 2nd, 2016).

is a condition that makes the top of the building disappear, so you can't follow the architectural lines anymore. Or they want a light condition that allows you to see the interior and the façade. So sometimes we get this magic hour, which happens twice a day, when the outside is still light and the inside is lit, so you see both the interior and the façade. This is one of the tools of the renders that is also problematic because it depicts only a short condition in the 24 hours circle of the building, but makes the image efficient.

MN: Do specific types of images (interiors, street views, panoramas, skylines) respond to specific strategies of the projects? Do you work in total freedom in doing renderings, or it happens that aspects of projects, specific issues, or atmospheres, are systematically left out for reasons of saleability of the project?

JK: We follow our photography guidelines. The idea of the buildings in use. But for example this morning we had to prepare two renderings of a project in Amsterdam, and the clients had already decided what to see, so it was not up to us. We wanted to show the interior, but they wanted to see the exterior and the surroundings, not for the architecture, but to present the project to the people, to the city. Renderings are expensive, so we are not going to make another one. Quite a few times it is not our choice, but the choice of the client. In competitions, often, they request specific views, they set the views to compare proposals of different offices. Sometimes the clients reject our renders, because they are too artistic, so they make their own - blue sky - commercial. We have lost an entire series of competitions to offices that had commercial renders, so we were forced to use them. In the past we used to have different kind of renders, abstract 3D with dark silhouettes of people. I think most of the architects here like those more than the ones we send out now. If we had the choice we probably won't do those photorealistic renders that are too commercial. We decided to have the rendering staff inside the office, it is a necessity, and we like to call it the "happiness filter". It is an ironical thing, but we are forced to make our buildings look happy. We would love to send out collages and brutal images, but we have to face reality. This office was born in the '90, and we already used computers, but the software had very strong aesthetical qualities, more artistic, because of the abstraction and absence of details. We still very much like those aesthetics.

MN: What about the people that appear in the rendering? People doing unusual things are recurrent in your images. Do you follow specific guidelines in displaying them, and for what reasons?

JK: Render for a project in China with only blonde people in there... and you won't get you are there. We start to look at who will use the building, and decide who will go in the render. Often we don't have the right angle, so we photograph people of the staff. But that is important: depicting people is all about identification. If you want to buy an apartment, and you see a render of an elderly couple, you would think that it is not for you. So we try to get the right people, the people that the client wants to see, that you can reasonably expect to see. If we do social housing we do not put people in carrying Gucci bags.

MN: Sometimes images simulating specific points of view are realistic but not necessarily "real" in terms of perception of the city: aerial views; elevated points of view; views from the water to show the waterfront and the skyline...

JK: We try to show the building in a way that tells as much as possible. Sometimes you do not need to fly around. It is not ideal, and renders cost a lot of money, so we can't make ten of them. Yes, in a way views from the helicopter are a sort of manipulation, compared to views from the car, or from pedestrian point of view. We don't like to fly a lot, it is also difficult to sell it to a city... they want to see how the building interacts with street level, but sometimes we have to, because we have only two renders and they have to show as much as possible of the architecture. In this case yes, you might call it

manipulation but in fact it can be compared to a model, you also approach this from a different angle than a building and we don't have a discussion about the model as a bad manipulator, do we?

MN: Do you usually work with a photograph of the site, or you prefer to 3D model the whole scene?

JK: Sometimes we work in places with no other buildings in the surroundings. The cityscapes do not exist yet, so we kind of have to create these "shapes". Working with existing photographs doesn't imply much liberty, you can't experiment much more, it kills the process. It can become a very beautiful image, and our clients often send us pictures to insert the buildings, but it does not really consider our design, because we might want to consider another side of the building. So having a virtual surrounding helps us to show the building in a good way. We tend to do it also when the context exists, when it is there.

MN: Do you have a privileged relation with specific media in the field of architecture? Reviews, magazines, blogs, newsletters, social media?

JK: The entire set of online media that reproduces our press releases - daily newsletter like Dezeen, ArchDaily, Designboom - works well with renders, while when you work with printed media you would prefer photographs, diagrams and sometimes drawings. But also drawing are changing, we put furniture and people in them to make them more understandable. That is a culture of "fast media", as I could call it, more image based.

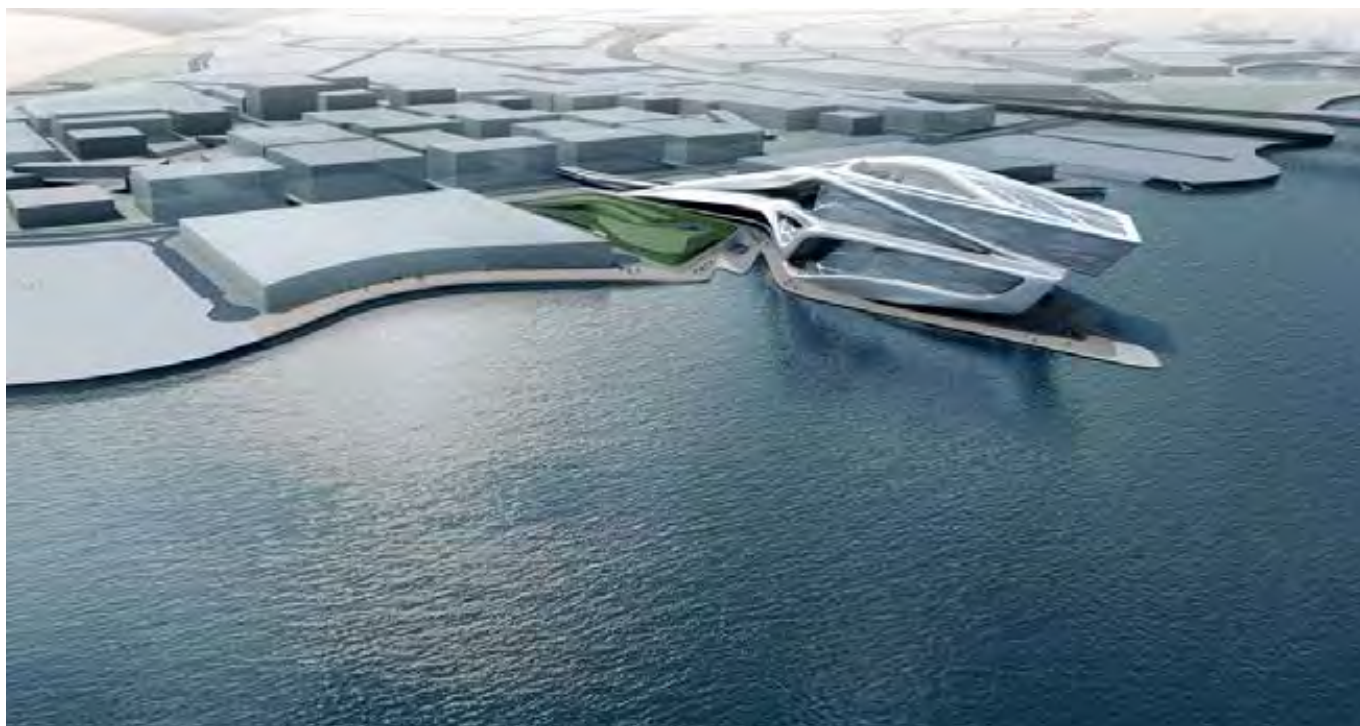
Atlante:

diffusione del rendering fotorealistico

- *Zaha Hadid Architects*

- *MVRDV*

- *OMA*



Negli anni 2000 i progetti di Zaha Hadid - la cui architettura da sempre si è contraddistinta per l'astrazione e la tridimensionalità della concezione spaziale - erano rappresentati con rendering che enfatizzavano gli aspetti formali degli edifici, inseriti in contesti stilizzati e non realistici. In seguito lo studio inglese ha cominciato a rappresentare i propri progetti in modo sempre più fotografico, compiendo un percorso che dall'astrazione suprematista degli esordi, passando per un'algida estetica digitale, ha raggiunto oggi i più alti livelli di figuratività fotorealistica.



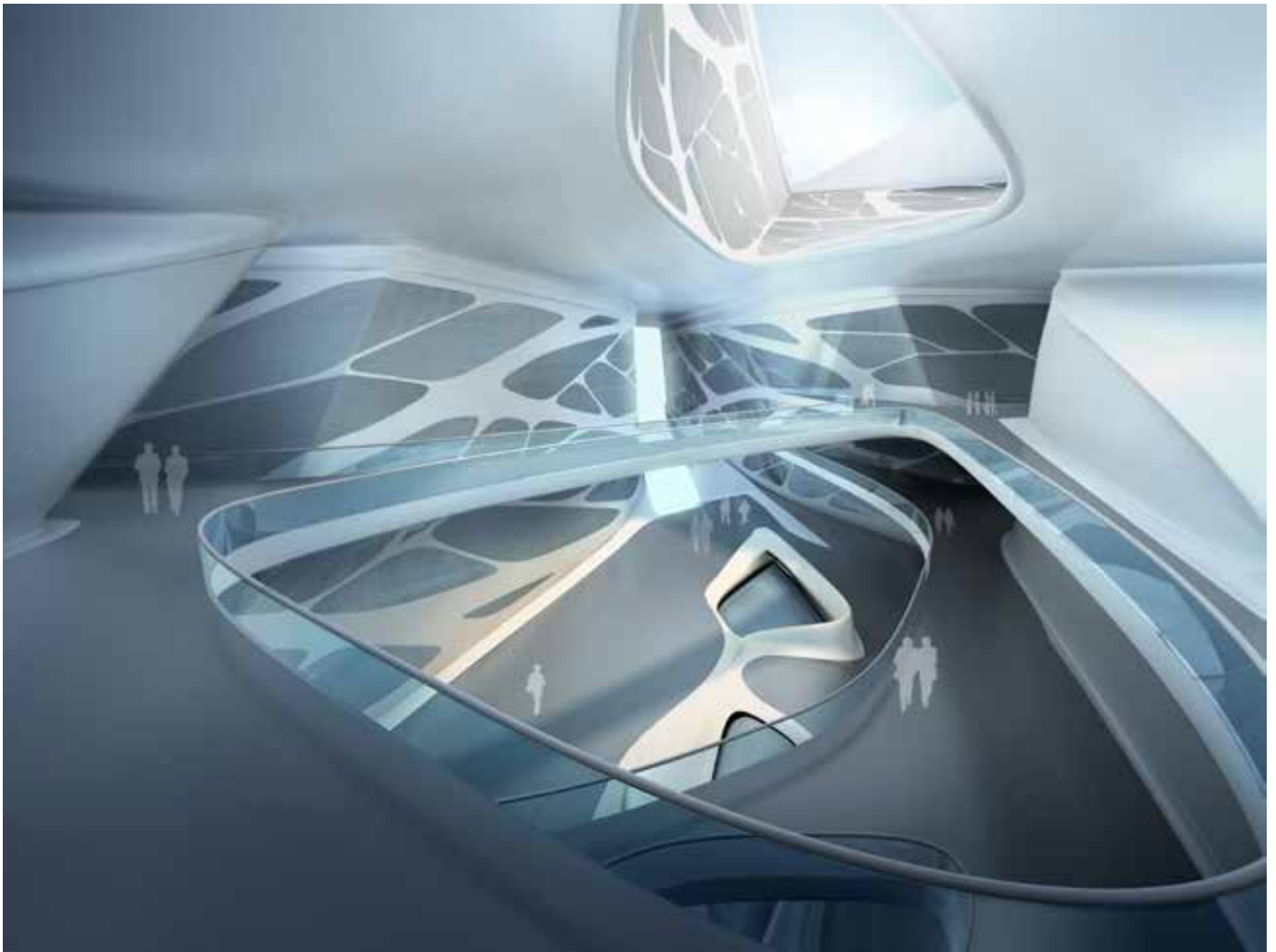
MIR, rendering del Sleuk Rith Institute, Document Center of Cambodia, Phnom Penh, Cambodia, (Zaha Hadid Architects), 2014



“Nel 2004 l’unico progetto significativo realizzato dallo studio era quello di Cincinnati , a parte Vitra e quelli veramente storici. Per presentare i lavori dello studio ai clienti e alla stampa usavamo moltissimi rendering. Il Performing Art Center di Abu Dhabi, per esempio, è finito sulla copertina del Times ed era un progetto che davvero inneggiava all’architettura... Ottimismo, boom economico, rispecchiava lo spirito del tempo e ha contribuito a formarlo. Non è mai andato oltre la fase di concept, ma ha influenzato incredibilmente l’architettura. Ancora oggi molti progetti ricalcano le linee e le idee di questo progetto, con il reticolo e lo scheletro esterno”. Michele Pasca di Magliano, Zaha Hadid Architects



MIR, rendering del Sleuk Rith Institute, Document Center of Cambodia, Phnom Penh, Cambodia, (Zaha Hadid Architects), 2014



“Photorealism is much easier to achieve now than just a couple years ago. It is fascinating and effective. I don’t think you need more reasons than that. You can compare it to the development of electronic music, just the fact that you can do it is a motivation for people. The *wow!* effect of something being impressive can not be underestimated. On a more “philosophical” level, architecture visualization has been instrumental in shifting power away from the architect. Back in the days, the architect was the “owner” of the vision, he knew what the building would look like, and everyone involved had to trust him and his drawings. Now, builders, investors and real estate agents are using visualization to shift power away from the architect and to influence the design”. Trond Greve, MIR





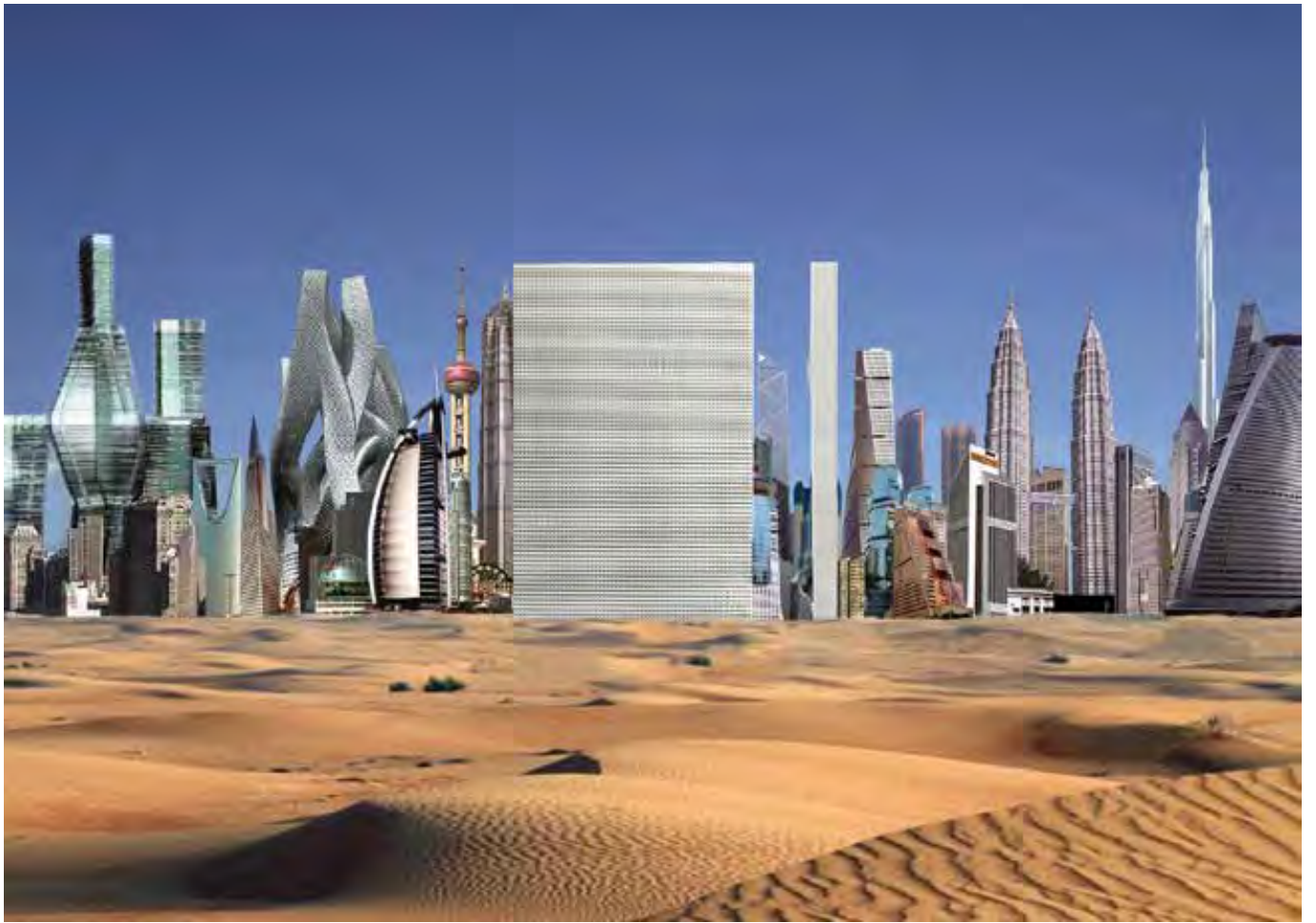
Un tratto caratteristico delle immagini di OMA, fin dagli esordi, è l'uso programmatico del *collage* di materiali eterogenei - disegni, diagrammi, fotografie, immagini del modello e del modello manipolato e, più recentemente, rendering. Il *collage* avvicina l'opera degli architetti olandesi all'atteggiamento di rottura e scardinamento di convenzioni e significati messo in campo negli anni '20 del novecento dal movimento Dada berlinese, e si riflette nel *collage* tipologico di ascendenza Ungersiana, che contraddistingue molti progetti dello studio. Più di recente, soprattutto nel caso di importanti concorsi, gli architetti affiancano alle consuete immagini provocatorie una serie di rendering fotorealistici.





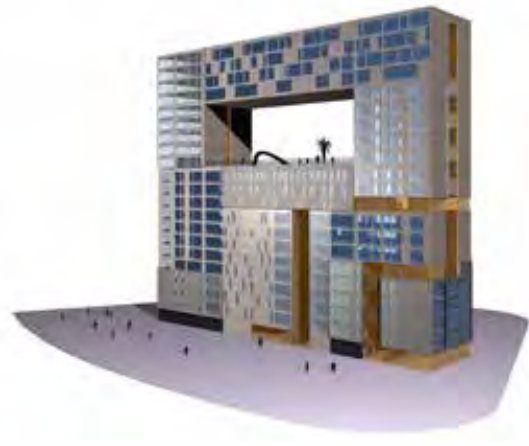
“E’ sempre più difficile visualizzare in maniera astratta un progetto. E’ difficile dal punto di vista tecnico fare rendering fotorealistici, ma è facile dal punto di vista concettuale e intellettuale. I processi mentali legati all’astrazione sono più profondi e sofisticati rispetto alla semplice copia digitale del progetto. Lo si vede anche scorrendo i vari blog... Le rappresentazioni astratte si stanno perdendo, o impoverendo. C’è una nuova cultura dell’immagine che è preponderante anche in architettura, per cui molte cose non si valutano più in astratto, ma si valutano traducendole 1 a 1 nelle immagini, e così molti ragionamenti semplicemente non si fanno - quelli più astratti, di sistema, di strategia”. Ippolito Pestellini Laparelli, OMA







“What we identify in the renderings that we like is that they are not only convincing in terms of lights and materials, but they are also very “heterotopic”. They bring in a perfect scenario, which is impossible, but still... it is there. Perfect mood. They have this mood. A charm that attracts the eye”. Gheorghe Bratu, TEGMARK



“We have lost an entire series of competitions to offices that had commercial renders, so we were forced to use them. In the past we used to have different kind of renders, abstract 3D with dark silhouettes of people. I think most of the architects here like those more than the ones we send out now. If we had the choice we probably won’t do those photorealistic renders that are too commercial. We decided to have the rendering staff inside the office, it is a necessity, and we like to call it the “happiness filter”. It is an ironical thing, but we are forced to make our buildings look happy. We would love to send out collages and brutal images, but we have to face reality. This office was born in the ‘90, and we already used computers, but the software had very strong aesthetical qualities, more artistic, because of the abstraction and absence of details. We still very much like those aesthetics”. Jan Knikker, MVRDV





People refer to some sort of reality. Either they are good observers of what is around them, or they have seen movies. So it turns out that the movies, or the tv, or the way that photography has explored the world are actually common references. For example... speaking of lens flare on a computer image it is completely senseless, because there is no way for a lens flare to happen on a computer... on the other hand this is what people want to avoid on real cameras... the lens flare, the vignetting, the distortion. But it is a common vocabulary. So when you use this command, people are tricked and attracted by the image as from some sort of reality. Erich de Combes de Broches, LUXIGON







“Our architects don’t like the blue sky, they think it is too kitsch, that it looks like a postcard, and they often come up with a pale blue sky with some clouds, and this is a condition that makes the top of the building disappear, so you can’t follow the architectural lines anymore. Or they want a light condition that allows you to see the interior and the façade. So sometimes we get this magic hour, which happens twice a day, when the outside is still light and the inside is lit, so you see both the interior and the facade. This is one of the tools of the renders that is also problematic because it depicts only a short condition in the 24 hours circle of the building but makes the image efficient”. Jan Knikker, MVRDV

Città d'immagini - Conclusioni

Dall'insieme della ricerca emerge un quadro di come l'architettura contemporanea, e con essa le città che oggi si trasformano in modo più evidente, mantengano un rapporto intenso e problematico con l'immagine fotografica. La produzione e il consumo dei diversi tipi di immagini qui analizzati, la loro circolazione mediatica accelerata ed esplosa in termini numerici, sono tali da chiedersi se una separazione tra i due diversi ambiti dell'architettura - ma anche dell'urbanistica, del *planning* e delle politiche urbane in senso più allargato - e delle immagini, sia ancora concepibile, oppure se sia necessario ripensare lo studio delle tematiche architettoniche e urbane con un approccio critico più trasversale, come questa tesi vorrebbe indicare.

La ricerca non si è posta l'obiettivo di costituirsi come una teoria o di dare una risposta univoca al problematico rapporto tra architettura iconica e fotografia, ma, al contrario, risponde a un intento di tipo esplorativo, allo scopo di offrire nuovi punti di vista che permettano di comprendere meglio le trasformazioni delle città contemporanee in relazione all'immagine. Essa ha dimostrato che le immagini oggi operano attivamente sulle città a diversi livelli tra loro complementari: dal loro interno, poiché in molti casi sono le modalità stesse e le condizioni strutturali secondo cui le immagini sono prodotte ad influire sul progetto, connotandone alcuni aspetti e orientandone una certa tendenza all'iconicità e alla spettacolarizzazione - un tema emerso chiaramente soprattutto per i rendering. Dall'interno del mondo dell'architettura, perché la loro ripetizione e la loro diffusione costruiscono i nuovi immaginari degli architetti e delle loro controparti: committenti, investitori, *decision makers*, amministratori pubblici, e naturalmente il pubblico stesso, sempre più investiti da un processo di estetizzazione dell'architettura e dello spazio urbano, anche nelle loro componenti più minute. Dall'esterno, perché le rappresentazioni fotografiche sono utilizzate strumentalmente dai diversi attori in modo sempre più esteso e consapevole, per dare una certa immagine pubblica di singoli progetti e di intere città, per orientare l'opinione pubblica o più semplicemente influenzare specifici settori del mercato. Una volta prodotte, le immagini si moltiplicano e circolano secondo percorsi e modalità non lineari, vengono reinterpretate aumentando la visibilità di progetti e di luoghi la cui identità si afferma e si modifica in primo luogo grazie alle rappresentazioni fotografiche. È questo un primo elemento problematico emerso dalla ricerca, che indica quanto le imma-

gini agiscano nei processi di creazione dell'architettura e trasformazione delle città in modo molto più complesso e stratificato rispetto ai modelli tradizionali del passato, in cui un numero ristretto di attori (soprattutto gli architetti e i committenti) manteneva un ampio controllo sulle immagini. Le città sono dunque sempre più *città d'immagini*, la cui ribollente materia iconica mostra l'affermarsi di un nuovo paradigma urbano basato sempre più esclusivamente sull'immagine fotografica, a discapito di altri linguaggi e delle forme di pensiero da essi veicolate.

È significativo ricordare che il titolo di questa tesi rimanda alle letterarie *Immagini di città* di Walter Benjamin¹, i cui termini, in conclusione di questa ricerca, appaiono rovesciati sia in senso letterale che in un senso più profondo e radicale. Se un luogo come Parigi, tanto carico di significati storici e simbolici, alla fine degli anni '20 dello scorso secolo poteva essere descritto dalle parole di Benjamin come una particolare forma letteraria, una città che “si è iscritta così indelebilmente nella letteratura perché in essa opera uno spirito che è affine ai libri”², che ha “predisposto da tempo, come un esperto romanziere, i motivi più avvincenti della sua costruzione”³, questa tesi dimostra che oggi le città sono fatte di immagini, e possono essere comprese in modo più attuale come ricettori e produttori di immagini, segno di un profondo ed esteso mutamento culturale che non riguarda soltanto la concezione e l'idea stessa di città, ma l'intero rapporto che la nostra cultura intrattiene con la realtà attraverso il linguaggio.

Un quadro indiziale: interviste

Ritornando alle questioni poste in principio e dal titolo stesso della tesi, “Città d'immagini”, e per riflettere su quanto è emerso di più originale e innovativo dalla ricerca, ritengo opportuno cominciare dalla serie delle interviste, che in virtù della loro varietà meritano un adeguato commento. Esse costituiscono un materiale inedito per questo genere di studi, e hanno riguardato diversi ambiti disciplinari e professionali, per rispondere al tentativo di affrontare il tema delle immagini nella complessità dei suoi aspetti e delle sue implicazioni. Come ho già avuto modo di affermare, non credo sia sufficiente dedicarsi allo studio delle fotografie e delle immagini come se fossero oggetti estetici creati da artisti che operano liberamente, ma è neces-

1. W. Benjamin, *Immagini di città*, (Torino: Einaudi, 2007). Su Benjamin e l'immagine cfr. G. Didi-Huberman, *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, cit., 83-145.

2. W. Benjamin, *Immagini di città* cit., 65.

3. Ibidem.

sario confrontarsi con tutto il sistema dell'architettura, della sua produzione, della sua circolazione sotto forma di immagini e di progetti realmente costruiti. Nel complesso le interviste (insieme ai casi studio) compongono un quadro indiziale dell'architettura contemporanea, in cui le immagini sono sempre al centro dell'attenzione, ed emergono come elementi attivi che tendono a enfatizzare gli aspetti più visivi, iconici e spettacolari di singoli progetti e delle città nel loro insieme. Questo quadro spazia dalle nuove pratiche e i nuovi strumenti con cui gli architetti progettano, al modo con cui i progetti sono comunicati ai clienti e al pubblico, alle diverse modalità con cui avviene oggi la fruizione e la riflessione sull'architettura nei media nuovi e tradizionali, al modo con cui i progetti sono portati a termine e fotografati assumendo un'immagine pubblica: ma soprattutto alle interferenze e ai rapporti di influenza fra tutti questi fattori.

La prima cosa che emerge con chiarezza dalle interviste è la centralità delle trasformazioni portate nel mondo dell'architettura dalla diffusione delle tecnologie digitali legate all'immagine e alla sua immediata circolazione. Il punto in questione non è il cambiamento dall'analogico al digitale tanto dibattuto nell'ambito della storia e della critica della fotografia, ma piuttosto il modo in cui si è configurato un sistema complesso di produzione, di circolazione e di ricezione di vari tipi di immagini, che ha sovvertito molti dei meccanismi tradizionali legati all'editoria tradizionale, rimettendo in discussione il ruolo delle riviste di settore, delle redazioni, dei fruitori e dei lettori, e travolgendo figure professionali come quella del redattore o del fotografo. Un tema dirompente rispetto al dibattito accademico di ambito storico dell'architettura e della sua rappresentazione, è quello del gruppo di interviste svolte con i direttori di blog e siti online di architettura: in queste interviste emerge con molta chiarezza come negli ultimi dieci anni circa si sia trasformato il modo con cui chi opera nel settore dell'architettura viene a conoscenza di progetti e realizzazioni nel mondo. L'editoria online ha oggi dei numeri inimmaginabili per l'editoria tradizionale, sia in termini di visite che di distribuzione geografica, sia in termini di produzione di articoli e di progetti pubblicati ogni giorno⁴. A questo cambiamento si aggiunge un tipo radicalmente diverso di fruizione, perché alla velocità con cui nuovi progetti possono essere comunicati al pubblico in tutto il mondo, si accompagna un tempo di osservazione minimo dedicato a un singolo progetto: quasi sempre si tratta di una fruizione rapida (pochi secondi), distratta (sullo *smartphone*, in newsletter arrivate via email insieme a molte altre comunicazioni, o su

4. Il sito web www.archdaily.com conta 13 milioni di visite mensili per un totale di 169 milioni di pagine (<http://www.archdaily.com/content/about>), numeri non paragonabili con l'editoria cartacea.

Facebook), basata su poche immagini (spesso i lettori non vanno oltre le prime 3-4 immagini, più raramente i progetti vengono studiati online e i testi vengono letti) e sull'assimilazione di molti progetti in poco tempo. In questo senso le immagini scelte in apertura dei progetti, nelle newsletter, nelle homepage dei siti, diventano la vera "facciata" di un edificio, e sono spesso quelle più d'impatto, che riescono ad attrarre l'attenzione dei lettori. Questa logica determina alcune scelte operative dei fotografi - che devono differenziare le proprie immagini dalla smisurata quantità di altre immagini disponibili online - e ha la conseguenza di avere creato negli anni una certa "letteratura visuale" dell'architettura contemporanea globale, che tende al facile effetto visivo, iconica e molto omologata. La caratteristica di un blog come Dezeen, per esempio, è proprio quella di essersi configurato, per la prima volta, come un magazine "globale", capace di comunicare una sorta di "earth style" costruito attorno a un determinato gruppo di convenzioni stilistiche e formali. Tuttavia altri sostengono che sia proprio l'esistenza di un panorama globale dell'architettura a fare emergere, per differenza, una molteplicità di nuovi stili in relazione ai contesti locali.

Nella categoria delle immagini di rapida fruizione e di grande impatto si collocano non solo le fotografie, ma anche i rendering. Le interviste svolte con un nutrito gruppo di *renderers* e di architetti mostrano l'esistenza di un panorama di "*visualizer*" ampio e articolato - con propri riferimenti interni, genealogie e differenze geografiche, nonostante si tratti di studi che operano globalmente - la cui importanza in termini di creazione dell'immaginario dell'architettura è tale che meriterebbe uno studio ancora più approfondito, dato che si tratta di un campo che rimane comunque quasi del tutto inesplorato, e di cui questa ricerca rappresenta un primo tentativo di studio sistematico all'interno della storia della rappresentazione dell'architettura. Questo tipo di immagine, un tempo astratta e avulsa dalle pre-esistenze contestuali, è sempre più improntata al fotorealismo (soprattutto nel caso di progetti siti in città europee e nord americane di cui esistono accurati modelli 3D), rendendo i progetti facilmente comunicabili anche ai non specialisti. Essi svolgono dunque un ruolo primario nell'architettura contemporanea, configurandosi come un vero e proprio campo di battaglia in cui le capacità progettuali e immaginative degli architetti si confrontano, attraverso il sistema dei media, con i meccanismi di mercato e le dinamiche politiche e di creazione di consenso su determinati progetti. Il rendering e la sua evoluzione verso il fotorealismo e la realtà virtuale è di per sé un contenuto interessante per una grande parte del pubblico, e sulla capacità comunicativa delle immagini è basata una parte rilevante di ogni progetto, specialmente quelli pubblici o ad alto contenuto speculativo. Il rendering si configura come un'immagine di grande successo e interesse non più soltan-

to per gli architetti, che in passato mantenevano il controllo sul progetto e le rappresentazioni che essi stessi producevano, ma anche per gli investitori, i promotori immobiliari, i decisori pubblici, e altre figure variamente coinvolte nei processi politici ed economici di produzione dell'architettura e di trasformazione delle città. Il rendering fotorealistico presenta diverse criticità, di cui la prima è la tendenza a confondersi con la fotografia e a essere interpretato in senso letterale e oggettivo, pur rappresentando progetti non ancora realizzati. Inoltre, nonostante il fotorealismo, cui è generalmente associata un'idea di oggettività, i rendering sono spesso criticati per il distacco rispetto alle condizioni del contesto e alla capacità di celare dietro a forme spettacolari gli aspetti più problematici dei progetti che rappresentano. Tuttavia, in molti casi si tratta di scelte deliberate, volte a rassicurare possibili investitori internazionali, i quali riconoscono in quel tipo di immagine un certo standard internazionale di riferimento. Inoltre, lo studio di questo specifico ambito testimonia il progressivo diffondersi della realtà virtuale e di tecnologie di visualizzazione degli spazi urbani oggi talmente accurate da mettere in questione il ruolo dei fotografi di architettura e più in generale di tutte le immagini statiche.

Un terzo gruppo di interviste è quello dedicato ai fotografi professionisti specializzati in architettura. Gli intervistati testimoniano la progressiva riduzione delle commesse da parte di riviste ed editori, ormai ridotta ad episodi isolati, e la necessità di lavorare prevalentemente su commissione diretta degli architetti. La conseguenza di questo fenomeno è una pretesa diminuzione della capacità della fotografia professionale di configurarsi come uno strumento critico di lettura dei progetti e dello spazio urbano, in funzione di un approccio più apertamente promozionale e pubblicitario dei progetti, che fa leva sugli aspetti più iconici dell'architettura e della fotografia stessa. Questo è in parte dovuto alla comparsa della nuova figura delle agenzie di pubbliche relazioni per l'architettura, le quali intervengono a modificare il rapporto tra architetti e fotografi, che tradizionalmente era, nei migliori dei casi, basato sulla collaborazione e lo scambio. Oggi, in molti casi, i fotografi cedono i diritti delle proprie immagini agli studi di architettura, che si affidano ai PR e inviano una selezione di fotografie utilizzabili gratuitamente dalle riviste, così che quelle poche immagini vengono scelte e pubblicate ripetutamente. Questa parte della ricerca fa luce su un tema assente dal dibattito accademico, ma che merita attenzione perché si tratta di un cambiamento che condiziona strutturalmente le modalità con cui le fotografie professionali vengono create. Quello che si modifica è il tipo di immagine attraverso cui il pubblico degli addetti ai lavori viene a conoscenza dell'architettura. Se da un lato i fotografi con un'esperienza di lungo corso raccontano di una difficoltà nel mantenere gli standard del

passato (in termini di valore delle immagini, di quantità di lavoro disponibile, di consapevolezza del valore del proprio lavoro da parte dei clienti, di tempo disponibile per ogni singolo progetto), dall'altro sono emblematiche le testimonianze di vita dei fotografi più giovani oggi maggiormente pubblicati sulle riviste di settore, che raccontano di una quotidianità fatta di continui e incessanti viaggi, di progetti fotografati in brevissimo tempo, della contraddizione legata alla necessità di esprimere una propria cifra distintiva senza però proporre un'immagine che sia fuori dal *mainstream* promozionale delle riviste e dei blog, i quali pubblicano prevalentemente immagini promozionali fornite dagli architetti e dalle agenzie di PR. E' giusto notare, tuttavia, che i fotografi intervistati sono essi stessi parte di questo sistema di produzione e consumo di immagini estremamente rapido, e, soprattutto i più giovani, ne sono artefici, così che il loro successo e la lamentata assenza di spazi di critica risultano essere in un certo modo correlati. Essi concepiscono strumentalmente i più noti blog di architettura, come vetrine in grado di dare una enorme visibilità internazionale alle immagini. La critica sembra essere per tutti uno spazio irraggiungibile e legato a un passato che appare oggi mitico e desiderato da tutti, anche se l'effettiva libertà di cui i fotografi potevano godere in passato in ambito editoriale mi sembra, a sua volta, un tema che meriterebbe di essere indagato. Quella che pone il susseguirsi delle immagini, invece, è una domanda radicale su come il viaggiare costante e accelerato dei fotografi condizioni il loro modo di percepire e comprendere la realtà, prima ancora di come essa ci viene effettivamente restituita. Una riflessione necessaria anche alla luce del fatto che tutti gli intervistati sostengono che il vero valore della propria opera non risieda nella abilità di produrre soltanto belle immagini, ma nella capacità narrativa ("*storytelling*") della fotografia, un'idea che appare in conflitto con la radicale diversità delle immagini prese in considerazione, e che fa riflettere sulla varietà dei registri che il mezzo fotografico assume rispetto all'architettura, sulle sue convenzioni e sulla transitorietà delle mode anche in questo ambito ristretto.

Un quarto gruppo di interviste è dedicato a figure variamente coinvolte in singoli progetti iconici o in attività di ricerca e di riflessione su luoghi e città investiti da grandi cambiamenti e trasformazioni spettacolari. Una rilevanza particolare in questo gruppo di interviste è data dalle città della Penisola Araba (Dubai, Abu Dhabi, Doha, Riyadh), che in tempi recenti si sono distinte per la rapidità dell'urbanizzazione e il ricorso all'immagine come strumento di affermazione nel panorama globale delle città, e di attrazione di investimenti e di turisti su scala globale. Il tema dello skyline e del grattacielo sono quelli più ricorrenti in questi dialoghi, ma è l'architettura spettacolare in generale a configurarsi come lo strumento principale

attraverso cui le città che aspirano al rango di “*world class cities*” esprimono un’idea di modernità e successo, un meccanismo reso evidente dalla condizione estrema, ma non eccezionale, che caratterizza le città del Golfo e i loro modi di affermare le proprie diverse identità, e che risulta particolarmente rilevante per il dibattito sul ruolo delle immagini in relazione alle trasformazioni urbane. Un caso come quello del Louvre Abu Dhabi e di Sadiyat Island è emblematico di quanto l’immagine sia strumentale alla costruzione di scenari di successo e di grande visibilità internazionale, proprio perché in grado di sostituire in modo persistente il dato di realtà con una visione per molti versi irrealistica, astratta o idealizzata, ma capace di costituirsi come proiezione di un desiderio di differenziazione - oltre che, più praticamente, come strumento di valorizzazione immobiliare. In altri casi, come per esempio il King Abdullah Financial District di Riyadh, può essere l’immagine stereotipica della città moderna a porsi come un elemento di discontinuità rispetto al tessuto urbano esistente, con una forza iconica tale da guidare la trasformazione di un intero pezzo di città, non soltanto in senso tipologico, fisico e spaziale, ma anche in relazione ai comportamenti e agli stili di vita a cui questa immagine è associata.

Sintomi: atlante

Gli elementi di rilievo emersi dalle interviste trovano una conferma visiva e ulteriore approfondimento nelle sequenze dei sei casi studio concepiti in forma di atlante. Esse rappresentano un’esplorazione, costruita a partire dalle immagini stesse, di temi e di caratteristiche ricorrenti sia nella rappresentazione dell’architettura che nell’architettura e nei paesaggi stessi, a riprova del duplice livello su cui agiscono le immagini - quello della costruzione di un immaginario iconico e spettacolare che influisce sull’architettura e ne orienta le trasformazioni, e quello dei mutamenti che si possono concretamente osservare nelle città.

Ciò che emerge, in primo luogo, è la centralità del rendering in tutti i processi di produzione dell’architettura. Il caso del concorso per il Guggenheim Museum di Helsinki è emblematico di quanto il ricorso al rendering sia decisivo e in un certo senso inevitabile per tutti architetti che vogliano intraprendere un concorso esprimendo certe qualità architettoniche. Allo stesso tempo il caso studio mostra come il rendering viva di un difficile equilibrio tra suggestione, descrittività, e indicazione delle potenzialità non ancora espresse dal progetto, un equilibrio che molto spesso è sbilanciato a favore degli aspetti più suggestivi e spettacolari.

Un secondo elemento che emerge è la capacità del rendering di essere deter-

minante della costruzione dell'immaginario urbano, da New York ad Abu Dhabi, da Parigi a Phnom Penh, e anche in questo caso l'esempio di Saadiyat Island ad Abu Dhabi, nella sua radicalità, è rivelatorio. Si tratta di una funzione che questo tipo di immagini svolge in modo sempre più persuasivo a causa della loro evoluzione verso il fotorealismo, a cui è dedicata una sezione dell'atlante con progetti di OMA, Zaha Hadid Architects e MVRDV. Le immagini fotorealistiche arrivano a guidare non solo il progetto di singoli edifici, ma la trasformazione di interi pezzi di città, e a costituire nell'immaginario più comune la traccia per tutte le rappresentazioni successive. Questo è ben rappresentato dal primo caso studio dedicato alle torri di SOM a New York, Dubai e Shanghai, in cui le fotografie scattate da importanti fotografi professionisti riprendono alla lettera le inquadrature, i momenti della giornata e gli effetti luminosi e atmosferici dei rendering. In questo senso la capacità proiettiva del rendering influisce ancora più profondamente sull'immaginario delle città, proprio perché nel mescolare ciò che è reale e ciò che non lo è crea un piano di realtà che in alcuni casi è più persuasivo e più desiderabile di quello esistente, e diventa un nuovo modello. Il tema della torre e del grattacielo è ricorrente nei casi studio dedicati alle torri di SOM e agli skyline di Dubai, Doha e Riyadh. Le torri sono il sintomo delle visioni, aspettative e ambizioni di molte città contemporanee, come ostentano le città del Golfo Persico qui prese ad esempio. In termini di immaginario la torre è "moneta comune" nel dare un'idea di modernizzazione delle città, che ha solide basi nella tradizione iconografica urbana, e il caso di New York è emblematico perché tende a perpetuarla da oltre un secolo. L'osservazione delle immagini delle torri e degli skyline indica che si tratta di una tipologia diffusa in tutto il mondo e di un modello attraverso cui è possibile seguire le traiettorie globali di progetti, modelli urbani, investimenti e tecnologie. Allo stesso modo la comparazione delle immagini di luoghi diversi mostra una tendenza all'omologazione dell'immagine dei paesaggi, al punto che certe città risultano difficilmente distinguibili l'una dall'altra, un tema cruciale per le città contemporanee e che meriterebbe un ulteriore approfondimento iconografico.

Inoltre l'atlante rende evidente quanto possa essere diversa la suggestione urbana data dalla fotografia delle torri viste da lontano, nella figura dello skyline, rispetto ad altri tipi di rappresentazione che mostrano la vita all'interno dei suoi spazi. L'atlante, infatti, insiste sulla "polarità" delle immagini, riallacciandosi idealmente a chi, come Warburg e Benjamin⁵, aveva posto l'immagine nel "centro nevralgico" della storia, identificando in essa la forma di conoscenza attraverso cui la storia può essere prodotta, un'immagine

5. Cfr. G. Didi-Huberman, *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, cit.

che non può essere concepita nè come semplice documento, nè come assoluto. Da qui la necessità di rivolgere l'attenzione a repertori iconografici scarsamente considerati o poco battuti proprio a causa della lontananza dai soggetti più consueti degli studi storici. Questi repertori agiscono come sintomi dei temi generali di ricerca trattati in questa tesi, e hanno fatto scaturire alcuni temi della ricerca stessa.

Questo tipo di conoscenza si costruisce attraverso un accurato montaggio, particolarmente evidente negli atlanti che, a differenza delle sequenze di immagini presentate nella prima parte della tesi, non sono strutturati in un confronto storico tra immagini di diversi periodi storici, ma sono interamente dedicati al presente. Con essi si intende indagare in modo più diretto le relazioni esistenti tra le immagini, senza le quali gli oggetti di questa ricerca orientata allo studio del contemporaneo rischierebbero di non essere adeguatamente compresi. Gli atlanti, dunque, nell'invertire il rapporto tra testi e immagini e nel porre queste al centro dell'analisi, assumono anche una valenza metodologica.

Skyline, Rendering, Icone

Se le interviste e i casi studio rappresentano in un certo senso il materiale originale e un certo quadro di riferimento per la ricerca, sono invece i tre capitoli della prima parte a formare il corpo principale della tesi, articolato secondo tre temi chiave e svolto in una forma narrativa più conforme a una ricerca accademica.

Il capitolo dedicato alle immagini dello skyline rappresenta il tentativo di dare a questa figura ricorrente lo statuto di una categoria iconografica, legata a una lunga tradizione di rappresentazione delle città, e oggi quanto mai viva, ben presente nell'immaginario collettivo e praticata al punto da determinare le trasformazioni urbane di molte città del mondo. Lo skyline, infatti, è dotato di caratteristiche precise e riconoscibili sia in termini di immagine, sia di creazione di nuovi ambienti urbani. L'osservazione e l'analisi di un certo numero di immagini storiche e di antecedenti al moderno skyline ricollega la sua nascita alla conformazione geografica di città marine e fluviali. Le rappresentazioni di Istanbul, Amsterdam e Londra, quasi bidimensionali, enfatizzavano l'estensione orizzontale del paesaggio costruito, e corrispondevano ai cicli di affermazione economica degli stati e delle rispettive capitali. L'accentuazione geografica dello skyline implica, inoltre, un rapporto con le descrizioni e le rappresentazioni delle catene montuose di epoca romantica, così che lo skyline appare oggi, anche nella

stessa città di New York in cui ha avuto origine, come una sorta di preesistenza geologica, di “catena montuosa artificiale” che fa da sfondo ad ogni nuovo progetto e alle sue rappresentazioni. Questo tipo di immaginario, legato alla categoria estetica del sublime, implica più concretamente un dualismo che comprende da un lato l’osservazione della città da lontano, dall’altro un certo stile di vita ai piedi degli alti edifici che costituiscono lo skyline, il quale è all’origine di una molteplicità di rappresentazioni letterarie, pittoriche, fotografiche e cinematografiche che nel corso del XX secolo hanno contribuito alla creazione e alla diffusione di questa immagine. Nel capitolo ho ripercorso inoltre la nascita della tipologia del grattacielo, mostrando come esso non derivi da una necessità di tipo estetico, ma da precisi calcoli immobiliari e di redditività degli edifici. Nonostante la natura prettamente economica di questo fenomeno, grande importanza è sempre stata data agli aspetti simbolici dello skyline, così che la forma stilizzata del profilo di molte città moderne è in realtà da interpretare come l’affermazione di un modello economico e finanziario di concentrazione di uffici e, in particolare, di attività legate alla finanza e alle società di media e comunicazione, che utilizzano strumentalmente l’immagine del grattacielo per promuoversi. L’immagine dell’edificio alto e della città che cresce verticalmente è da sempre associata a un’idea di modernità e successo, e questo valore simbolico è divenuto progressivamente un segno di riconoscimento per molte città, un’immagine replicata in tutto il mondo e in particolare nei paesi desiderosi di affermarsi nel novero delle cosiddette città globali, o di ribadire la propria vitalità - come accade per la stessa New York. Sono infatti gli aspetti visivi più spettacolari a costituire il modello di riferimento, e la ricerca mostra come la forza persuasiva di queste immagini derivi anche dal mondo dell’intrattenimento (come fu per l’iconografia di Coney Island e di altre fiere e esposizioni internazionali) e dello spettacolo, soprattutto se si considera la visione notturna dello skyline.

Lo skyline si configura come un vero e proprio modello urbanistico, basato su un’idea convincente di sviluppo, capace di produrre un desiderio di urbanità attraverso una figura spettacolare, in assenza di altre forme di pianificazione tradizionale che per secoli hanno dato forma alle città. Il dualismo tra l’illusione dell’immagine percepita da lontano e l’esperienza urbana vissuta al suo interno, rappresentano però, in molti casi, una clamorosa e straniante contraddizione, la cui origine (ancora più profonda) deve essere cercata nelle logiche e negli schemi dell’urbanistica che rendono possibile che grattacieli e skyline nascano, crescano e si diffondano con incredibile rapidità in diverse parti del mondo.

Mi sembra questo un risultato rilevante della ricerca, poiché l’affermazione dello skyline su scala globale corrisponde a una vera e propria sostituzione

dei dettami della pianificazione modernista, basata su principi funzionali e orientata al miglioramento delle condizioni materiali delle persone, con un principio di identificazione e di appagamento estetico da parte della popolazione - di residenti, turisti e utilizzatori della città nei suoi diversi aspetti funzionali e simbolici. Lo skyline ripropone in modo estremamente stringente il tema della figura della città, inteso come rapporto tra la sua forma e la sua rappresentabilità, e tra la sua immagine e la vita che si svolge al suo interno, e ribadisce la centralità dello sguardo nei processi di costruzione e espressione dell'identità urbana di molte città contemporanee.

Il secondo capitolo è dedicato al rendering, poiché è evidente che questo tipo di immagine sintetica che mutua molte sue caratteristiche della fotografia sia oggi universalmente diffusa: nonostante la maggior parte degli architetti dichiarati di detestare questo tipo di rappresentazioni ritenute troppo prosaiche, il rendering è diventato per certi versi più rilevante della fotografia stessa perché unisce la capacità di costruire l'immaginario dell'architettura e di anticiparne le tendenze. I rendering sono rappresentazioni prospettiche dell'architettura e del paesaggio, che si riallacciano a una genealogia di pittori, scenografi e architetti che risale già al '400, per i quali l'opera e le immagini coincidevano, e che utilizzavano la prospettiva come linguaggio d'invenzione, un modo per sganciare l'immaginazione dalle esigenze e dalle limitazioni della realtà costruita esplorando nuove potenzialità dello spazio architettonico attraverso la rappresentazione. Allo stesso tempo le attuali *Computer Generated Imagery* (CGI) riflettono una cultura orientata al realismo della rappresentazione tipica dell'epoca d'oro della pittura fiamminga, in cui nacque il genere della "prospettiva", e devono qualcosa ai vedutisti settecenteschi e a quei pittori inglesi e francesi che a verso la fine del secolo cominciarono a lavorare *en plain air* osservando il paesaggio e la meteorologia. La pratica del *rendering* in architettura si consolidò nel corso dell'ottocento in Inghilterra, quando gli architetti inglesi cominciarono a commissionare a pittori di fama le prospettive dei propri progetti in occasione delle esposizioni alla Royal Academy, e da allora la fortuna di alcuni grandi architetti deve essere compresa proprio in virtù di una prolungata collaborazione con un *renderer*, così come nel novecento fu determinante il rapporto degli architetti moderni con i fotografi. La figura del *renderer* e quella del fotografo sono sovrapponibili solo in parte, perché mentre quest'ultimo fotografa l'opera finita, il primo crea un'immagine realistica in mancanza di un dato di realtà, ed è proprio questa capacità immaginativa il tratto più significativo del suo lavoro. Tuttavia il rendering, come la fotografia, si sviluppò anche per diffondere i progetti sulla stampa, anticipando quel rapporto tra architettura e media che oggi contraddistingue e domina i meccanismi di diffusione dell'architettura sui media attraverso le immagini

fotografiche e fotorealistiche.

I rendering contemporanei hanno una natura sfaccettata, e rispondono alla necessità di comunicare con una varietà di pubblici nelle diverse fasi di un progetto. Oltre a immagini “concettuali”, “monomateriche” e “schematiche”, che rispondono a necessità di comunicazione interne al mondo dell’architettura, è il fotorealismo a rappresentare oggi il principale fenomeno del rendering: sempre di più i rendering assomigliano a fotografie, perché in questo modo possono comunicare con immediatezza determinati aspetti di un progetto a un pubblico di non addetti ai lavori, abituato però a conoscere la realtà attraverso il linguaggio fotografico, il cinema e i film di animazione. Nel capitolo si affronta anche una serie di confronti tra le caratteristiche più ricorrenti del rendering fotorealistico e la fotografia di architettura, allo scopo di evidenziare gli aspetti più originali delle CGI. Il rendering contemporaneo, infatti, deve essere inteso come una collezione di riferimenti disparati: il risultato di una libera reinterpretazione di fonti iconografiche diverse, tra cui la fotografia, la pittura e il cinema, ma anche le serie televisive e i videogame, che confluiscono sulla “tela” virtuale dei visualizzatori creando nuovi scenari.

La ricerca ha evidenziato il ruolo strategico che i rendering hanno oggi nel configurare il panorama dell’architettura a tutti i livelli e a tutte le scale, dalla più minuta e dagli ambiti locali, a quella gigantesca dei grandi *development* internazionali. Il rendering è problematico proprio in virtù della sua accessibilità da parte di pubblici differenti, e per il conseguente uso strumentale che ne viene fatto dai diversi attori coinvolti non soltanto nello sviluppo e nell’avanzamento dell’architettura considerata in quanto tale, ma soprattutto in relazione alle trasformazioni urbane, in particolare alla sfera pubblica. Il rendering è oggi il principale strumento attraverso cui si catalizza l’attenzione sulle nuove architetture, e grazie a cui si costruiscono narrazioni su scala globale e si negozia il consenso delle comunità locali. Un tipo di immagine che è tanto più efficace quanto più è capace di trasformare l’idea dei luoghi urbani, mescolando l’immaginato e il reale, e proiettando su quest’ultimo aspirazioni e desideri in forma estremamente realistica.

La diffusione del rendering fotorealistico, tuttavia, non è priva di problemi e criticità. In primo luogo si tratta di immagini che tendono a privilegiare alcuni aspetti dell’architettura, in risposta ai meccanismi di creazione e di circolazione di queste immagini nei concorsi di architettura e nei media di riferimento. Sia la modellazione tridimensionale che la visualizzazione fotorealistica tendono a far risaltare gli aspetti più formali degli edifici, ragione per cui chi vuole distinguersi attraverso un gesto architettonico eclatante tenderà a preferire un design adatto a generare rendering spettacolari, per ottenere la massima visibilità mediatica, a discapito di altri approcci che

pongono al centro aspetti diversi dell'architettura e del progetto urbano. In secondo luogo è facile che l'attenzione dei non addetti ai lavori si concentri sull'effetto delle immagini o su singoli aspetti descrittivi, piuttosto che sul loro reale contenuto, provocando una serie di potenziali incomprensioni sui risultati di un progetto. L'estrema persuasività del rendering fotorealistico, infatti, fa sì che sia possibile catalizzare l'attenzione del pubblico sugli aspetti più riusciti di una proposta architettonica, minimizzando quelli più negativi e problematici. Un terzo aspetto critico è legato alla specificità dei luoghi rappresentati: molto spesso il rendering porta con sé un proprio codice visivo, in cui i paesaggi e le caratteristiche fisiche dei contesti si trasformano in una sorta di geografia universale, astratta e senza luogo. In alcuni casi quest'effetto è deliberatamente ricercato dai committenti, nel tentativo di creare immagini "neutre" che possano vendere gli edifici a clienti e investitori provenienti da ogni luogo e cultura, in altri casi le specificità dei luoghi sono trattate in modo enfatico per raggiungere un effetto espressivo, ma prevalentemente si tratta di una prosecuzione - attraverso le immagini - di quell'indifferenza per i contesti che ha caratterizzato una larga parte del movimento moderno e del cosiddetto *international style*. Un quarto punto problematico riguarda il contesto in senso più ampio, cioè la rappresentazione della sfera sociale dei progetti. Oggi il fotorealismo permette di mostrare con immediatezza i luoghi abitati e gli edifici in uso, per cui decidere chi comparirà e chi sarà assente dalle immagini di un progetto diventa una scelta politica e di orientamento sociale.

Il terzo capitolo è dedicato più specificamente all'architettura iconica, ed è un approfondimento del rapporto che intercorre tra queste nuove forme monumentali e la fotografia, intesa nelle sue diverse pratiche e accezioni, in particolare la fotografia "spontanea", amatoriale, oggi ampiamente diffusa e condivisa sui *social network*. Per comprendere meglio le caratteristiche di questo tipo di architettura e le ragioni del suo recente successo, nella ricerca si è analizzato inizialmente il tema del monumento in rapporto allo spazio urbano e all'immagine della città, ripercorrendone le diverse fasi della sua concezione, dal tempo mitico della città premoderna fino alla frammentazione postmoderna della metropoli, all'interno della quale l'edificio iconico rappresenta una particolare evoluzione del monumento. In secondo luogo si è indagato il rapporto tra monumento e fotografia, poiché sin dai suoi esordi il fotografo ha rivolto il proprio sguardo su questo tipo di soggetti, configurandosi come la forma più diffusa di *souvenir* di viaggio, sostituendo ogni altro tipo di rappresentazione descrittiva e interpretativa. Nell'attuale condizione di mobilità e di turismo diffusi, in cui le fotografie possono essere scattate e trasmesse in tutto il mondo con estrema facilità, l'edificio iconico

sembra dunque configurarsi come un monumento che trova nella ripetizione dell'immagine fotografica - di ogni tipo, da quella professionale e promozionale a quella turistica e amatoriale - la sua completa realizzazione, mettendo alla prova l'idea di Walter Benjamin che la riproducibilità tecnica dell'arte, e dell'architettura, attraverso l'immagine, ne abbia modificato lo *status*. In un confronto con la semiotica e la pittura religiosa devozionale, i due principali ambiti in cui la parola "icona" si è diffusa e connotata di specifici significati, nel capitolo si sono analizzate le caratteristiche di un'architettura capace di imporsi come simbolo delle città in cui si trova e di proiettarne il nome nell'immaginario globale, proprio perché è intimamente concepita in rapporto all'immagine fotografica e alla sua circolazione sui media.

La seconda parte del capitolo è dedicata alle pratiche fotografiche più informali, rappresentate soprattutto dai *social media* e dai blog, facendo emergere, anche attraverso un confronto con le abitudini turistiche espresse nel celebre testo di Pierre Bourdieu, le caratteristiche di un *social media* come Instagram. La fotografia praticata dagli utenti dei *social* è interessante perché l'abbattimento dei costi dello scatto, la diffusione capillare delle macchine fotografiche negli *smartphone*, il configurarsi dei *social* come community di confronto e di scambio di immagini, favoriscono l'esplorazione di nuovi modi di guardare e rappresentare l'architettura, e contribuiscono a creare nuove pratiche di interazione con l'architettura e il monumento. Tra di esse, quella oggi più comune è certamente il *selfie*, che appare come il modo più diretto di appropriazione di un luogo, di esplorazione di uno spazio, di indagine di un edificio attraverso l'immagine, da parte di utenti, visitatori, e spettatori, che assumono un ruolo fisicamente attivo per scattare le proprie fotografie. Tuttavia in molti casi permane un approccio rituale della fotografia anche nella libera pratica dei *social*, in cui la visione imita in vario modo la fotografia professionale, esprimendosi in un ventaglio limitato di reazioni e risposte. Paradossalmente, invece di mostrare gli aspetti meno visibili dell'architettura, la reiterazione delle fotografie sui *social media* insiste nella maggioranza dei casi sull'aspetto iconico degli edifici indipendentemente dalle loro caratteristiche fisiche e reali. Il risultato è l'infinito moltiplicarsi di immagini di architettura simili tra loro, che tendono a rafforzare l'icona, legittimandone l'esistenza. È questa una tendenza compresa e sfruttata in vario modo dagli addetti alla comunicazione di alcuni studi di architettura: ci si sofferma su quanto gli studi SOM, OMA, MVRDV utilizzino deliberatamente le fotografie caricate spontaneamente su internet e sui *social media* per raccontare i propri edifici, per rafforzarne il valore iconico ma anche rivelando le potenzialità espressive e d'uso delle nuove architetture, resi visibili dall'infinita molteplicità degli sguardi fotografici attivi nel mondo.

Questo capitolo ha fatto emergere come le icone di architettura oggi non

vadano intese come manifestazioni del genio plastico di un architetto, o come il segno dell'evoluzione delle tecnologie costruttive (e in particolare in riferimento al mito e alla retorica del cosiddetto "effetto Bilbao"), ma come figure ideate da un gruppo molto più esteso di attori politici, sociali ed economici allo scopo di costituire un valore espositivo in termini di visibilità, prestigio, e di identità urbana, in cui l'immagine assume un ruolo di scambio che è determinante. Le icone sono state variamente interpretate, ma ciò che è decisivo per questa ricerca è la loro capacità di derivare da un'immagine e di produrre molteplici immagini, cioè di poter essere riprodotte e fatte circolare illimitatamente attraverso l'immagine - in primo luogo rendering e fotografie professionali che orientano la lettura dei progetti, in seguito le istantanee prodotte "spontaneamente" da fotografi amatoriali che diventano la vera *facies* di molte città contemporanee, le quali si presentano a un pubblico globale nella forma di milioni di fotografie postate on-line e sui *social media*. Gli esempi degli studi di architettura che utilizzano le fotografie di Instagram per promuovere un certo tipo di immagine pubblica dei propri edifici, sono solo alcuni dei moltissimi casi che mostrano come la circolazione delle immagini avvenga secondo traiettorie complesse, e in fasi successive attraverso le quali anche la fotografia prodotta spontaneamente viene reinterpretata e utilizzata strumentalmente a fini comunicativi e promozionali. Questi comportamenti sono il sintomo di un'aumentata consapevolezza del valore dell'immagine nei processi di trasformazione delle città, e testimoniano quanto l'architettura e il paesaggio urbano contemporanei siano strettamente legati alla ripetizione e alla circolazione dell'immagine fotografica già dalla loro concezione in forma iconica e fotogenica, cioè che sia la fotografia, in modo più o meno esplicito e programmatico, a determinare le trasformazioni dei paesaggi di molte città contemporanee e la loro marcata iconicità.

Proseguire la ricerca - tre prospettive critiche

La ricerca qui presentata, basata sullo studio delle immagini, mi ha portato a toccare e approfondire una serie di temi e di autori che non rientrano direttamente nei capitoli o nei casi studio, ma che ritengo particolarmente importante per comprendere il significato generale della ricerca e per la sua possibile prosecuzione. In un certo senso si tratta di approfondimenti teorici e bibliografici che starebbero alla base delle due polarità di questa ricerca - l'architettura e il paesaggio urbano da un lato, l'immagine fotografica dall'altro. Tuttavia, trattandosi di ambiti di riferimento incontrati e approfonditi nell'ultima parte dei tre anni di studi dottorali, ritengo più opportuno tratteggiarli in questo capitolo conclusivo, presentandoli come prospettive critiche che potranno essere sviluppate in futuro. Esse permettono una maggiore comprensione di come l'architettura spettacolare e la sua rappresentazione tramite le immagini fotografiche siano generalmente concepite, cioè come qualcosa di statico, inerte e astratto, e ne indicano un suo superamento in termini di relazione attiva tra architettura, fotografia e contesti sociali e culturali.

1.

Il primo tema è rappresentato dalla filosofia dell'arte e all'estetica. L'architettura iconica, infatti, può essere interpretata come il frutto di una concezione autonomistica dell'arte, che risale al settecento e allo svilupparsi di una nozione di estetica nell'ambito dell'idealismo tedesco e di una sua specifica interpretazione. Non credo sia questa la sede per rileggere la *Critica della capacità di giudizio* di Kant, le *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* di Schiller, o l'*Estetica* di Hegel, i testi principali in cui questo pensiero sull'arte fu inizialmente elaborato, tuttavia è sicuramente utile ripercorrere i tratti principali di questa concezione filosofica perché ha senz'altro avuto un'influenza sull'architettura in relazione al superamento del Moderno, ed è una chiave di lettura fondamentale per comprendere lo svilupparsi dell'architettura iconica in rapporto all'immagine, e dunque alla fotografia.

L'autore che meglio ha analizzato questa concezione dell'arte, è Hans-Georg Gadamer, che in *Verità e Metodo*⁶ esprime in modo illuminante l'idea di un'opera d'arte esperita esteticamente sulla base di un'operazione di astrazione.

6. H.-G. Gadamer, *Verità e metodo* (Milano: Bompiani, 2016). Edizione originale *Wahrheit und Methode* (Tubinga: Mohr, Siebeck, 1960).

In quanto si prescinde da tutto ciò in cui un'opera si radica come nel suo originario contesto vitale, da ogni funzione religiosa o profana in cui essa era posta e in cui aveva il suo significato, l'opera diventa visibile come «pura opera d'arte». L'astrazione operata dalla coscienza estetica ha dunque un significato positivo per l'opera stessa. Essa fa apparire nella sua sussistenza autonoma ciò che la pura opera d'arte è. Chiamo questa operazione della coscienza estetica la «differenziazione estetica»⁷.

Questo concetto di differenziazione esprime l'essenza di quell'interpretazione della teoria estetica di origine idealista - della quale lo stesso Gadamer e altri importanti autori svilupparono non solo un'analisi, ma una critica e una revisione - che vede l'arte come qualcosa di slegato dalla realtà, una forma di straniamento, e che in architettura ha contribuito in modo determinante all'emergere di un'idea astratta di autonomia disciplinare, una concezione che è alla base dell'approccio di moltissimi architetti. L'architetto, come l'artista, opera prescindendo da tutti i momenti extraestetici legati all'opera - scopo, funzione, significati e contenuti - poiché ciò che lo identifica come artista è proprio la capacità di poter vedere tutto «estheticamente». E' così che "l'opera perde il suo posto e il mondo al quale appartiene, giacché viene ad appartenere alla coscienza estetica. Parallelamente a questo, anche l'artista dal canto suo perde il suo posto nel mondo"⁸. Si può qui chiaramente rintracciare la radice dell'architettura iconica, che è stata spesso criticata per il suo eccessivo formalismo, per l'incongruità della scala, per la mancanza di nessi con il contesto, e si può comprendere, alla luce dell'autonomia dell'arte, che si tratta di atteggiamenti programmatici. Nei casi più felici questo tipo di progetti hanno provocato un'accelerazione della concezione architettonica, ma nella loro versione più comune si configurano come esempi di un'architettura che offre un'esperienza estetica impoverita, limitata alla visione di un mero gesto plastico e alla sua traduzione in immagine. In entrambi questi casi, la fotografia di architettura e la sua capacità di trasformare l'edificio in oggetto enfatizzandone gli aspetti più formali, ha giocato e gioca un ruolo determinate. In questa logica, inoltre, mi sembra che il ruolo dell'architetto, un tempo investito di un ampio ventaglio di specifiche competenze e di responsabilità sociali, abbia finito per modellarsi sulla figura dell'artista indipendente e *outsider*, i cui modi di vivere e operare non si misurano col metro del costume comune, e la cui ambigua missione - legata a un'idea di genio artistico - si presta facilmente al sistema economico globale contemporaneo e alla sua necessità di creare icone globalmente comunicabili.

7. H.-G. Gadamer, *Verità e metodo*, cit., 195.

8. H.-G. Gadamer, *Verità e metodo*, cit., 199. Su questo concetto e sul ruolo dell'artista vedi G. Agamben, *L'uomo senza contenuto* (Macerata: Quodlibet, 1994).

L'architetto moderno, nella comprensione della propria attività, non è rimasto escluso dal generale processo di trasformazione che l'arte ha prodotto rendendosi autonoma. La proliferazione delle immagini, estesasi nel nostro secolo grazie alle nuove tecniche di riproduzione, ha finito per retroagire anche sull'architetto e sull'esperienza fatta da chi ne guarda le opere. Chi vede gli edifici come immagini (oppure non li guarda neanche più, ma scatta soltanto fotografie) dimentica che essi stanno nello spazio e creano spazi⁹.

Questa idea di architettura è una valida spiegazione anche per la stessa fotografia, e fa riflettere sul modo in cui è stata ed è tuttora largamente praticata: in un certo senso, la fotografia professionale di architettura ha sviluppato nel corso dei decenni (potremmo far risalire la sua nascita al periodo tra le due guerre mondiali, in particolare in Inghilterra e negli Stati Uniti¹⁰) una serie di convenzioni che tendono a enfatizzare l'autonomia degli edifici, quasi si trattasse di uno *still life* a larga scala. Queste regole non scritte, si sono consolidate in conseguenza a ragioni tecniche, ad alcune caratteristiche dell'architettura stessa e del modo in cui gli architetti volevano che fosse recepita. Per esempio l'edificio è visto spesso di tre quarti e con un obiettivo grandangolare, allo scopo di aumentarne il volume, che è un tema fondamentale del Moderno. Molte volte si fotografa con luci e ombre drammatiche, per sottolineare la modulazione degli spazi e delle facciate piuttosto che la natura fisica dell'architettura¹¹. Gli edifici sono fotografati come oggetti autonomi, astratti dal contesto urbano - rispetto al quale il moderno aveva operato una rottura netta, e non solo per "differenziazione estetica" - e disabitati, poiché i tempi lunghi di esposizione delle macchine fotografiche di grande formato che erano utilizzate non permettono di fotografare il movimento. Sono questi alcuni esempi soltanto, ma efficaci nel cogliere quanto l'immagine fotografica abbia contribuito al formarsi di un'idea dell'architettura come oggetto autonomo, piuttosto che, al contrario, mostrarne i suoi legami con i luoghi e le loro specificità, la capacità di trasformarsi col passare del tempo, il modo di essere abitati, ecc.

In *Verità e metodo* Gadamer si sofferma lungamente sull'immagine e sulla sua valenza ontologica¹², poiché la rappresentazione è legata in senso essenziale all'originale, ma è più di una semplice copia. Essa è piuttosto una

9. H.-G. Gadamer, "Fine dell'arte? Dalla tesi di Hegel sul "carattere di passato" dell'arte all'anti arte di oggi", in H.-G. Gadamer, *Scritti di Estetica*, a cura di G. Bonanni. (Palermo: Aesthetica, 2013), 51.

10. J. Rosa, "Architectural Photography and the Construction of Modern Architecture" cit., 99.

11. Cfr. A. Higgott e T. Wray, "Introduction: Architectural and Photographic Constructs", in A. Higgott and T. Wray (a cura di), *Camera Constructs* cit., 7.

12. H.-G. Gadamer, *Verità e metodo* cit., 291-311.

realtà autonoma, che entra a costruire lo stato ontologico dell'originale, che nella rappresentazione subisce una crescita dell'essere. Più sottilmente, dunque, si possono considerare le parole di Gadamer in rapporto alla principale critica che viene mossa alla fotografia di architettura, vale a dire il fatto che alcuni fotografi guardino all'architettura ricercando innanzitutto la sua traduzione in un'immagine clamorosa, che può risultare fuorviante proprio per la sua autonomia. L'immagine tende ad attirare l'attenzione su di sé invece di cercare di indagare con il mezzo fotografico le reali peculiarità di un progetto¹³.

Gadamer, infine, ha ampiamente criticato la concezione autonomistica dell'arte (anche rivedendo l'interpretazione della stessa filosofia Kantiana in scritti successivi¹⁴), spostando il problema dalla coscienza estetica all'essere proprio dell'opera, il quale risiederebbe nel costituirsi come soggetto di un'esperienza. Qui Gadamer sembra condividere il punto di vista espresso oltre trent'anni prima da John Dewey in *Arte come esperienza*¹⁵, un pensiero che pur provenendo da posizioni critiche opposte, di matrice empirica e anti metafisica, ugualmente confuta l'idea di un'arte isolata dall'esperienza umana, e di una fruizione dell'arte come contemplazione, fondando un'idea di *opera* d'arte come l'operare attivo di un prodotto artistico attraverso l'esperienza. Una concezione dell'arte che non solo scardina l'idea di un'architettura intesa come "specimens of fine arts and nothing else"¹⁶, come un'oggetto da contemplare, ma che può essere considerata come un modo per immaginare un diverso rapporto tra architettura e fotografia. Quest'ultima non va più intesa solo come una rappresentazione (l'immagine fotografica), ma come un'esperienza produttiva e conoscitiva (il fotografare), un modo per entrare direttamente in rapporto con l'ar-

13. J. Rosa, "Architectural Photography and the Construction of Modern Architecture", cit., 103.

14. H.-G. Gadamer, "Intuizione e perspicuità", in H.-G. Gadamer, *Scritti di Estetica*, cit., 23-40.

15. J. Dewey, *Arte come esperienza* (Palermo: Aesthetica, 2007), a cura di G. Matteucci. Edizione originale *Art as Experience*, 1934.

16. John Dewey, *Art as Experience* (New York: Penguin, 2005), 8. Cito qui l'intero passo dall'edizione italiana (J. Dewey, *Arte come esperienza*, cit., 36), per la sua capacità di anticipare la condizione contemporanea dell'architettura, ponendola in rapporto con il sistema economico all'interno di un movimento più ampio e generale: "L'industria moderna e il commercio moderno sono su scala internazionale. I contenuti delle gallerie e dei musei testimoniano la crescita del cosmopolitismo economico. La mobilità delle attività e delle popolazioni, dovuta al sistema economico, ha indebolito o distrutto la connessione tra opere d'arte e il *genius loci*, di cui erano un tempo l'espressione naturale. Avendo perso la loro condizione nativa, le opere d'arte ne hanno acquisita una nuova - quella di essere esemplari di arte bella e null'altro". Per una lettura di Dewey in rapporto a Gadamer vedi anche: T. M. Jeannot, "A Propaedeutical to the Philosophical Hermeneutics of John Dewey: 'Art as Experience' and 'Truth and Method'", *The Journal of Speculative Philosophy*, New Series, Vol. 15, No. 1 (2001), 1-13. Sarebbe interessante anche porre le figura di Dewey in rapporto a quella di Mumford, la cui "definizione" di skyline (in apertura del primo capitolo) appare, sotto questa luce, estremamente moderna.

chitettura e la città. Si tratta di una prospettiva che potrebbe portare a un'utilizzo più consapevole e criticamente più appropriato delle diverse pratiche fotografiche esistenti, sia nel campo della ricerca architettonica e urbanistica, sia dell'insegnamento in ambito accademico.

2.

E' proprio in relazione all'idea di esperienza e di fotografia come pratica attiva che si può introdurre il secondo ambito di riferimento, che ha origine dalla lettura di alcuni testi di sociologia e antropologia dell'arte. E' rispetto alla struttura sociale, infatti, che emergono con chiarezza alcune caratteristiche dell'architettura spettacolare, e del modo in cui può essere trasformata dalla fotografia. In *La distinzione. Critica sociale del gusto*¹⁷, Pierre Bourdieu suddivide il gusto in tre "universi", il *gusto «legittimo»*, il *gusto «medio»*, il *gusto «popolare»*, tre categorie che nell'analisi classista di Bourdieu (il libro è del 1979) corrispondono grosso modo a tre livelli di istruzione e a tre classi sociali. Questo tipo di gerarchizzazione permette di interpretare il fenomeno dell'affermazione dell'architettura iconica e spettacolare su scala globale come un avvicinamento dell'architettura a un'idea di gusto popolare, dopo la lunga stagione del Movimento Moderno che, per la sua natura non figurativa, astratta e anti monumentale, era difficilmente apprezzabile dal pubblico, e spesso concepito come un'assurda imposizione. La seconda riflessione introdotta da Bourdieu riguarda la relazione che intercorre tra la disposizione del pubblico "popolare" a leggere un'opera esteticamente (riprendendo l'idea Kantiana di uno sguardo "puro", disinteressato, indifferente), e quella delle classi sociali più alte, definendo l'"estetica" popolare come la tendenza ad accettare "le ricerche formali e gli effetti propriamente artistici solo nella misura in cui si fanno dimenticare e non finiscono invece per ostacolare la percezione di ciò che costituisce la sostanza stessa dell'opera"¹⁸. Non è forse questa una definizione che riflette il modo con cui l'architettura iconica e spettacolare è ignorata o aspramente biasimata dalla critica, mentre, al contrario, è spesso amata da grandi flussi di visitatori e turisti che nelle città si confrontano - in primo luogo attraverso la fotografia - con le opere più vistose e monumentali?

Non intendo qui ridiscutere le tesi di Bourdieu, le cui categorie sarebbero certo da aggiornare e da concepire meno rigidamente¹⁹ e alla luce di una condizione globale dell'architettura, ma è interessante notare come l'analisi

17. P. Bourdieu, *La distinzione. Critica sociale del gusto* (Bologna: Il Mulino, 2001). Edizione originale *La distinction* (Paris: Les édition de minuit, 1979).

18. Pierre Bourdieu, *La distinzione* cit, 30.

19. Cfr. per esempio il concetto di persona "onnivora". R. A. Peterson e R. M. Kern, "Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore". *American Sociological Review*, Vol. 61, No. 5 (1996), 900-907.

del sociologo francese configuri uno spazio in cui la fotografia di architettura nelle sue diverse pratiche, da quella professionale a quella amatoriale, presenta due movimenti di segno opposto coesistenti. Secondo lo schema di Bourdieu, le vie della fotografia sembrerebbero essere sostanzialmente due, quella della creazione di un puro oggetto estetico, vale a dire che la fotografia stessa si configura come un'opera d'arte in cui il soggetto ritratto ha perso la sua centralità, e quella di una pratica attiva, una forma di coinvolgimento il cui risultato non è tanto da valutare in termini formali, ma come un'attività conoscitiva e di scoperta. Da un lato, dunque la fotografia contribuisce alla creazione di un'architettura fruita in modo puramente estetico - anzi, di un mero oggetto che risponde a una concezione svilita dell'estetica, ridotta allo spettacolo riproducibile su una cartolina o su un'istantanea - e che finisce nel "disinvestimento, distacco, indifferenza, vale a dire rifiuto di lasciarsene investire e prenderla sul serio."²⁰ Dall'altro, invece, si configura come una forma di *coinvolgimento* e di appropriazione dell'architettura: entrambi gli approcci coesistono in ogni fotografia, in un movimento continuo di avvicinamento e allontanamento dal dato di realtà²¹. Nelle conclusioni del già citato *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*, Robert Castel sembra insistere proprio su questo aspetto, un indizio di come la fotografia sia legata a una condizione di immaginazione attiva, e all'inestricabile rapporto tra architettura, immagine e spettacolo, un ambito che necessiterebbe di ulteriori approfondimenti.

Se la fotografia si affranca parzialmente dal principio di realtà, è sempre nel quadro delle esigenze del principio di realtà. Essa si presta a un'immaginazione libera da condizionamenti spazio-temporali, e come l'immaginazione, può assumere in generale una funzione di rivalsa. Ma la percezione fotografica opera un va-e-vieni dalla presenza all'assenza, dall'irrealtà alla realtà, e reciprocamente. È perché rappresenta l'oggetto come assente che la fotografia viene valorizzata e trova la sua funzione di supporto della rêverie. [...] Così, per esempio, se la fotografia in ambiente urbano viene così spesso associata al tempo libero in generale, e alle vacanze in particolare, è perché si tratta in tal caso di rotture della quotidianità che introducono una distanza temporale in rapporto all'avvenimento. Ma se la fotografia è allora un'attività ludica, lo è meno per il suo oggetto (in vacanza si possono prendere fotografie «realistiche»), che per l'atteggiamento che presuppone: sentirsi «fuori gioco»,

20. Pierre Bourdieu, *La distinzione*, op cit, 32.

21. Secondo questo schema, la fotografia professionale di architettura è interpretabile come una forma raffinata di gusto "anti kantiano", poiché essendo spesso commissionata direttamente dagli architetti risponde non solo a una finalità estetica, ma anche a una funzione descrittiva e documentaria dell'architettura. In questa condizione ambigua risiede l'abilità dei fotografi e la caratteristica difficoltà di definizione di un suo statuto.

*cioè sentirsi presente soltanto come spettatore. La «coscienza fotografica» si connette a ciò che Janet definisce i «sentimenti spettacolari», che egli oppone ai «sentimenti di presenza».*²²

Una concezione diversa, che supera l'interpretazione sociologica per costituirsi come una teoria antropologica che investe integralmente il rapporto tra l'individuo e il mondo, è quella sviluppata dall'antropologo inglese Alfred Gell, la cui concezione dell'arte si fonda sull'idea chiave di *agency*, un sistema di "agenti" sociali (siano essi oggetti, persone, architetture o fotografie) che modificano il mondo attraverso una complessa serie di "azioni" causate intenzionalmente. Un primo testo di Gell rilevante per questa ricerca è l'articolo *The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology*²³, che getta le basi per il successivo volume *Art and Agency. An Anthropological Theory*²⁴, per cui quest'autore è maggiormente conosciuto. Nel primo testo, Gell concepisce l'arte come una componente della tecnologia, il cui potere di "incantare" è una conseguenza dell'"incanto" dato dalla tecnologia: "The enchantment of technology is the power that technical processes have of casting a spell over us so that we see the real world in enchanted form. Art as a separate kind of technical activity, only carries further, through a kind of involution, the enchantment which is immanent in all kinds of technical activity"²⁵. Gell, analizzando una serie di casi propri dell'antropologia, come gli oggetti cerimoniali di alcuni popoli della Nuova Guinea, ma anche opere di arte moderna europea e americana, sostiene che sia il modo in cui un oggetto d'arte è stato fatto venire al mondo a rappresentare la fonte del potere che esso ha di affascinarci, il suo divenire più che il suo essere, qualcosa che per noi occidentali è paragonabile all'attitudine magica di certe culture primitive, e che identifichiamo con un virtuosismo tecnico (sia esso pratico o concettuale) che si esprime in relazione al contesto sociale. In questo senso di fascinazione legato al virtuosismo contenuto nelle opere d'arte, possono essere concepite tutte le recenti realizzazioni nel campo dell'architettura iconica, che basano il proprio successo su specifici avanzamenti tecnologici, sia a livello strutturale e nell'uso espressivo di materiali, trasparenze e luci, sia nel loro carattere oppositivo rispetto alla città tradizionale, e che si dispiegano come tecnologie "dell'incanto". Elementi che la fotografia, per sua natura, tende a intensificare, presentandosi a sua volta come elemento di

22. R. Castel, "Immagini e fantasmi", in P. Bourdieu (a cura di), *La fotografia* cit., 294-295.

23. A. Gell, "The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology", in J. Coote, A. Shelton (a cura di), *Anthropology, Art, and Aesthetics* (Oxford: Clarendon Press, 1994), 40-63.

24. A. Gell, *Art and Agency. An Anthropological Theory* (Oxford: Clarendon Press, 1998).

25. A. Gell, "The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology" cit., 44.

fascinazione e di spettacolo (“Captivation, the primordial kind of artistic agency”²⁶). L’arte è dunque una sequenza di relazioni causali e di eventi causati da intenzioni, i quali modificano il mondo, piuttosto che rappresentarlo simbolicamente.

*In place of symbolic communication, I place all the emphasis on agency, intention, causation, result, and transformation. I view art as a system of action, intended to change the world rather than encode symbolic propositions about it. The ‘action’-centered approach to art is inherently more anthropological than the alternative semiotic approach because it is preoccupied with the practical mediatory role of art objects in the social process, rather than with the interpretation of objects ‘as if’ they were texts.*²⁷

Di questo tratta principalmente *Art and Agency*, il volume in cui Gell formula una teoria antropologica dell’arte, rifiutando sia un approccio puramente iconologico (poiché l’oggetto d’arte può essere qualsiasi cosa, non solo le immagini), sia l’idea che l’arte sia un sistema visivo paragonabile al linguaggio. Allo stesso modo Gell confuta la concezione dell’arte come apprezzamento estetico, intendendo che l’attitudine estetica non sia una teoria universalmente valida, ma un punto di vista limitato della cultura occidentale, frutto di una crisi di epoca illuminista in cui la bellezza e il sacro, l’esperienza religiosa e estetica sono stati separati in modo irreversibile²⁸. Il meccanismo con cui Gell propone di comprendere il funzionamento delle relazioni di “agency” è dunque sostanzialmente relazionale, in cui ad ogni “agente” corrisponde un “paziente”, e entrambi possono essere persone o oggetti posti in una relazione di inferenza abduttiva, vale a dire che i due termini sono legati fra loro ma non da un univoco meccanismo di causa-effetto. E’ questo meccanismo relazionale ad essere rilevante per la ricerca qui presentata, perché Gell centra la sua teoria dell’arte - e quindi anche delle immagini fotografiche di architettura, e dell’architettura stessa - non più sulle opere in quanto “indici” del mondo, o sugli “autori”, sui “riceventi” o sui “committenti”, ma sulle relazioni tra tutti questi elementi. Gell delinea uno schema che permette di analizzare in modo sorprendente il funzionamento attivo di ogni opera d’arte, sia rispetto a ciò che la origina, che alle relazioni di influenza che essa ha sulla realtà. Un modo di procedere che può rivelare in modo puntuale come l’architettura e la fotografia agiscano in funzione dei diversi contesti sociali in cui esse hanno luogo, e delle relazioni di inferenza esistenti tra loro; una teoria antropologica che può essere

26. A. Gell, *Art and Agency* cit., 69.

27. *Ibidem*, 6.

28. *Ibidem*, 97.

un efficace un approccio di ricerca per nuovi approfondimenti nell'ambito delle immagini di architettura.

3.

Il terzo ambito disciplinare, che intendo trattare in conclusione, è quello dei *visual studies*, o meglio definiti *visual culture studies*²⁹, cioè quell'ambito di ricerca sulle immagini e, più in generale, sulla cultura che si esprime prevalentemente attraverso le immagini e in modo non verbale. Questo genere di studi si è sviluppato - soprattutto a livello accademico - a partire dagli anni ottanta dello scorso secolo negli Stati Uniti e poi in Europa, coprendo un arco di tempo che a grandi linee corrisponde a quello della diffusione dell'architettura iconica e spettacolare a livello globale. I *visual studies* riguardano una varietà di soggetti di ricerca e una molteplicità di approcci, al punto che è difficile ricondurli a un'unica teoria o definizione, e non è mia intenzione cercare di sintetizzare un panorama tanto ampio e articolato, anche perché già da molto tempo una parte consistente della letteratura relativa ai *visual studies* riguarda proprio l'indagine e l'interpretazione critica di cosa essi siano, quali siano i temi di ricerca che ad essi competono, come si rapportino con altre discipline - tra cui la storia dell'arte, la filosofia, gli studi sociali, l'antropologia, ecc.³⁰ In un certo senso, pur essendo incentrata sull'architettura e provenendo da essa, tutta la ricerca presentata in questa tesi è interpretabile come un saggio di cultura visuale, e i primi risultati ottenuti sembrano confermare la validità di questo approccio, anche per la scarsità di *visual studies* esistenti sull'architettura e la sua rappresentazione - un ambito disciplinare che generalmente rimane di stretta pertinenza di architetti e storici dell'architettura. Mi limiterò quindi a citare alcune idee di due autori americani che trovo particolarmente adatti all'indagine sulle immagini di architettura delineate in questa tesi: i loro metodi e temi di ricerca mi sembrano maggiormente efficaci e rivelatori rispetto a quelli di altri colleghi europei, in virtù di una chiarezza di pensiero di matrice anglosassone.

Il primo autore è senz'altro W. T. J. Mitchell, la cui opera (in particolare la

29. Andrea Pinotti, "Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft", in *Studi di estetica* anno XLIV, IV serie, 1-2 (2014), 269-296.

30. Vedi per esempio il recente articolo di Pinotti, citato nella nota precedente, che traccia un'estesa genealogia dei temi di ricerca dei *visual culture studies*, nel tentativo di mostrare l'ampiezza di queste esperienze di ricerca e l'indeterminatezza dei confini disciplinari. Oltre a sintetizzare le posizioni dei principali protagonisti dei *visual studies* (tra cui Mitchell, Boehm, Belting, Bredekamp e altri autori citati in questa tesi), l'articolo cita diverse altre fonti e esperienze collaterali ai *visual studies*, tra cui l'appena citato Alfred Gell. Tra i libri cfr. J. Elkins, *Visual Studies, A skeptical introduction* (New York and London: Routledge, 2003), e la raccolta di saggi A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Milano, Raffaello Cortina, 2009.

“trilogia” *Iconology, Picture Theory, What do Pictures Want?*³¹) nasce da un confronto critico con il linguaggio, ed è interpretabile come il tentativo di espandere il campo di studi della storia dell’arte a una sfera iconica allargata, che riguarda non soltanto un numero di soggetti potenzialmente illimitato, ma anche una riflessione su come sia lo stesso modo di vedere a dare forma alle nostre azioni sociali. Una nuova forma di iconologia che rimette al centro del discorso le immagini svincolandole dal consueto rapporto di dipendenza dal discorso letterario, configurandosi come uno studio interdisciplinare di media visivi e verbali, in cui i due termini costitutivi della parola stessa “iconologia” sono mantenuti in tensione. Voglio qui citare brevemente due punti chiave dell’opera di Mitchell, il primo di ordine prettamente teorico, il secondo più direttamente visivo³².

Il *pictorial turn*³³, teorizzato proprio in un confronto critico con il *linguistic turn* di Rorty (1967), si riferisce all’idea di una cultura largamente dominata dal visuale, ed è un concetto fondamentale per capire quanto sia accaduto in architettura negli ultimi trent’anni, non soltanto in relazione alla comparsa dell’architettura iconica, ma per spiegare un cambiamento della maggior parte delle pratiche di comunicazione, pubblicitaria e critica dell’architettura. Mitchell auspica la possibilità di una nuova forma di iconologia che diventi uno strumento di riconoscimento dei rapporti (etici, politici ed ermeneutici) esistenti tra immagini e ideologia, qualcosa che anche in architettura potrebbe mettere in luce con grande chiarezza quanto di ideologico, di politico e di strategico esista in modo più o meno latente nelle immagini. Lo studioso americano, inoltre, insiste sulla ricorsività di questo fenomeno nella storia, non limitato alla cultura visuale contemporanea, e tutta la ricerca di questa tesi si basa su un confronto continuo e produttivo con altri *pictorial turn* del passato, come la comparsa della prospettiva, o l’invenzione della fotografia, e al modo con cui l’apparire di queste tecniche ha strutturato la concezione della realtà.

Qualunque cosa sia il pictorial turn, dunque, dovrebbe essere chiaro che non è un ritorno alle teorie ingenuie della rappresentazione, basata sulla mimesi, la copia o la corrispondenza o una rinnovata metafisica della “presen-

31. W.J.T. Mitchell, *Iconology. Image, text, ideology* (Chicago and London: Chicago University Press, 1987); W.J.T. Mitchell, *Picture theory* (Chicago and London: University of Chicago Press, 1994); W.J.T. Mitchell, *What do pictures want? The Lives and Loves of images* (Chicago and London: University of Chicago Press, 2005).

32. W. J. T. Mitchell, “Scienza dell’immagine. Quattro concetti fondamentali” in W. T. J. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, cit., 5-17.

33. W. J. T. Mitchell, “The Pictorial Turn”, *Artforum*, 30 (1992), 89-94. L’edizione italiana è pubblicata in W. T. J. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, cit., 19-50, a cui si rimanda per le citazioni.

za” pittorica: esso è piuttosto una riscoperta postlinguistica e postsemiotica dell’immagine intesa come un’interazione complessa tra visualità, apparato, istituzioni, discorso, corpi e figuratività³⁴.

Il secondo concetto su cui voglio soffermarmi è quello della differenza tra *image* e *picture*, dove *picture* è un oggetto materiale, mentre *image* è ciò che appare in una *picture*, immateriale e intangibile. Ritengo questo concetto illuminante per molte pratiche architettoniche, in cui l’immaginazione da un lato, e dall’altro le strategie comunicative, sono strutturate proprio sulla persistenza di immagini che, più o meno deliberatamente, continuano a riproporsi come *picture* su supporti materiali diversi, come può accadere per immagini ricorrenti - come per esempio il grattacielo e lo skyline intesi come metafore della modernità. Questa distinzione tra immagini mentali e fisiche porta a constatare che la moltiplicazione delle *picture* in architettura, finisce per rafforzare il concetto di *image*, che diventa in un certo senso prevalente sulle singole *picture* e che ne determina le caratteristiche. L’intera produzione dell’architettura contemporanea può dunque essere concepita in un funzione di “famiglie” di *pictures*, legate alla realtà e tra di loro da rapporti di somiglianza o analogia, cioè concepite come relazioni, piuttosto che come entità o sostanze. Questa tesi rappresenta un primo tentativo di dare riconoscibilità ad alcune di queste famiglie di immagini e di esplorarne le caratteristiche, e uno studio più sistematico delle *images* dell’architettura contemporanea potrà probabilmente portare a nuovi risultati.³⁵

L’altro autore che vorrei citare è James Elkins, non tanto per specifici concetti o teorie, ma per una serie di indicazioni metodologiche particolarmente significative per indagare le immagini di architettura, e che potrebbero strutturare il proseguimento della ricerca. L’opera di Elkins è un esempio di come lo studio delle immagini possa estendersi dalle arti figurative al dominio delle immagini scientifiche, o non-artistiche, ai sistemi di scrittura, all’archeologia, e di come questa estensione possa portare a una migliore comprensione di cosa le immagini siano e delle loro implicazioni, e questo è certamente valido anche per le immagini di architettura e per la fotografia³⁶.

34. Ibidem, 23.

35. Oltre al “Pictorial Turn” e a “Image/Picture”, anche gli altri due concetti fondamentali espressi da Mitchell in “Scienza dell’immagine. Quattro concetti fondamentali”, quello di “Metapicture”, e quello di “Biopicture” sono rilevanti per le immagini di architettura, e meriterebbero un adeguato e proficuo approfondimento.

36. Cfr. J. Elkins, “Art History and the Criticism of Computer Generated Images” cit.; J. Elkins, “La storia dell’arte e le immagini che arte non sono” cit., ma anche il recente J. Elkins, *What Photography is* (New York and London: Routledge, 2011), un volume labirintico e inquieto scritto in un’ideale rapporto con *La chambre claire: note sur la photographie* di Roland Barthes, in cui Elkins si cimenta con una scrittura non accademica, sperimentale, personale.

Elkins, inoltre, ha riabilitato e approfondito l'idea di una *visual literacy*³⁷, cioè le modalità con cui le culture si esprimono attraverso le immagini, in un rapporto imprescindibile, contraddittorio e problematico con l'idea di lettura e di letteratura, esprimendolo nei termini paradossali di qualcosa che si definisce come un gruppo di immagini e interpretazioni condivise, ma che contemporaneamente non possono mai veramente costituirsi come insieme. L'idea che esista una letteratura visuale che può rendere riconoscibile con immediatezza la personalità di un architetto, un certo stile contemporaneo nel progetto architettonico su scala globale o locale, oppure un ambito storico e geografico dell'architettura, ricorre in alcune delle interviste svolte durante la ricerca, ed è un tema che si presenta con complesse criticità sia a livello teorico³⁸, che nelle ricadute pratiche sulla realtà dell'architettura costruita.

In terzo luogo la figura di Elkins è per me particolarmente significativa perché sostiene la necessità di avere un certo livello di competenza pratica nel “fare” le immagini³⁹, per studiare in modo più efficace le immagini stesse e la loro storia, un approccio che in passato era comune e che è progressivamente scomparso con il consolidarsi delle strutture accademiche⁴⁰. Si tratta di qualcosa che avviene tipicamente anche per la storia e la critica dell'architettura (per non parlare dell'urbanistica o del *planning*), dove in molti casi esiste una netta separazione tra la pratica e l'ambito accademico che porta a risultati tendenti in molti casi all'autoreferenzialità e all'astrazione, proprio perché non tengono conto dei meccanismi di produzione dell'architettura e della sua rappresentazione fotografica. Sono a mia volta convinto che per chi si occupa di studiare le immagini di architettura sia importante avere una conoscenza pratica su come esse vengono fatte, e questo può avvenire anche a un livello poco più che basilare. La mia stessa esperienza personale, che scaturisce dall'ambito professionale per approdare alla ricerca accademica, può essere una testimonianza di questo approccio, della difficoltà nel tenere insieme questi due tipi di esperienza, ma anche di una sua possibile validità.

Infine Elkins pone il problema degli studi sulla cultura visuale come un campo di peculiare *incertezza*, un'incertezza che riguarda il tipo di storia che essi possono produrre, a chi essa sia rivolta, e a quale scopo⁴¹. Quest'i-

37. Cfr. il capitolo J. Elkins, “What is Visual Literacy?” in J. Elkins, *Visual Studies, A skeptical introduction* cit., 125-195, e il volume da lui curato J. Elkins (a cura di), *Visual Literacy* (New York and London: Taylor & Francis, 2009).

38. Cfr. J. Elkins, “What is Visual Literacy?” cit., 129-136.

39. Ibidem, 157-158.

40. Su questo tema vedi anche il volume di B. Stafford: *Artful Science: Enlightenment Entertainment and the Eclipse of Visual Education*. (Cambridge and London: The MIT Press, 1996).

41. J. Elkins, *Visual Studies, A skeptical introduction* cit., 200. Elkins riprende qui un interes-

dea di incertezza intrinseca allo studio delle immagini è certamente da interpretare come monito per uno studio non riduttivo di qualsiasi cultura visiva, inclusa quella architettonica, un invito a mantenere attivi i dubbi e le domande non soltanto sui soggetti delle proprie ricerche, ma soprattutto sui contesti e gli scopi del proprio ambito disciplinare che li dovrebbero determinare. Elkins, infatti, pone problemi e suggerisce alcune possibili pratiche, sia riguardo alla ricerca, che alla didattica in ambito accademico, sia rispetto alle effettive finalità dei *visual studies*: da un lato propone di “mescolare l’esposizione sistematica di teorie con una collezione di materiale visivo fortemente focalizzato e inusuale”⁴², cioè di mettere continuamente alla prova la teoria con i materiali della realtà, cioè le immagini, un discorso che in architettura - dove talvolta il discorso è legato a una visione idealistica della professione, delle sue pratiche e dei suoi significati - potrebbe portare al ripensamento in termini più realistici di alcuni aspetti della disciplina. Dall’altro lato Elkins immagina i *visual studies* come un ambito in cui possono stare insieme profili che si occupano di immagini da diversi punti di vista, così che esse possano ritrovarsi al centro non soltanto di un discorso, ma di molti discorsi, i cui significati si condizionano a vicenda proprio in virtù della diversità delle prospettive di partenza rispetto alle immagini. Uno dei risultati emersi da questa tesi è che le immagini di architettura e dei progetti urbani non appartengono più soltanto al mondo degli architetti, ma rispondono alle esigenze e alle attese di un’ampia serie di attori che contribuiscono a determinare le caratteristiche dell’architettura stessa, e del modo in cui le città sono trasformate e abitate. Sono convinto che sia necessario, e che sarebbe pericolosamente proficuo, sistematizzare le situazioni di riflessione e approfondimento in cui non sono soltanto gli architetti a occuparsi di queste immagini, ponendo il problema in maniera anche più radicalmente interdisciplinare di quanto io abbia provato a fare in questa tesi.

sante passaggio di Douglas Crimp in cui le certezze della storia dell’arte sono contrapposte alle incertezze degli studi sulla cultura visiva.

42. J. Elkins, *Visual Studies, A skeptical introduction*, cit., 198.

Bibliografia

- ABBOTT, Berenice, e Elizabeth McCausland. *Changing New York*. New York: Dutton & Company, 1939.
- ABRAMS, Charles. *The Language of Cities; a Glossary of Terms*. New York: Viking Press, 1971.
- ACKERMAN, James S. *Origins, Imitation, Conventions: Representation in the Visual Arts*. Cambridge and London: MIT Press, 2002.
- ADAMS, Thomas. *New York Regional Plan*. Vol. 2. "The Building of the City". New York, 1931.
- ADAMS, Thomas. "Some American Impressions I. The "Art Atmosphere" of New York and the Relation of the Skyscraper to Town Planning". *The Town Planning Review* 2-2, 1911, 139-46.
- AGAMBEN, Giorgio. "Il capitalismo come religione". In Giorgio Agamben, *Archeologia dell'opera*. Mendrisio: Mendrisio Academy Press, 2013.
- AGAMBEN, Giorgio. *L'uomo senza contenuto*. Macerata: Quodlibet, 1994.
- AGAMBEN, Giorgio. *Stanze. La parola e il fantasma nella cultura occidentale*. Torino: Einaudi, 2011. Edizione originale 1977.
- ALBERTI, Leon Battista. *L'Architettura (De re aedificatoria) Testo latino e traduzione a cura di Giovanni Orlandi*. A cura di Giovanni Orlandi e Paolo Portoghesi. Milano: Edizioni Il polifilo, 1966.
- ALBRECHT, Donald. *The Mythic City: Photographs of New York by Samuel H. Gottscho, 1925-1940*. New York: Princeton Architectural Press, 2005.
- ALCOLEA, Rubén, e Jorge Tárrago-Mingo, a cura di. *Inter - Photography and Architecture 2016*, atti di convegno (Pamplona, 2016). Pamplona: Servicio de Publicaciones Universidad de Navarra, 2016.
- ALROUF, Ali. A. "“Dohaization” : An Emerging Interface between Knowledge, Creativity, and Gulf Urbanity". In *Gulf Cities as Interfaces*, a cura di George Katodrytis e Sharmeen Syed, 47-68. Cambridge: Gulf Research Center Cambridge, 2016.
- ARAGO, François. *Rapport de M. Arago sur le daguerréotype: lu à la séance de la Chambre des députés le 3 juillet 1839, et à l'Académie des Sciences, séance du 19 août*. Paris: Bachelier, 1839.
- ARGAN, Giulio Carlo. Prefazione al volume Viale Ferrero, Mercedes. *Filippo Juvarra. Architetto delle Capitali da Torino a Madrid 1714-1736*. Torino: Fratelli Pozzo, 1995.
- ATWOOD, Sara. *Ruskin's Educational Ideals*. Farnham: Routledge, 2011.
- AUCLAIR, Valérie. "Les usages de la perspective dans les représentations d'architecture". In *Jacques Androuet du Cerceau. Un des plus grands architectes qui se soient jamais trouvés en France*, a cura di Jean Guillaume e Peter Fuhling, 275-88. Paris: Cité de l'architecture et du patrimoine/éditions A. et J. Picard, 2010.

- AVERY, Kevin, J. "Nineteenth-Century American Drawings". *Heilbrunn Timeline of Art History*, 2000. http://www.metmuseum.org/toah/hd/amdr2/hd_amdr2.htm.
- BARBIERI, Giuseppe. "«Esser Dentro, Camminargli a suo talento, cercarne ogni angolo più riposto»: Giambattista Tiepolo e l'architettura". In *Giambattista Tiepolo nel terzo centenario della nascita*, a cura di Lionello Puppi, atti di convegno (Venezia-Vicenza-Udine-Parigi, 1996), 131-36. Padova: Il Poligrafo, 1998.
- BARRAL i Altet, Xavier. "Pavel Florenskij: Uno Sguardo Originale Verso L'opera D'arte Medievale". In *Pavel Florenskij Tra Icona E Avanguardia: Atti Del Convegno Internazionale, Venezia, Università Ca' Foscari/Vicenza, Palazzo Leoni Montanari, 3-4 Febbraio 2012*, a cura di Matteo Bertelé, 29-44. Crocetta del Montello: Terra Ferma, 2015.
- BARTHES, Roland. *La chambre claire. Note sur la photographie*. Paris: Gallimard Seuil, 1980.
- BARTHES, Roland. *La Tour Eiffel*. Paris: Seuil, 1989. Edizione italiana: *La Tour Eiffel*. Milano: Abscondita, 2009.
- BATES-BRKLJAC, Nada. "Assessing perceived credibility of traditional and computer generated architectural representations". *Design Studies* 30-4, 2009, 415-437.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée, 1981.
- BAUDRILLARD, Jean, e Jean Nouvel. *Architettura e nulla: oggetti singolari*. Milano: Electa, 2003.
- BELTING, Hans. *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. Munchen: Fink, 2001. Edizione italiana: *Antropologia delle immagini*. Roma: Carocci, 2011.
- BENEVOLO, Leonardo. *Storia dell'architettura moderna*. Roma e Bari: Laterza, 1960.
- BENEVOLO, Leonardo. *Storia dell'architettura moderna*. Roma e Bari: Laterza, 1992.
- BENJAMIN, Walter. *Immagini di città*. Torino: Einaudi, 2011. L'edizione originale *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* è del 1936.
- BENJAMIN, Walter. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi, 2007.
- BENJAMIN, Walter. "Rigorous Study of Art. On the First Volume of the *Kunstwissenschaftliche Forschungen*". *October*, 1988, 84-90.
- BIGO, Francesco. "Utopia, propaganda, idolatria: il Palazzo dei Soviet". In *Russie!: memoria mistificazione immaginario : arte russa del '900 dalle collezioni Morgante e Sandretti*, a cura di Giuseppe Barbieri e Silvia Burini, 120-23. Crocetta del Montello: Terra Ferma, 2010.
- BIRAGHI, Marco. *Storia dell'architettura contemporanea*. Torino: Einaudi, 2008.
- BOK, Marten Jan, e Gary Schwartz. *Pieter Saenredam. The Painter and His Time*. London: Thames and Hudson, 1990.

- BOURDIEU, Pierre. "Culto dell'unità e differenze colte". In *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*, a cura di Pierre Bourdieu. Edizione italiana a cura di Milly Buonanno, 51-128. Rimini: Guaraldi, 2004.
- BOURDIEU, Pierre. *La distinzione. Critica sociale del gusto*. Bologna: Il Mulino, 1983.
- BOURDIEU, Pierre, a cura di. *Un art moyen*. Paris: Ed. de minuit, 1965. Edizione italiana a cura di Milly Buonanno: *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*. Rimini: Guaraldi, 2004.
- BREDEKAMP, Horst. *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*. Milano: Raffaello Cortina Editore, 2015.
- BREDEKAMP, Horst, e Barbara Maria Stafford. "Hyperrealism". *Tate Etc*, 5-6, 2005-2006. <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/one-step-beyond>.
- BROCK, Charles. *Charles Sheeler: Across Media*. Catalogo della mostra (Washington, Chicago e San Francisco, 2006-2007). Berkeley, Los Angeles, London: National Gallery of Art, 2006.
- BRUNO, Zevi. *Storia dell'architettura moderna*. Torino: Einaudi, 1950.
- BRUNO, Zevi. *Storia dell'architettura moderna*. Torino: Einaudi, 1994.
- BUCHLOH, Benjamin H. D. "Among Americans: Richard Hamilton". In *Richard Hamilton*, a cura di Mark Godfrey, Paul Schimmel, e Vincente Todoli. Catalogo della mostra (Londra, Madrid, 2014). London: Tate Publishing, 2014.
- BUCHLOH, Benjamin. H. D. "The Architectural Uncanny in the Photographs of Andrea Robbins and Max Becher". In *Andrea Robbins and Max Becher*, a cura di M. Catherine De Zegher, 17-22. Kortrijk: Kanaal Art Foundation, 1994.
- BUCHSTEINER, Thomas, e Otto Letze. *Andreas Feininger: That's Photography*. Ostfildern-Kemnat: Hatje Cantz, 2004.
- BURKE, Peter. *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini*. Roma: Carocci, 2013.
- CASTEL, Robert. "Immagini e fantasmi". In *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*, a cura di Pierre Bourdieu. Rimini: Guaraldi, 2004.
- CAVICCHI, Monica. "Quadraturismo e fotografia a Bologna". In *Realtà e illusione nell'architettura dipinta: quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca*, a cura di Fauzia Farneti e Deanna Lenzi, Atti del convegno internazionale (Lucca, 2005). Firenze: Alinea, 2006.
- CAVINA, Anna Ottani. *Terre senz'ombra: l'Italia dipinta*. Adelphi, 2015.
- CAVINA, Anna Ottani. *Un paese incantato: Italia dipinta da Thomas Jones a Corot*. Catalogo della mostra (Parigi, Mantova, 2001). Milano: Electa, 2002.
- CÉLINE, Louis-Ferdinand. *Voyage Au Bout de La Nuit*. Paris: Denoel et Steele, 1934.
- CODELUPPI, Vanni. *Mi metto in vetrina. Selfie, Facebook, Apple, Hello Kitty, Renzi e altre "vetrinizzazioni"*. Milano: Mimesis, 2015.
- COLOMINA, Beatriz. "Media as Modern Architecture". *Exit* 37, 2010, 128-139.
- COLOMINA, Beatriz. "Mies Not". In *The Presence of Mies*, a cura di Detlef Mertins, 192-221. New York: Princeton Architectural Press, 1994.
- COLOMINA, Beatriz. *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*. Cambridge: MIT Press, 1996.

- COMMENT, Bernard. *The Panorama*. London: Reaktion Books, 2004.
- COMOLI Mandracci, Vera, Andreina Griseri, e Beatriz Blasco Esquivias, a c. di. *Filippo Juvarra. Architetto delle capitali da Torino a Madrid, 1714-1736*. Milano: Fabbri, 1995.
- CORBOZ, André. *Canaletto: una Venezia immaginaria*. Vol. I. Milano: Mondadori Electa, 1985.
- CORNER, James. "Terra Fluxus". *Lotus* 150, 2012, 54-63.
- CORREA, Antonio Bonet, Beatriz Blasco Esquivias, e Gaetana Cantone, a c. di. *Filippo Juvarra e l'architettura europea*. Napoli: Electa Napoli, 1998.
- COTRONEO, Roberto. *Lo sguardo rovesciato. Come la fotografia sta cambiando le nostre vite*. Novara: UTET, 2015.
- CURTIS, William J. R. *Modern architecture since 1900*. Oxford: Phaidon, 1982.
- CUTTING, James. *Impressionism and Its Canon*. Lanham: University Press of America, 2006.
- DAMISCH, Hubert. "Ledoux avec Kant". Prefazione del libro *De Ledoux à le Corbusier: origine et développement de l'architecture autonome*, di Emil Kaufmann. Paris: Equerre, 1981.
- DAMISCH, Hubert. *Skyline. La ville Narcisse*. Paris: Éditions du Seuil, 1996. Edizione italiana *Skyline. La città Narciso*. Genova e Milano: Costa & Nolan, 1998.
- DE Chant, Tim. "Can We Please Stop Drawing Trees on Top of Skyscrapers?" *ArchDaily*, 21 marzo 2013. <http://www.archdaily.com/346374/can-we-please-stop-drawing-trees-on-top-of-skyscrapers/>.
- DE Combes de Broches, Eric. "Atlas". *Candide. Journal for Architectural Knowledge* 9, 2015, 125-132.
- DE Fusco, Renato. *Storia dell'architettura contemporanea*. Roma e Bari: Laterza, 1988.
- DE Mondenard, Anne. *La mission héliographique: cinq photographes parcourent la France en 1851*. Paris: Monum-Éditions du Patrimoine, 2002.
- DE Seta, Cesare. *L'Italia del Grand Tour: da Montaigne a Goethe*. Napoli: Electa Napoli, 2001.
- DE Seta, Cesare. *Ritratti di città: dal Rinascimento al secolo XVIII*. Torino: Einaudi, 2011.
- DE Seta, Cesare. *Roma: cinque secoli di vedute*. Napoli: Electa Napoli, 2006.
- DE Seta, Cesare. *Vedutisti e viaggiatori in Italia tra Settecento e Ottocento*. Torino: Bollati Boringhieri, 1999.
- DEBORD, Guy. *La société du spectacle*. Paris: Éditions Buchet-Chastel, 1967. Edizione italiana: *La società dello spettacolo*. Milano: Baldini & Castoldi Dalai, 1997.
- DERIU, Davide. "Transforming Ideas into Pictures: Model Photography and Modern Architecture". In *Camera Constructs: Photography, Architecture and the Modern City*, a cura di Andrew Higgott e Timothy Wray, 159-78. Burlington: Ashgate, 2014.
- DEWEY, John. *Art As Experience*. New York: Penguin, 2005. Edizione italiana: *Arte come esperienza*. A cura di Giovanni Matteucci. Palermo: Aesthetica, 2007.

- D'HOOGHE, Alain. "Les Pyramides de Gizeh et la photographie: petite histoire d'une grande complicité". In *Les trois grandes Égyptiennes: les pyramides de Gizeh a travers l'histoire de la photographie*, a cura di Alain D'Hooghe. Paris: Marval, 1996.
- D'HOOGHE, Alain, a cura di. *Les trois grandes Égyptiennes: les pyramides de Gizeh a travers l'histoire de la photographie*. Paris: Marval, 1996.
- DI Teodoro, Francesco Paolo. "Vitruvio, Piero della Francesca, Raffaello. Note sulla teoria del disegno di architettura nel Rinascimento". *Annali di architettura* 14, 2002, 35-54.
- DI Teodoro, Francesco Paolo. *Raffaello, Baldassar Castiglione e la lettera a Leone X. Con l'aggiunta di due saggi raffaelleschi*. San Giorgio di Piano: Minerva Edizioni, 2003.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris: Éditions de Minuit, 2002. Edizione italiana: *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*. Torino: Bollati Boringhieri, 2006.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*. Paris: Éditions de Minuit, 2000. Edizione italiana: *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*. Torino: Bollati Boringhieri, 2007.
- DRUOT, Frederic, Anne Lacaton, e Jean-Philippe Vassal. *PLUS - Les grands ensembles de logements - Territoires d'exception*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- ECO, Umberto, Marc Augé, e George Didi-Huberman. *La forza delle immagini*. Milano: FrancoAngeli, 2015.
- ELKINS, James. "Art History and the Criticism of Computer Generated Images". *Leonardo* 27-4, 1994, 335-342.
- ELKINS, James. "La storia dell'arte e le immagini che arte non sono". In *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, a cura di Andrea Pinotti e Antonio Somaini, 155-205. Milano: Raffaello Cortina Editore, 2009.
- ELKINS, James, a cura di. *Visual Literacy*. New York and London: Routledge, 2009.
- ELKINS, James. *Visual Studies: A Skeptical Introduction*. New York: Routledge, 2003.
- ELKINS, James. *What Photography Is*. New York and London: Routledge, 2011.
- ELSHESHTAWY, Yasser. *Dubai: Behind an Urban Spectacle*. New York: Routledge, 2009.
- EWING, James. *Follow the Sun: A Field Guide to Architectural Photography in the Digital Age*. New York: Routledge, 2016.
- FANELLI, Giovanni, e Roberto Gargiani. *Storia dell'architettura contemporanea. Spazio, struttura, involucro*. Roma: Laterza, 1998.
- FARNETI, Fauzia, e Deanna Lenzi, a c. di, *Realtà e illusione nell'architettura dipinta: quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca*. Atti del convegno internazionale (Lucca, 2005). Firenze: Alinea, 2006.
- FEININGER, Andreas. *New York in the Forties*. New York: Dover, 1978.
- FERRISS, Hugh. "Rendering, Architectural". *Encyclopaedia Britannica*. 14th edition, 1929.
- FERRISS, Hugh. *The Metropolis of Tomorrow*. New York: Ives Washburn, 1929; New York: Princeton Architectural Press, 1986.

- FINCH, Christopher. *American Watercolors*. New York, Abbeville Press, 1986.
- FLORENSKIJ, Pavel A. *Le porte regali: saggio sull'icona*. Milano: Adelphi, 1977.
- FLOWERS, Benjamin. *Skyscraper: The Politics and Power of Building New York City in the Twentieth Century*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2009.
- FORD, Edward. "The Inconvenient Friend". *Harvard Design Magazine* 6, 1998, 12-22.
- FORD, Larry. *America's New Downtowns: Revitalization Or Reinvention?* Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003.
- FORD, Larry. "Reading the Skylines of American Cities". *Geographical Review* 82-2, 1992, 180-200.
- FOSTER, Hal. *Design and Crime (and other diatribes)*. London and New York: Verso, 2002.
- FRAMPTON, Kenneth. *Modern Architecture: A Critical History*. London: Thames & Hudson, 1980.
- FRANK, Martina. "Appunti sul rapporto tra Giambattista Tiepolo e Gerolamo Mengozzi". In *Giambattista Tiepolo nel terzo centenario della nascita*, a cura di Lionello Puppi, atti di convegno (Venezia-Vicenza-Udine-Parigi, 1996), 105-111. Padova: Il Poligrafo, 1998.
- FROMMEL, Christoph Luitpold. "Sulla nascita del disegno architettonico". In *Rinascimento. Da Brunelleschi a Michelangelo. La rappresentazione dell'architettura*, a cura di Henry Millon e Vittorio Magnago Lampugnani. Catalogo della mostra (Venezia, Palazzo Grassi, 1994). Milano: Bompiani, 1994.
- FUHRING, Peter, Louis Marchesano, Remi Mathis, e Vanessa Selbach, a cura di. *A Kingdom of Images: French Prints in the Age of Louis XIV, 1660-1715*. Los Angeles: Getty Publications, 2015.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verità e metodo*. A cura di Gianni Vattimo. Milano: Bompiani, 2000. Edizione originale *Wahrheit und Methode*. Tubinga: Mohr, Siebeck, 1960.
- GADAMER, Hans-Georg. "Fine dell'arte? Dalla tesi di Hegel sul "carattere di passato" dell'arte all'anti arte di oggi". In Hans-Georg Gadamer, *Scritti di estetica*, a cura di Giandomenico Bonanni, 41-55. Palermo: Aesthetica, 2002.
- GADAMER, Hans-Georg. "Intuizione e perspicuità". In Hans-Georg Gadamer, *Scritti di estetica*, a cura di Giandomenico Bonanni, 23-40. Palermo: Aesthetica, 2002.
- GADY, Alexandre, e Jean-Marie Pérouse de Montclos, a cura di. *De l'esprit des villes: Nancy et l'Europe urbaine au siècle des lumières, 1720-1770*. Versailles: Artlys, 2005.
- GALLI Bibiena, Ferdinando. *L'architettura civile preparata su la geometria, e ridotta alle prospettive*. Parma: Monti, 1711.
- GALLI Bibiena, Giuseppe. *Architetture e prospettive dedicate alla maestà di Carlo sesto imperador de' Romani da Giuseppe Galli Bibiena, suo primo ingegner teatrale ed architetto, inventore delle medesime*. Augusta: Johann Andreas Pfeffel, 1740.
- GELL, Alfred. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford and New York: Clarendon Press, 1998.
- GELL, Alfred. "The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology". In *Anthropology, Art, and Aesthetics*, a cura di Jeremy Coote e Anthony Shelton. Oxford: Clarendon Press, 1994.

- GHERTNER, D. Asher. *Rule By Aesthetics: World-Class City Making in Delhi*. New York: Oxford University Press, 2015.
- GIEDION, Sigfried. *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*. Cambridge: Harvard University Press, 1941. Edizione italiana: *Spazio, tempo ed architettura: lo sviluppo di una nuova tradizione*. Milano: Hoepli, 1954.
- GILBERT, Cass. "The Financial Importance of Rapid Building". *Engineering Record* 41, 1900.
- GILLIAN, Rose, Monica Degen, e Clare Melhuish. "Networks, interfaces, and computer-generated images: learning from digital visualisations of urban redevelopment projects". *Environment and Planning D: Society and Space* 32-3, 2014, 386-403.
- GILTAIJ, Jeroen. "Perspectives: Saenredam and the Architectural Painters of the 17th Century". In *Perspectives: Saenredam and the Architectural Painters of the 17th Century*, a cura di Jeroen Giltaij e Guido Jansen. Catalogo della mostra (Rotterdam, 1991). Rotterdam: Museum Boymans-von Beuningen, 1991.
- GODFREY, Mark, Paul Schimmel, e Vincente Todoli, a cura di. *Richard Hamilton*. Catalogo della mostra (Londra, Madrid, 2014). London: Tate Publishing, 2014.
- GOFFMAN, Erving. *La vita quotidiana come rappresentazione*. Bologna: Il Mulino, 1997.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *Aby Warburg: An Intellectual Biography*. London: Phaidon, 1986.
- GOODMAN, Peter S. "As Dubai's Skyline Adds a Trophy, the Architect Calls It Stolen". *The New York Times*, 8 marzo 2017, par. Business Day. <https://www.nytimes.com/2017/03/08/business/dubai-frame-building-stolen-design.html>.
- GREGOTTI, Vittorio. *Architettura e postmetropoli*. Torino: Einaudi, 2011.
- GREGOTTI, Vittorio. *Il territorio dell'architettura*. Milano: Feltrinelli, 2008. L'edizione originale è del 1966.
- GREIMAS, Algirdas Julien, e Joseph Courtés. *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. A cura di Paolo Fabbri. Milano: Pearson Mondadori, 2007.
- GRUZINSKI, Serge. *La guerra delle immagini: da Cristoforo Colombo a Blade Runner*. Milano: SugarCo, 1990.
- GUILLAUME, Jean, e P. Fuhring, a c. di, Jacques Androuet du Cerceau. *Un des plus grands architectes qui se soient jamais trouvés en France*. Catalogo della mostra (Parigi, 2010), Paris: Cité de l'architecture et du patrimoine/éditions A. et J. Picard, 2010, 275-288.
- HARPER, Phineas. "Poverty should never be an Instagram filter". *Dezeen*, 26 gennaio 2017. <https://www.dezeen.com/2017/01/26/phineas-harper-opinion-slum-porn-poverty-not-instagram-filter-selgascano-school-iwan-baan/>.
- HATFIELD, James Allen. "The relationship between late baroque architecture and scenography, 1703-1778 : the italian influence of Ferdinando and Giuseppe Bibiena, Filippo Juvarra and Giovanni Battista Piranesi". Tesi di Dottorato, Wayne State University, 1981.
- HATTON, Brian. "De Re/Media". *Lotus* 75, 1993, 114-116.
- HAYMAN, John. *John Ruskin and Switzerland*. Waterloo: Wilfried Laurier University Press, 1990.

- HEILBRUN, Margaret. *Inventing the Skyline: The Architecture of Cass Gilbert*. New York: Columbia University Press, 2000.
- HEYMAN, Stephen. "Photos, Photos Everywhere". *The New York Times*, 29 luglio 2015. <https://www.nytimes.com/2015/07/23/arts/international/photos-photos-everywhere.html>.
- HIGGOTT, Andrew, e Timothy Wray. *Camera Constructs: Photography, Architecture and the Modern City*. Nuova edizione Burlington: Ashgate, 2014.
- HIGGOTT, Andrew, e Timothy Wray. "Introduction: Architectural and Photographic Constructs", in Andrew Higgott e Timothy Wray. *Camera Constructs: Photography, Architecture and the Modern City*. Nuova edizione Burlington: Ashgate, 2014.
- HITCHCOCK, Henry-Russell. *Architecture: Nineteenth and Twentieth Centuries*. Harmondsworth: Penguin, 1958.
- HITCHCOCK, Henry-Russell, e Phillip Johnson. *The International Style*. New York: Norton, 1966.
- HOLLY, Michael Ann. *Iconografia e iconologia: saggio sulla storia intellettuale*. Milano: Jaca Book, 1993.
- HOUDART, Sophie. "Copying, Cutting and Pasting Social Spheres: Computer Designers' Participation in Architectural Projects". *Science Studies* 21-1, 2008, 47-63.
- HUGHES, Edan Milton. *Artists in California, 1786-1940*. San Francisco: Hughes Pub Co, 1989.
- HYDE, Ralf. *Panoromania! The art and entertainment of the "all-embracing" view*. London: Trefoil in association with Barbican Art Gallery, 1998.
- IVINS, William Mills. *Prints and Visual Communication*. Cambridge: MIT Press, 1953.
- JAMES, Henry. *The American Scene*. Memphis: General Books LLC, 2013. Edizione italiana: *La scena americana*. Milano: Mondadori, 2001.
- JEANNOT, Thomas, M. "A Propaedeutic to the Philosophical Hermeneutics of John Dewey: 'Art as Experience' and 'Truth and Method'". *The Journal of Speculative Philosophy*, New Series, 15-1, 2001, 1-13.
- JENCKS, Charles. *The Iconic Building*. London: Frances Lincoln, 2005.
- JODIDIO, Philip. *Architecture in the Emirates*. Cologne: Taschen, 2007.
- JOHNSON, Phillip, e Henry-Russell Hitchcock, a cura di. *Modern Architecture International Exhibition; New York; Feb. 10 to March 23, 1932*. New York: Museum Of Modern Art, 1932.
- KAUFMANN, Emil. *Von Ledoux bis Le Corbusier : Ursprung und Entwicklung der Autonomen Architektur*. Vienna: Verlag Dr. Rolf Passer, 1933.
- KING, Anthony D. "Worlds in the city: Manhattan transfer and the ascendance of spectacular space". *Planning Perspective* 11, 1996, 97-114.
- KNIKKER, Jan, e Alex Davidson. "In Defense of Renders and Trees On Top of Skyscrapers". *ArchDaily*, 2016. <http://www.archdaily.com/783045/in-defense-of-renders-and-trees-on-top-of-skyscrapers-mvrdiv>.

- KOUDELKA, Josef. *Sledi/Vestiges 1991-2012*. Lubiana: Galerija Jakopic Gallery, 2014.
- KOUWENHOVEN, John Atlee, e Columbia University. *The Columbia Historical Portrait of New York: An Essay in Graphic History*. New York: Harper & Row, 1972.
- LEENHARDT, Jacques. “Elogio della trasparenza. Una visita al Louvre-Lens, nella regione mineraria a nord della Francia”. *Lotus* 154, 2014: 88-113.
- LEMIRE, Elise, e Benjamin Flowers. *Skyscraper: The Politics and Power of Building New York City in the Twentieth Century*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2012.
- LENZI, Deanna. “Sui rapporti tra quadraturismo e scenografia: i Bibiena e la ‘riforma del punto di vista’”. In *Realtà e illusione nell'architettura dipinta: quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca*, a cura di Fauzia Farneti e Deanna Lenzi, Atti del convegno internazionale (Lucca, 2005). Firenze: Alinea, 2006.
- LETZE, Otto, a c. di. *Photorealism: 50 Years of Hyperrealistic Painting*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2013.
- LEVER, Jill, e Margaret Richardson. *The Architect as Artist*. New York: Rizzoli, 1984.
- LOTMAN, Jurij. “L'architettura nel contesto della cultura”. *eSamizdat* 2-3, 2004, 109-119.
- LOTMAN, Jurij. *Il girotondo delle muse. Saggi sulla semiotica delle arti e della rappresentazione*. A cura di Silvia Burini. Bergamo: Moretti & Vitali, 1998.
- LOTMAN, Jurij M., e Boris A. Uspenskij. *Tipologia della cultura*. Milano: Bompiani, 2001.
- LUCIE-SMITH, Edward. *Arte oggi: dall'espressionismo astratto all'iperrealismo*. Milano: A. Mondadori, 1976.
- LUKACHER, Brian. *Joseph Gandy: An Architectural Visionary in Georgian England*. New York: Thames & Hudson, 2006.
- LUZARRAGA Iturrioz, Arantzazu. “Proyectar Desde La Imagen: La Fotografía Como Instrumento Creador de Atmósferas Construidas En La Obra de Druot, Lacaton Y Vassal”. In *Inter - Photography and Architecture 2016*, a cura di Rubén Alcolea e J Tàrrago-Mingo, atti di convegno (Pamplona, 2016), 186-196. Pamplona: Servicio de Publicaciones Universidad de Navarra, 2016.
- LYNCH, Kevin. *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press, 1960. Traduzione italiana: *L'immagine della città*. Venezia: Marsilio, 1985.
- MÂLE, Émile. “L'enseignement de l'histoire de l'art dans l'université”. *Revue universitaire*, 1894.
- MARCONI, Paolo, Angela Cipriani, e Enrico Valeriani, a c. di. *I disegni di architettura dell'Archivio storico dell'Accademia di San Luca*. Roma: De Luca, 1974.
- MARIN, Louis. “La mappa della città e il suo ritratto”. In Louis Marin, *Della rappresentazione*. A cura di Lucia Corrain. Roma: Meltemi, 2001.
- MCCORMACK, A. Ross. *Reformers, Rebels, and Revolutionaries: The Western Canadian Radical Movement 1899-1919*. Toronto and Buffalo: University of Toronto Press, 1991.
- MCNEILL, Donald. *The Global Architect: Firms, Fame and Urban Form*. London and New York: Routledge, 2009.

- MELVILLE, Herman. *Moby-Dick; or, The Whale*. London: Bentley, 1851. Edizione italiana *Moby Dick o la balena*. A cura di Massimo Bacigalupo. Milano: Mondadori, 1995.
- MEYEROWITZ, Joel, e Colin Westerbeck. *Bystander: A History of Street Photography with a New Afterword on SP since the 1970s*. Boston: Bulfinch, 2001.
- MICHALS, Duane. *Duane Michals 50*. A cura di Mauro Fiorese e Enrica Viganò. Verona e Milano: Admira Edizioni e Edizioni SiZ, 2008.
- MIGNOT, Claude. "Le tableau d'architecture. De la fin du moyen age au debut du XIX siecle". In *Images et imaginaires d'architecture: dessin, peinture, photographie, arts graphiques, theatre, cinema en Europe aux 19. et 20. siecles*, a cura di Jean Dethier, 79-83. Paris: Centre George Pompidou, 1984.
- MILLON, Henry. "I disegni di Filippo Juvarra". In *Filippo Juvarra e l'architettura europea*, a cura di Antonio Bonet Correa, Beatriz Blasco Esquivias, e Gaetana Cantone: 88-97. Napoli: Electa Napoli, 1998.
- MILLON, Henry. "I modelli architettonici nel Rinascimento". In *Rinascimento. Da Brunelleschi a Michelangelo. La rappresentazione dell'architettura*, a cura di Henry Millon e Vittorio Magnago Lampugnani. Catalogo della mostra (Venezia, Palazzo Grassi, 1994). Milano: Bompiani, 1994, 101-121.
- MINKIAN, Mark. "What his mvrdrv rendering says about architecture and media". *failedarchitecture*, 2016. <http://www.failedarchitecture.com/what-this-mvrdrv-rendering-says-about-architecture-and-media/>.
- MITCHELL, W. J. T. *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago and London: University of Chicago Press, 1986.
- MITCHELL, W. J. T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago and London: University of Chicago Press, 1995.
- MITCHELL, W. J. T. "The Pictorial Turn". *Artforum* 30, 1992, 89-94.
- MITCHELL, W. J. T. *What Do Pictures Want?: The Lives And Loves of Images*. Chicago and London: University of Chicago Press, 2006.
- MITCHELL, W. J. T. "Mostrare il vedere". In *Pictorial turn: saggi di cultura visuale*, a cura di Michele Cometa, 52-79. Palermo: duepunti, 2008.
- MITCHELL, W. J. T. "Pictorial Turn". In *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di Michele Cometa, 19-50. Palermo: duepunti, 2008.
- MITCHELL, W. J. T. *Pictorial turn: saggi di cultura visuale*. A cura di Michele Cometa. Palermo: duepunti, 2008.
- MITCHELL, W. J. T. "Scienza dell'immagine. Quattro concetti fondamentali". In *Pictorial turn: saggi di cultura visuale*, a cura di Michele Cometa, 5-17. Palermo: duepunti, 2008.
- MOHOLY, Lucia. *Cento anni di fotografia, 1839-1939*. A cura di Angelo Maggi. Firenze: Alinari 24 Ore, 2008
- MOLOTCH, Harvey e Ponzini, Davide, a c. di. *Learning from Gulf Cities. Urbanization in and from the Arabian Peninsula* (New York: NYU Press, in corso).
- MONTANER, Josep M. *Dopo il movimento moderno. L'architettura della seconda metà del Novecento*. Roma e Bari: Laterza, 1996.

- MOON, Karen. *Modeling Messages: The Architect and the Model*. New York: Monacelli Press, 2005.
- MORPHET, Richard. *Richard Hamilton*. London: Tate Gallery, 1970.
- MUMFORD, Lewis. *Sidewalk Critic: Lewis Mumford's Writings on New York*. New York: Princeton Architectural Press, 1998. Edizione italiana *Passeggiando per New York. Scritti sull'architettura della città*. A cura di Elena Marchigiani. Roma: Donzelli, 2000.
- MUMFORD, Lewis. "The Death of the Monument". In *Circle: International Survey of Constructive Art*, a cura di J. L. Martin, Ben Nicholson, e Naum Gabo, 263-270. London: Praeger Publishers, 1971.
- MUNTONI, Alessandra. *Lineamenti di storia dell'architettura contemporanea*. Roma e Bari: Laterza, 1997.
- NASTASI, Michele. "Skyline Rêverie". *Lotus* 159, 2016, 72-87.
- NASTASI, Michele. "The City of Renderings. Photorealism, Spectacle and Abstraction in Contemporary Urban Landscapes". In *Inter - Photography and Architecture 2016*, a cura di Rubén Alcolea e J Tàrrago-Mingo, atti di convegno (Pamplona, 2016), 275-285. Pamplona: Servicio de Publicaciones Universidad de Navarra, 2016.
- NICKEL, Douglas Robert. *Francis Frith in Egypt and Palestine: A Victorian Photographer Abroad*. New York: Princeton University Press, 2004.
- NICOLIN, Pierluigi. "I monumenti e le icone", in Pierluigi Nicolin, *La verità in architettura: il pensiero di un'altra modernità*, 173-88. Macerata: Quodlibet, 2012.
- OETTERMANN, Stephan. *Das Panorama: die Geschichte eines Massenmediums*. Frankfurt am Main: Syndikat, 1980.
- OTTANI Cavina, Anna. *Terre senz'ombra. L'Italia dipinta*. Milano: Adelphi, 2015, 15.
- OTTANI Cavina, Anna, a c. di. *Un paese incantato. Italia dipinta da Tomas Jones a Corot*. Catalogo della mostra (Parigi, Mantova, 2001), Milano: Electa 2001, 277-311.
- PANOFSKY, Erwin. *La prospettiva come "forma simbolica"*. Milano: Abscondita, 2007.
- PARDO, Alona, e Elias Redstone, a cura di. *Constructing Worlds: Photography and Architecture in the Modern Age*. London and Munich. New York: Prestel, 2014.
- PARKS, Janet. "Hughson Hawley". In *New York on the Rise: Architectural Renderings by Hughson Hawley, 1880-1931*. London: Museum of the City of New York in association with L. Humphries, 1998.
- PAVONCELLO, Vittorio, a cura di. *Cheese!: un mondo di selfie : fenomenologie d'oggi*. Milano: Mimesis, 2016.
- PELIZZARI, Maria Antonella, e Paolo Scrivano. "Intersection of Photography and Architecture-Introduction". *Visual Resources* 27-2, 2011, 107-12.
- PEREZ-GOMEZ, Alberto. "The revelation of order - Perspective and architectural representation". In *This is Not Architecture: Media Constructions*, a cura di Kester Rattenbury. London and New York: Routledge, 2002, 3-25.
- PETERSON, Richard A., e Roger Kern M. "Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore". *American Sociological Review* 61-5, 1996: 900-907.

- PEVSNER, Nikolaus. *Storia dell'architettura europea*. Milano: Il Saggiatore, 1966.
- PIGOZZI, Marinella. "Ferdinando Galli Bibiena: le esperienze di Seghizzi e di Troili e la consapevolezza della teoria prospettica dei francesi". In *Realtà e illusione nell'architettura dipinta: quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca*, a cura di Fauzia Farneti e Deanna Lenzi, Atti del convegno internazionale (Lucca, 2005). Firenze: Alinea, 2006.
- PINOTTI, Andrea. "Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft". *Studi di estetica*, IV, n. 1-2 (2014): 269-96.
- PINOTTI, Andrea, e Antonio Somaini, a cura di. *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*. Milano: Raffaello Cortina Editore, 2009.
- PIRETTO, Gian Piero. *Il radioso avvenire: mitologie culturali sovietiche*. Torino: G. Einaudi, 2001.
- PONZINI, Davide. *The Architecture of Contemporary Cities: Six Transnational Issues*. London: Routledge, in corso.
- PONZINI, Davide, e Michele Nastasi. *Starchitecture: Scenes, Actors and Spectacles in Contemporary Cities*. Torino: Allemandi, 2011. Nuova edizione New York: Monacelli Press, 2016.
- POZZO Andrea. *Perspectiva pictorum et architectorum Andreae Putei e Societate Jesu. Pars prima [-secunda] in qua docetur modus expeditissimus delineandi optice omnia quae pertinent ad architecturam*. Roma: typis Joannis Jacobi Komarek Bohemi apud S. Angelum Custodem, 1693.
- PUPPI, Lionello, a cura di. *Giambattista Tiepolo nel terzo centenario della nascita*. Atti di convegno (Venezia-Vicenza-Udine-Parigi, 1996. Padova: Il Poligrafo, 1998.
- QUARONI, Ludovico. *La Torre di Babele*. Venezia: Marsilio, 1967.
- RATTENBURY, Kester. *This Is Not Architecture: Media Constructions*. London: Routledge, 2002.
- REDSTONE, Elias, a cura di. *Shooting space. Architecture in contemporary photography*. London: Phaidon, 2014.
- REPISHTI, Francesco. "Colin Rowe and Transparencies". *Lotus* 125, 2005, 118-125.
- REPISHTI, Francesco. "Green Architecture. Oltre la metafora. Le avventure della metafora verdolatrice". *Lotus* 135, 2008, 34-41.
- RIEGL, Alois. *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi*. Milano: Abscondita, 2011. Edizione originale *Der moderne Denkmalkultus. Seine Wesen und seine Entstehung* (Vienna e Lipsia, 1903).
- RITCHIN, Fred. *Dopo la fotografia*. Einaudi, 2012.
- RIVA, Giuseppe. *Selfie: narcisismo e identità*. Milano e Bologna: Il Mulino, 2016.
- ROGER, Alain. *Court traité du paysage*. Paris: Gallimard, 1997. Edizione italiana: *Breve trattato sul paesaggio*. Sellerio Editore Palermo, 2009.
- ROSA, Joseph. "Architectural photography and the construction of modern architecture". *History of Photography* 22- 2, 2015: 99-104.
- ROSE, Gillian, Monica Degen, and Clare Melhuish. "Networks, interfaces, and computer-generated images: learning from digital visualisations of urban redevelopment projects", *Environment and Planning D: Society and Space* 32-3 (2014), 386-403.

- ROSS, Andrew. "Wage Before Beauty. Andrew Ross on Saadiyat Island". *Artforum* 54-2, 2015. <https://www.artforum.com/inprint/issue=201508&id=54956>.
- ROSSI, Aldo. *Autobiografia scientifica*. Milano: Il Saggiatore, 2009.
- ROSSI, Aldo. *L'architettura della città*. Macerata: Quodlibet, 2011.
- ROWE, C., e R. Stutzky. *Transparency*. Basel and Boston: Birkhäuser Architecture, 1997.
- ROWE, Colin, e Rowe Slutzky. "Transparency: Literal and Phenomenal". *Perspecta* 8, 1963: 45-54.
- ROWE, Colin, e Rowe Slutzky. "Transparency: Literal and Phenomenal. Part II". *Perspecta* 13-14, 1971: 287-301.
- RUBY, Ilka e Andrea Ruby, a cura di. *MVRDV Buildings*. Rotterdam: nai010 publishers, 2015.
- RUSKIN, John. *Modern Painters*. 1843-60. Edizione italiana *Pittori Moderni*. Torino: Einaudi, 1998.
- SCHEERBART, Paul. *Architettura di vetro*. Milano: Adelphi, 1982.
- SCHIANCHI, Paolo, a cura di. *Architecture on the web. A critical approach to communication*. Padova: libreriauniversitaria.it, 2014.
- SCHIANCHI, Paolo. *L'immagine è un oggetto. Fondamenti di visual marketing con storytelling*. Padova: libreriauniversitaria.it, 2013.
- SCHNELL, Angelika. "Performing Space through Photography". In *Inter - Photography and Architecture 2016*, a cura di Rubén Alcolea e J. Tárrago-Mingo, atti di convegno (Pamplona, 2016), 354-65. Pamplona: Servicio de Publicaciones Universidad de Navarra, 2016.
- SCHUYLER, Montgomery. "The Sky-Line of New York, 1881-1897". *Harper's Weekly*, 20 marzo 1987, 295.
- SCHWARTZ, Gary, e M. J. Bok. *Pieter Saenredam: the Painter and his Time*. London: Thames and Hudson, 1990.
- SCLAUNICH, Greta. "Le frontiere dell'e-commerce: ciao password, ora pago col selfie". *Corriere della Sera*, 24 ottobre 2016.
- SCOTT Fitzgerald, Francis. *The Great Gatsby*. New York: Scribner's, 1925. Edizione italiana *Il grande Gatsby*. Mondadori. Milano, 1993.
- SERRAINO, Pierluigi. "Framing Icons". In *This is Not Architecture: Media Constructions*, a cura di Kester Rattenbury, 127-35. London and New York: Routledge, 2002.
- SKLAIR, Leslie. *The Icon Project: Architecture, Cities, and Capitalist Globalization*. London and New York: Oxford University Press, 2017.
- SKLAIR, Leslie. "The Transnational Capitalist Class and Contemporary Architecture in Globalizing Cities". *Lotus* 138, 2009, 4-18.
- SORCHIOTTI, Tommaso, e Alessandro Prunesti. *#Selfie. La cultura dell'autoscatto come forma di racconto e appartenenza*. Palermo: Flaccovio Dario, 2015.
- SORKIN, Michael. "Outrage: 'Starchitects are putting lipstick on a rash(er) of enormous Manhattan pigs'". *Architectural Review*, 1442, 2015. <https://www.architectural-review.com/rethink/outrage-starchitects-are-putting-lipstick-on-a-rasher-of-enormous-manhattan-pigs/8687011.article>.

- STAFFORD, Barbara Maria. *Artful Science: Enlightenment Entertainment and the Eclipse of Visual Education*. Cambridge: The MIT Press, 1996.
- STAMP, Gavin. *The Great Perspectivists*. London: Trefoil books, 1982.
- STEELE, James. *Architecture of Today*. London: Phaidon, 1997.
- STERN, Robert A. M., Gregory Gilmartin, e John Montague Massengale. *New York 1900: Metropolitan Architecture and Urbanism 1890-1915*. New York: Random House, 1995.
- STERN, Robert A. M., Thomas Mellins, e David Fishman. *New York 1880: Architecture and Urbanism in the Gilded Age*. New York: Monacelli Press, 1999.
- SUDJIC, Deyan. *The 100 Mile City*. London: Andre Deutsch, 1992.
- SUDJIC, Deyan. *The Edifice Complex: The Architecture of Power*. London and New York: Allen Lane, 2005.
- SUTTON, Peter C. *Jan van Der Heyden: 1637-1712*. Greenwich, Amsterdam, New Haven: Yale University Press, 2006.
- TAFURI, Manfredo. *Teorie e storia dell'architettura* (Bari: Laterza, 1968), 267.
- TAFURI, Manfredo, e Francesco Dal Co. *Architettura contemporanea*. Milano: Electa, 1976.
- TAYLOR, William R. *In Pursuit of Gotham: Culture and Commerce in New York*. Oxford: Oxford University Press, 1992. Edizione italiana: *New York, le origini di un mito*. Venezia: Marsilio, 1994.
- TRIONE, Vincenzo. "#artselfie". *La Lettura*, 23 agosto 2015: 28-29.
- VENTURI, Robert. *Complexity and Contradiction in Architecture*. New York: The Museum of Modern Art, 1966.
- VENTURI, Robert, Denise Scott Brown, e Steven Izenour. *Learning from Las Vegas*. Cambridge: MIT Press, 1972.
- VIALE Ferrero, Mercedes. *Filippo Juvarra scenografo e architetto teatrale*. Torino: Fratelli Pozzo, 1970.
- VIALE Ferrero, Mercedes. "L'invenzione spettacolare", in V. Comoli Mandracci, A. Griseri, B. Blasco Esquivias (a cura di). *Filippo Juvarra. Architetto delle Capitali da Torino a Madrid 1714-1736*. Milano: Fabbri Editori, 1995, 236-243.
- VIDLER, Anthony. *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge and London: The MIT Press, 2002.
- WALDHEIM, Charles. *The Landscape Urbanism Reader*. Chronicle Books, 2012.
- WALLACE, Aurora. *Media Capital: Architecture and Communications in New York City*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 2012.
- WILKINSON, Tom. "Dada lives". *The Architectural Review*, 2016. <https://www.architectural-review.com/rethink/dada-lives/10010262.article>.
- WILKINSON, Tom. "The Polemical Snapshot: Architectural Photography in the Age of Social Media". *The Architectural Review* 1415, 2015: 91-97.
- WILLIS, Carol. "Drawing Towards Metropolis". In *The Metropolis of Tomorrow*, di Hugh Ferriss, 158-87. New York: Princeton Architectural Press, 1986.
- WILLIS, Carol. *Form Follows Finance: Skyscrapers and Skylines in New York and Chicago*. New York: Princeton Architectural Press, 1995.

- WILLISHER, Kim. "Paris: glass triangle looms large on horizon of a city caught between past and future". *The Guardian*, 20 dicembre 2014.
- WILTON-ELY, John. *Giovanni Battista Piranesi, 1720-1778*. Milano: Electa, 2004.
- WOLF, Michael. *The Transparent City*. New York: Aperture, 2008.
- ZANOT, Francesco. *Il momento anticipato: Joel Meyerowitz, Richard Misrach*. Milano: Edizioni della Meridiana, 2005.
- ZEVI, Bruno. *Storia e controscoria dell'architettura in Italia*. Roma: Newton, 1997.
- ZEVI, Bruno. *Storia dell'architettura moderna*. Torino: Einaudi, 1950.
- ZEVI, Bruno. *Storia dell'architettura moderna*. Torino: Einaudi, 1994.
- ZIMMERMAN, Claire. *Photographic Architecture in the Twentieth Century*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2014.
- ZÖLLNER, Christian. "The Elbphilharmonie Renderings". *Clog* 4, 2012, 100-101.

Numeri monografici di riviste

- CLOG*, 4 (2012), "Rendering".
- LOTUS*, 75 (1993), "La città della notte".
- LOTUS*, 85 (1995), "Dopo il Guggenheim".
- LOTUS*, 98 (1998), "Costruzioni".
- LOTUS*, 140 (2009), "Sustainability?".
- LOTUS*, 159 (2016), "New York Highlights".
- THE JOURNAL OF ARCHITECTURE, 21, n. 6 (2016), "Building with Light, Part One".
- THE JOURNAL OF ARCHITECTURE, 21, n. 7 (2016), "Building with Light, Part Two".

Editoriali, articoli e pubblicazioni senza autore, mimeo

- BILLBOARD*. Nielsen Business Media, Inc., 98-16, 1986,82.
- "Clog editors Kyle May, Julia van den Hout and Jacob Reidel in conversation with Eric de Broche des Combes, partner of LUXIGON, and Trond Greve Andersen, Partner of MIR, on July 22, 2012." *Clog*, 4, 2012.
- "Introduction to Saadiyat Island Cultural District". Tourist Development & Investment Company. Dubai: Motivate Publishing, 2008.
- "From peristyle to plaisance, or, The White City picturesque: painted in water colors by C. Graham; together with a brief illustrated history of the World's Columbian Exposition", 1893. <https://archive.org/details/fromperistyletop00cgra>.
- "London View Management Framework. Supplementary Planning Guidance". Greater London Authority, 2012. <https://www.london.gov.uk/what-we-do/planning/implementing-london-plan/supplementary-planning-guidance/london-view-management>.

- “London’s Growing Up!” NLA Insight Study, London, 2014; studio pubblicato per accompagnare la mostra London’s Growing Up!, London’s Center for the Built Environment. London: 2014. http://www.newlondonarchitecture.org/docs/tb_b1-1.pdf.
- MODERN architecture: international exhibition: New York, Museum of Modern Art, feb. 10 to march 23, 1932.* New York: Museum of Modern Art, 1932.
- “The Sights and Sightseers”, The New York Times, 29 ottobre 1886.
- “UNWTO Tourism Highlights 2016 Edition”. World Tourism Organization, 2016. <http://www.e-unwto.org/doi/pdf/10.18111/9789284418145>.



Ringraziamenti

Questa ricerca è stata realizzata grazie alla disponibilità di molte persone. Alcune sono quelle intervistate, altre sono quelle che mi hanno fatto conoscere, inviato e permesso di usare molte delle immagini pubblicate in queste pagine. Sono troppo numerose per poterle nominare tutte, ma a tutte loro va la mia gratitudine.

Il ringraziamento più sentito va ad Angelo Maggi per la fiducia e l'interesse dimostrati verso questa ricerca. La sua curiosità è contagiosa, e il suo entusiasmo per la fotografia e per i libri di fotografie è un grande insegnamento.

Sono debitore a professori e colleghi di consigli, bibliografie e scambi di idee avvenuti in questi anni. In particolare voglio ringraziare Francesco Repishti per avermi aiutato a chiarirmi le idee sull'introduzione della prospettiva in architettura; Davide Deriu per avermi consigliato i testi sul rapporto tra modelli e rendering; Roberta Dreon per la bibliografia relativa alla filosofia estetica e all'antropologia dell'arte; Giuseppe Barbieri per lo scambio sui *Visual Cultural Studies*; Pamela Gallicchio per i testi di semiotica; Alessia Cavallaro per le indicazioni bibliografiche sull'icona nella pittura devozionale; Harvey Molotch per il confronto e le riflessioni sulle immagini del Golfo Persico.

L'incessante lavoro svolto in questi anni insieme a Davide Ponzini ha contribuito in molti modi alla ricerca. Voglio ringraziarlo e ricordare che è proprio grazie alla sua insistenza che ho cominciato, finalmente, questo dottorato (e a quella di Maddalena d'Alfonso, che ugualmente ringrazio).

In modo più diretto, questa tesi è resa possibile dalla mia appartenenza a due diversi gruppi di persone, per me importantissimi: il primo è quello della redazione di *Lotus*, a cui devo un'esperienza di ricerca che dura ormai da oltre dieci anni, un confronto serrato sui temi dell'architettura e della rappresentazione, e una lunga serie di scambi. A Pierluigi Nicolin, Nina Bassoli, Maite García Sancis e Gaia Piccarolo va un rinnovato e profondo ringraziamento.

Il secondo, incomparabile, ambito, infine, è la mia famiglia, mia moglie Valentina e mia figlia Stella, che del lavoro di questi anni hanno conosciuto non solo gli entusiasmi, ma anche la fatica e i malumori. A loro è dedicata, con tutto il mio affetto, questa tesi.

Milano e Venezia, Dicembre 2017

Studente: Michele Nastasi

matricola: 956176

Dottorato: Storia delle arti

Ciclo: XXX

Titolo della tesi:

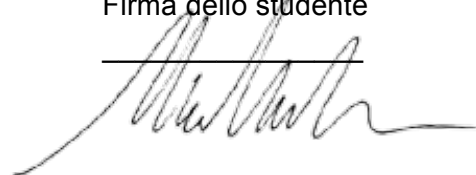
CITTÀ D'IMMAGINI. Fotografia e paesaggi in trasformazione: skyline, rendering, icone

Abstract:

La tesi sostiene che le città possono essere oggi comprese come ricettori e produttori d'immagini, la cui materia iconica indica l'affermarsi di un nuovo paradigma urbano basato sempre più esclusivamente sull'immagine fotografica. Seguendo la nozione di "artialization" (la natura imita l'arte), i paesaggi urbani contemporanei possono essere interpretati come il risultato di processi correlati alla produzione e alla circolazione di fotografie e rendering: ciò avviene sia grazie alla costruzione di un immaginario iconico e spettacolare che influisce sull'architettura e ne orienta le trasformazioni, che attraverso mutamenti concreti e tangibili della realtà. Skyline, rendering, icone sono le tre parole chiave attraverso cui è indagata la relazione tra architettura spettacolare e immagine, insieme a una serie di casi studio presentati in forma di atlante e a oltre trenta interviste ad architetti, studiosi e professionisti dell'immagine e della comunicazione di architettura.

The thesis argues that cities can today be seen as receivers and producers of images, whose iconic substance indicates the establishment of a new urban paradigm based more and more exclusively on the photographic image. In keeping with the notion of "artialization" (nature imitating art), contemporary urban landscapes can be interpreted as the result of processes related to the production and circulation of photographs and renderings: this happens both as a consequence of the construction of an iconic and spectacular imagery that influences architecture and guides its transformation and through concrete and tangible changes in reality. *Skyline, rendering and icons* are the three keywords through which the relationship between spectacular architecture and image is investigated, along with a series of case studies presented in the form of an atlas and over thirty interviews with architects, researchers and professionals working in the field of the image and communication of architecture.

Firma dello studente

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Nastasi', is written over a horizontal line.

