

# Progetti urbani “diagrammatici”

di Stefano Pendini\*

All'interno dei discorsi e delle pratiche legate alla costruzione della città contemporanea è possibile rintracciare un approccio progettuale che attraverso la definizione di veri e propri “dispositivi di reazione” si pone in grado di rispondere in termini reattivi ai processi di cambiamento emergenti entro i dinamici contesti urbani. L'incertezza e la mutevolezza del quadro programmatico, non sempre specificabile preventivamente, e l'impossibilità in molte situazioni progettuali di prevedere la scansione temporale di realizzazione conducono alla definizione di una matrice attiva di organizzazione in grado di regolare i processi di evoluzione nel tempo. La famiglia di progetti urbani, cui i casi presentati in questo saggio appartengono, si caratterizza in questo senso per l'utilizzo di un procedimento che potremmo definire “*diagrammatico*” per il forte carattere di concettualizzazione delle modalità procedurali di costruzione e per l'impiego di un vero e proprio *diagramma* come forma territoriale di organizzazione dinamica. Ponendo in primo piano la dimensione temporale questi progetti tendono a definire, piuttosto che gli esiti formali, il principio di funzionamento di un dispositivo le cui modalità di organizzazione articolano il processo di evoluzione, ponendo al centro un forte grado di flessibilità nella procedura di costruzione e di indeterminazione nelle caratteristiche funzionali e relazionali degli elementi urbani impiegati.

L'impiego del diagramma in termini *operativi* pone al centro dell'attenzione la possibilità che, a partire da una condizione programmatica complessa ed indeterminata, il diagramma stesso si traduca direttamente in forma territoriale attiva di organizzazione fisica. L'incertezza programmatica e la consapevolezza di un sempre più difficile controllo degli eventi futuri provoca infatti un dissolvimento della sequenza causale programma funzionale, diagramma e forma del progetto, che aveva caratterizzato in certi termini l'approccio razionalista moderno, e declina il senso *generativo* assunto dal diagramma come strumento capace di assumere valore euristico in grado di costituire una sorta di filtro generativo di distanziamento tra carattere programmatico e forma, come definitosi nel corso degli anni sessanta. Se il programma viene concepito in termini deboli, piuttosto che come un insieme certo di requisiti, il diagramma tende a coincidere con la forma, che si astrae, nel tentativo di generare un sistema attivo di strutturazione del plasma programmatico<sup>1</sup>.

All'interno di questo breve saggio cercheremo di evidenziare come una *procedura per diagrammi operativi* comporti un'azione di traduzione di concetti di organizzazione in termini spaziali nel tentativo di strutturare nel tempo una serie di fenomeni emergenti attraverso la descrizione di due casi che, tentando di definire dei modelli insediativi per contesti a bassa densità, evidenziano la possibilità di strutturare la costruzione di un progetto urbano in termini flessibili.

## Downsview Park Toronto

Il progetto per l'area di *Downsview* a Toronto è esito di un concorso internazionale bandito per la riqualificazione dei terreni di un'importante industria aeronautica e vinto da un gruppo di composto da Oma/Rem Koolhaas, Bruce Mau Design, Inside/Outside, Oleson Worland Architect, con un progetto dal motto “*Tree City*”<sup>2</sup>. Il bando prevedeva la destinazione dell'area a nuovo parco urbano, il «primo parco urbano nazionale canadese», al centro della conurbazione metropolitana, come fulcro di un rilevante sistema ambientale costituito principalmente dal corso di due importanti aste fluviali. Le indicazioni spingevano ad individuare modalità di trattamento innovative nei confronti di un programma in gran parte non determinabile a causa dell'impossibilità di precisare in termini certi le caratteristiche di utilizzo nel tempo del parco, ed orientando verso la definizione di una sorta di piano flessibile per l'area, in grado di assorbirne in modo dinamico il mutamento.

La proposta di “*Tree City*” va in questa direzione. Il progetto del parco, sorta di pretesto per una riflessione più ampia da parte dei progettisti attorno alle condizioni di abitabilità entro situazioni di bassa densità insediativa, si costruisce infatti sullo sfondo di una serie di *operazioni* che si precisano nella definizione di un procedimento *diagrammatico*<sup>3</sup>. Alcune principali mosse definiscono come slogan una sequenza di azioni orientate in ordine alla preparazione del suolo, alla definizione di un fitto sistema di percorsi come struttura di supporto permeabile, alla dislocazione di differenti “cluster di paesaggio” come elementi vaghi programmaticamente<sup>4</sup>. La costruzione nel tempo di questi tre principali *strati* concettualmente sovrapponibili viene specificata attraverso alcuni *diagrammi procedurali* che evidenziano le mosse necessarie alla crescita del parco a partire da un *diagramma programmatico* iniziale che rappresenta, come nella dama cinese,

l'insieme delle pedine che saranno coinvolte come quantità materiali nel gioco. A partire dalla scacchiera vuota di questo *diagramma* di riferimento, una serie di *diagrammi di fase* scandisce in termini diacronici la collocazione nel tempo delle differenti quantità materiali, precisandone la disposizione in riferimento ad un esito possibile, ma non necessario. Non viene quindi specificata a priori una forma finale, ma piuttosto precisata una geografia di mosse procedurali e la prefigurazione di un esito possibile che corrisponda al completamento del *diagramma programmatico*. In questo senso *Tree City* «è una formula o una ricetta piuttosto che un disegno», come sottolinea Bruce Mau<sup>5</sup>, una ricetta nella quale vengono indicate qualità e quantità degli ingredienti, regole di composizione ed un possibile esito. Ed anche il possibile esito formale finale si avvicina alla qualità di un diagramma. Come nota Somol, “Tree City™” fornisce infatti un’«identità grafica istantanea», un’«immagine fredda e pervasiva», un «logo con lo scopo di attrarre» attraverso una «traduzione in marchio della natura»<sup>6</sup>.

## Philips Strijp

A partire dall'ipotesi che entro le condizioni di una *seconda modernità* caratterizzata da un'incertezza permanente per l'assenza di reali valori condivisi, il progetto contemporaneo debba condurre una ricerca continua in grado di rinnovare le proprie categorie concettuali ed operative per imparare a lavorare con sistemi incerti, la ricerca concettuale di Andrea Branzi si orienta alla definizione di un possibile *modello di urbanizzazione “debole”* ove il ruolo del progetto sia quello di mettere in scena la complessità di situazioni di trasformazione entro una diffusa interazione di attori.

Il progetto per la *Philips Strijp* ad Eindhoven in Olanda si lega a questa ipotesi tentando di rispondere alle richieste dell'amministrazione comunale di realizzare un'investigazione progettuale ed un *master plan* per un'estesa superficie dismessa a nord-ovest della città di proprietà dell'azienda di elettronica Philips<sup>7</sup>. Insieme all'Università tecnica ed al nuovo Campus per la ricerca scientifica a sud-ovest realizzato dalla Philips, l'area della *Strijp* costituisce un sistema di aree strategiche a ridosso del centro storico entro la trama di un parco continuo rilevante a scala urbana.

La costruzione specifica del progetto può essere compresa entro un ragionamento che definisce in termini procedurali la sequenza di *operazioni* necessarie alla sovrapposizione di una serie di *layers* autonomi specializzati. Ad un principale strato configurato con la trama di un tessuto di *tartan* si sovrappongono, producendo interferenze, una serie di *layers* autonomi, tematicamente distinti, che stratificano in sequenza una serie di sistemi legati a *ruoli e funzioni* diverse<sup>8</sup>. La *superficie diagrammatica*, segnata dalla griglia del *tartan* di connessione, costituisce un supporto catalizzatore in grado di consentire infiniti giochi di relazione nell'articolazione dei moduli costruttivi per la definizione di una continua mutazione del paesaggio urbano. Il reticolo, come evidente diagramma grafico, articola nel tempo un secondo grado di flessibilità legato alla destinazione dei macro-pixel che inquadra, che consentono entro le proprie maglie una permanente modificabilità di mix di funzioni. Tutto appare mutevole tranne la *texture* del *tartan* che sempre più appare diagramma di supporto concettuale al progetto e trama ordinatrice nell'incertezza della proliferazione dei processi di costruzione reversibili.

Il caso di Eindhoven propone un possibile modello insediativo per le nuove imprese di un'economia post-industriale caratterizzate da processi di diffusione pulviscolare e da cicli molto rapidi di esistenza. Una condizione che appare una sorta di estremizzazione delle situazioni di insediamento contemporanee, connotate da processi di trasformazione che necessitano, più che di rigide strutture formali, di un supporto di innesco e di orientamento. In questo senso il ruolo del progetto urbano si configura come quello di costituire un *dispositivo aperto e reversibile*, in grado di garantire, attraverso il proprio carattere *indeterminato*, la *flessibilità* al cambiamento.

## Conclusioni

Il procedimento per *diagrammi operativi*, impiegato dai progetti urbani descritti, definisce la concettualizzazione di *forme attive di organizzazione* traducibili in termini spaziali comportando, piuttosto che una composizione diretta a precisare una forma finale, un processo di costruzione specificabile attraverso una serie di *operazioni* orientato a precisare un dispositivo di strutturazione in grado di organizzare in modo flessibile spazi e tempi. Il carattere di *apertura* garantisce a questi progetti una permanente possibilità di assorbire le dinamiche del cambiamento attraverso un atteggiamento reattivo. Nella capacità di innescare ed orientare i processi emergenti di trasformazione questi progetti urbani “*diagrammatici*” ne garantiscono un

grado di coerenza portando a far interagire nel tempo i molteplici attori della trasformazione, configurandosi come dispositivi che indicano le mosse di un processo piuttosto che fissare improbabili forme definitive. Il loro ruolo si pone ad una scala intermedia di progetto orientando da un lato l'organizzazione degli elementi minuti dell'architettura e costituendo insieme epicentri di trasformazione urbana entro un quadro di senso più esteso.

## Note

\*Dipartimento di Architettura e Pianificazione, Politecnico di Milano, stefano.pendini@polimi.it

1. Come sostiene Stan Allen, in riferimento all'ambito architettonico, «un'architettura diagrammatica non è necessariamente un'architettura prodotta attraverso diagrammi», ma è anche «un'architettura che si comporta come un diagramma» [Allen 1998].
2. La società governativa "Parc Downsview Park Inc." bandisce nel 1999 un *concorso internazionale di progettazione* organizzato in due fasi: una prima a *partecipazione aperta* ed una seconda a *partecipazione limitata* che vede vincitore il progetto "Tree City".
3. «Tree City» viene affermato perentoriamente «è un diagramma». Si veda: [Czerniak 2001a ].
4. Le sei operazioni sono in ordine "Manufacture nature", "1000 pathways", "Grow the park", "Curate culture", "Sacrifice and save", "Destination and dispersal". Queste operazioni sono sommate algebricamente per giungere alla definizione di una "vita metropolitana a bassa densità".
5. Come espresso in un'intervista a Bruce Mau. Si veda: [Brown 2000].
6. Si veda: [Somol 2001]
7. Nel 1999 si è svolto, coordinato da Andrea Branzi, un primo *workshop* progettuale con carattere programmatico attorno al tema della *Philips Strijp*, cui hanno partecipato sotto il coordinamento e la consulenza progettuale di *Andrea Branzi* (assieme ad Ernesto Bartolini e Lapo Lani), rappresentanti del Comune di Eindhoven e della Philips. Al seminario progettuale coordinato da Branzi ha fatto seguito l'elaborazione di un vero e proprio *master plan*.
8. I venti strati riguardano: "Underground transport infrastructures", "Nature/Landscape pattern", "Information network", "Transport infrastructures above ground", "Transport interchange points", "Urban landmarks", "Sensoriality", "Street furniture", "Artworks integrated with landscape", "Public activities", "Private activities", "Microsystems to convert existing architecture", "New buildings, new architecture", "Lightscape - belle de nuit", "Urban scene", "Links with context - ecology, physical, social", "New rules - site specific regulation", "Ecology", "Water management system", "Ownership".

## Bibliografia

- AA.VV. (2001), «Downsview Park Toronto», *Lotus International*, n. 109
- Allen, Stan (1998), «Diagram matter», *Any*, n. 23
- Branzi, Andrea (2000), «Prime note per un Master-Plan», *Lotus*, n. 107
- Brown, Bay (2000), «Designing Downsview Park», *Van Alen Report*, n. 8, Van Alen Institute, New York
- Czerniak, Julia, editor (2001), *Downsview Park Toronto*, Prestel Verlag, Munich London New York
- Manzini, Ezio; Susani, Marco, a cura di, (1995) *The Solid Side. Il lato solido del mondo che cambia. Progetti e proposte*, V+K Publishing, Naarden, Olanda
- Somol R.E. (2001), «All Systems GO!: The terminal Nature of Contemporary Urbanism», in Czerniak (2001)