

OFFICINA[⚙]



24

OFFICINA*

"Officina mi piace molto, consideratemi pure dei vostri"
Italo Calvino, lettera a Francesco Leonetti, 1953

Trimestrale di architettura, tecnologia e ambiente
N.24 gen-mar 2019
Originale

Direttore editoriale Emilio Antoniol
Direttore artistico Margherita Ferrari
Comitato scientifico Federica Angelucci, Stefanos Antoniadis, Sebastiano Baggio, Matteo Basso, Maria Antonia Barucco, Viola Bertini, Paolo Borin, Laura Calcagnini, Piero Campesani, Fabio Cian, Federico Dallo, Doriana Dal Palù, Francesco Ferrari, Jacopo Galli, Michele Gaspari, Silvia Gasparotto, Giovanni Graziani, Francesca Guidolin, Elena Longhin, Michele Marchi, Patrizio Martinelli, Cristina Mattioli, Corinna Nicosia, Damiana Paternò, Laura Pujia, Fabio Ratto, Trabucco, Chiara Scarpitti, Giulia Setti, Luca Velo, Alberto Verde, Barbara Villa, Paola Zanotto
Redazione Valentina Manfè (esplorare), Arianna Mion (al microfono), Libreria Marco Polo (cellulosa)
Copy editor Emilio Antoniol, Margherita Ferrari
Impaginazione Paola Carena, Margherita Ferrari, Sofia Portinari
Grafica Stefania Mangini
Photo editor Letizia Coretti
Testi inglesi Silvia Micali
Web Emilio Antoniol
Progetto grafico Margherita Ferrari

Proprietario Associazione Culturale OFFICINA*
e-mail info@officina-artec.com
Editore antefirma edizioni S.r.l.
Sede legale via Asolo 12, Conegliano, Treviso
e-mail edizioni@antefirma.it

Stampa Press Up, Roma
Tiratura 200 copie

Chiuso in redazione il 20 febbraio 2019 con le frittelle alla mela
Copyright opera distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale



L'editore si solleva da ogni responsabilità in merito a violazioni da parte degli autori dei diritti di proprietà intellettuale relativi a testi e immagini pubblicati.

Direttore responsabile Emilio Antoniol
Registrazione Tribunale di Treviso
n. 245 del 16 marzo 2017
Pubblicazione a stampa ISSN 2532-1218
Pubblicazione online ISSN 2384-9029

Accessibilità dei contenuti online www.officina-artec.com

Prezzo di copertina 10,00 €
Prezzo abbonamento 2019 32,00 € | 4 numeri

Per informazioni e curiosità
www.antefirma.it
edizioni@antefirma.it



Originale
n.24-gen-mar-2019

IN COPERTINA

Tracce primarie
Alice Le Divenah

6
Introduzione
Emilio Antoniol

8
Immaginificazione
Marco De Nobili, Francesco Tossotto

14
Il Brevetto Torres
Marco Marino

22
Cultural Route
Kun Sang

30
Ibridazioni
Simone Devoti, Elena Pressacco

36
Dimenticare a memoria
Clorinda Galasso

42
Oltre il re-enactment
Stefano Mudu

48
InFondo
a cura di Emilio Antoniol e Stefania Mangini

4 ESPLORARE
a cura di
Valentina Manfè

50 PORTFOLIO
Nulla di vero tranne lo sguardo. La rivincita delle apparenze
Stefanos Antoniadis

58 IN PRODUZIONE
Vero marmo
Emilio Antoniol

60 I CORTI
SEI
Arianna Montinaro, Andrea Miljevic

62 **Architecture potentielle**
Valerio Palma

64 L'ARCHITETTO
Modelli di realtà
Rafael Lorentz

68 **Angelo Mangiarotti: la ricerca autentica del comporre**
Enrico Bascherini

70 **Bellezza di verità**
Angela Benfante

74 L'IMMERSIONE
Orizzonte e oggetti
Stefano Ghiotto

78 **Luoghi, tempo, identità e memoria**
Graziana Florio

82 **365 Melette**
Irene Franino

86 AL MICROFONO
Un'autentica avanguardia
a cura di Arianna Mion

90 CELLULOSA
Autenticità
[au-ten-ti-ci-tà] n.f. invar.
a cura dei Librai della Marco Polo

92 (S)COMPOSIZIONE
Anyone for tennis, wouldn't that be nice?
Emilio Antoniol

OFFICINA* è un progetto editoriale che racconta la ricerca. Gli articoli di ricercatori, selezionati e valutati dal comitato scientifico, si affiancano a esperienze professionali, per costruire un dialogo sui temi dell'architettura, tra il territorio e l'università. Ogni numero racconta un tema, ogni numero è una ricerca.

Hanno collaborato a OFFICINA* 24:

Stefanos Antoniadis, Chiara Isadora Artico, Enrico Bascherini, Angela Benfante, Marco De Nobili, Simone Devoti, Alice Le Divenah, Graziana Florio, Irene Franino, Clorinda Galasso, Stefano Ghiotto, Rafael Lorentz, Maamo Srl, Marco Marino, Fabio Merotto, Andrea Miljevic, Arianna Montinaro, Stefano Mudu, Valerio Palma, Elena Pressacco, Kun Sang, Francesco Tossotto.

Immaginificazione

$$\begin{bmatrix} A & B \\ C & D \end{bmatrix} = \begin{matrix} AD - BC \\ \text{determinante} \end{matrix}$$

Come avvenuto attraverso l'invenzione del trompe-l'oeil, i mezzi virtuali hanno rivoluzionato la struttura fisica dello spazio, nonché aperto alla speculazione concettuale sulla sua percezione.

Nella Camera degli Sposi o nel Salone dei Mesi, la rappresentazione di una realtà attorcigliata alla traduzione di elementi simbolici, scatenata un ragionamento sul principio di imitazione. Facsimile, analogamente alla Camera degli Sposi, genera una porta che premette l'ingresso in mondi nei quali si sfonda virtualmente la struttura spaziale mentre Datatown, come il Salone dei Mesi, introduce l'astrazione di dati in un ambiente, rivoluzionandone radicalmente la percezione. La dialettica istituita dalla matrice dei quattro progetti permette di effettuare un affondo speculativo sulle questioni riguardanti la riproduzione e la percezione della realtà.*

As already happened through the invention of trompe-l'oeil, the innovation brought by virtual means has revolutionized the physical structure of space, and has opened to conceptual speculation on its perceptive process.

Like what has been accomplished with the realization of the "Camera degli Sposi" or the "Salone dei Mesi", the representation of a reality twisted to the translation of symbolic elements involves a reasoning on the imitation.

"Facsimile", similarly to the "Camera degli Sposi", isolates the consciousness of the spatial boundary by its user, while "Datatown", as happened in the "Salone dei Mesi", introduces an abstract data in the environment revolutionizing its perception.

*The dialectic established by the matrix from the four projects makes it possible to carry out speculation on questions concerning the reproduction of reality and its perception.**

01. Matrice. Bersani G., Zaupa D.
A - Mantegna A., Camera degli Sposi, Castello di San Giorgio, Mantova, 1465.
B - Scuola Ferrarese, Salone dei Mesi, Palazzo Schifanoia, Ferrara, 1470.
C - MVRDV, Metactyl/Datatown, 1999.
D - Diller e Scofidio + Renfro, Facsimile, San Francisco, 1996.

l'arte di tradurre la realtà

Modus operandi
"L'architettura è una scienza, che è adornata di molte cognizioni, e con la quale si regolano tutti i lavori, che si fanno in ogni arte" (Vitruvio, 30 a.C. circa).

L'immaginificazione può essere considerata uno degli argomenti principali attorno al quale ha da sempre orbitato, più o meno esplicitamente, il dibattito architettonico.

Attraverso la rilettura di quattro casi, eseguita in questo testo, emergerà come il superamento del confine fisico dello spazio sia da tempo immemore uno dei principali temi di speculazione e ricerca che porta transdisciplinariamente l'architettura a travalicare i propri limiti.

Quest'azione è da sempre avvenuta attraverso il sapiente connubio tra la miglior tecnica vigente e il *kunstwollen* ("volontà artistica"). Quattro progetti, messi a sistema da una matrice logico-matematica, portano a comprendere come il dato percettivo e il dato fisico dell'ambiente siano pariteticamente importati nello strutturare lo spazio stesso (Pirazzoli, 2007).

L'analisi di questi casi specifici permette di comprendere come la tecnica e la tecnologia non si limitino ad essere unicamente il mezzo attraverso il quale costruire luoghi, ma anche lo strumento con il quale generare un'immagine residua efficace, volta a costruire il bagaglio memoriale di un dato fruitore.

L'immaginificazione può essere, dunque, considerata obiettivo principe del fare architettura dal momento in cui agisce attivamente su entrambe le sue componenti etimologiche, piegando la tecnica (*tékne*) - la miglior tecnica del proprio tempo - a un principio (*arké*): il superamento fisico delle barriere spaziali tradizionalmente intese. Questo tipo di progettualità realizza e genera spazi piranesiani, carichi di un'unicità unica; in grado di travalicare l'accezione comune di autenticità e di trasfigurare gli ambiti canonici della disciplina architettonica.

Salone dei Mesi, 1470

"Il tradizionale giardino persiano è un rettangolo diviso in quattro parti. Queste quattro parti rappresentano le quat-



02. AD - BC. (In)determinante, Tecnica mista, 2019. Bersani G., Zaupa D.

tro parti del mondo, i quattro elementi su cui si compone il mondo e, al centro, nel punto di incrocio fra questi quattro rettangoli si trova una spazio sacro" (Foucault, 2006).

Il Salone dei Mesi è assimilabile ad uno dei primi esempi di "traduzione analogica" di dati reali volti alla narrazione figurata di un'immagine finalizzata alla divinazione del committente (Campos, 2011).

Analogamente a quanto fatto nella Roma Imperiale, quando Ottaviano Augusto si fece raffigurare con sembianze divine per giustificarsi come fonte di potere, Borso D'Este commissionò l'affrescatura del salone di rappresentanza di Palazzo Schifanoia con un intento preciso: esaltare la propria figura.

Il ciclo di affreschi realizzato dall'officina ferrarese apre punti di fuga che si addentrano specificatamente in un discorso sull'autenticità; la questione che questa campagna pittorica introduce insiste sulla veridicità del messaggio che trasmette. Se, per ragioni di nobilitazione, la storia del protagonista viene riscritta, o meglio riadattata al fine di una divinazione pagana, la profondità narrativa delle sequenze di affreschi proietta invece il fruitore del salone in un paradigma rappresentativo inaudito per il tempo. La rappresentazione stratificata del protagonista immerge gli ospiti del palazzo in una sorta di sala cinematografica ancestrale, quello che Foucault definisce come "schermo", eleggendo il Salone a proto-spazio multimediale paragonabile alle istan-

ze contemporanee (Foucault, 2006). La narrazione, pur non perforando fisicamente le pareti del salone, trascina l'osservatore nei turbolenti meandri di una storia fatta di finzioni, esaltazioni e verità; travalicando il problema dell'autenticità in favore di un fine narrativo maggiore, più nobile e capace di smaterializzare le pareti pariteticamente a quello che avviene quando si viene assorbiti in una lettura appassionata.

Camera degli Sposi, 1465

"La natura della realtà aumentata è necessariamente artificiale e complessa e si ascrive alla definizione di 'segunda naturaleza' di Juan Hereros; è pluridimensionale, supera le basi fondamentali della geometria euclidea ed è, in ogni momento, multicronica" (Roig, 2016).

La Camera degli Sposi nel Castello di San Giorgio a Mantova, realizzata da Andrea Mantegna su commissione di Ludovico Gonzaga, custodisce un ciclo d'affreschi nel quale viene ibridato un paesaggio nuovo, fatto di architetture e di particolari tecniche pittoriche. Una serie di perforazioni degli spazi architettonici, attraverso un illusionistico uso della prospettiva, investe pareti e soffitti evocando un loggiato aperto su di un paesaggio idealizzato. Le pareti sono perciò divise da scene di architettura disegnata (paraste su basamento) e amalgamata ai pochi apparati architettonici dotati di massa fisica: le porte e il camino.



03. BC. Salone dei Mesi x Metacity/Datatown, Tecnica mista, 2019. Bersani G., Zaupa D.

L'architettura affrescata non ha l'esclusivo ruolo illusionistico, ma funge anche a divisore delle immagini rappresentate in assetto diacronico. Le scene sono ritmate dagli ordini di paraste, presentando allo spettatore un "disegno ininterrotto", costituito dalla somma dei possibili mondi sui quali ci si affaccia. Il soffitto, apice pittorico dell'opera, rappresentato da una volta ribassata costituita da vele ed archi dipinti ed avente al centro un oculo, ribadisce attraverso la disposizione dei corpi, i temi del dinamismo e della diacronia. Attraverso una prospettiva che supera i limiti fisici dell'architettura, gli ospiti della Camera degli Sposi si scontrano con una realtà aumentata dalle relazioni fra le parti; lo spazio acquisisce un'autenticità che trascende dai suoi autori: un contenitore originariamente spoglio si configura come un insieme fluido di luoghi, tempi e movimenti.

Diacronia ed ambiguità spaziale-rappresentativa danno luogo ad un autentico esempio di realtà aumentata che solo nella contemporaneità, intrisa dall'espressività multimediale, trova esempi di operazioni concettualmente paragonabili.

MVRDV, Metacity/Datatown, 1999

"Il reale è più di ciò che possiamo dire sul suo conto: per questo non possiamo soltanto pensarlo in negativo, ovvero

come una resistenza del mondo ai soggetti, ma siamo costretti anche a pensarlo come un realismo positivo: il mondo che offre qualcosa di inaspettato a chi si avventura nella sua conoscenza" (Caffo, Ferraris, 2016).

l'immaginificazione afferma l'autonomia del progetto, criticandone propositivamente i limiti fisici

L'urbanismo contemporaneo eclissa i suoi fondamenti umanistici in favore del conformarsi di un'ideologia che rende necessaria la migrazione degli strumenti di rappresentazione dell'architettura verso le discipline gravitanti attorno alle scienze statistiche.

Nel 1999 il gruppo MVRDV dà una peculiare risposta a questa tematica con Metacity/Datatown: un testo dove affermano che, a causa dei sistemi di connessione in continua espansione e della incommensurabile rete di interrelazioni caratteristica del contemporaneo, numerose regioni del mondo sono diventate campi urbani più o meno continui e dalla impossibile percezione ed immaginazione.

L'unico modo di conoscere questo specifico spazio consiste nella sua traduzione in modello digitale analogo: gli ar-

il fruitore accetta la tangibile verità, esperandone lo sconfinamento in un panorama onirico

chetipi della rappresentazione urbanistica sono soppiantati da un ipertesto in cui la dimensione territoriale è sopraffatta dalle traduzioni numeriche relative a quanto lo spazio stesso rappresenti. Metacity è un luogo solo attraverso l'interpretazione di numeri e dati: le tecniche statistiche sembrano l'unico metodo per cogliere i processi di un mondo tradotto in diagrammi.

Il disegno della Datatown rappresenta, attraverso immagini estremizzate, "un'architettura per ampliare intelligentemente le capacità del nostro dominio sull'esistente": estrapolando scenari ipotetici, si costruisce una città di dati che non è un progetto ma "un modello che non conosce una data topografia e contesto, nessuna ideologia prescritta, nessuna rappresentazione" (MVRDV, 1999).

L'immagine nascosta della città si costruisce attraverso un dato fittizio e si svela nella traduzione fisica dell'informazione multimediale; combinazioni numeriche estrapolate da luoghi diversi e successivamente ricomposte, sono la strada per cogliere il substrato sommerso del contemporaneo¹.

Facsimile, 2004

"In generale l'eterotopia ha come regola quella di giustapporre in un luogo reale più spazi che normalmente sarebbero incompatibili" (Foucault, 2006).

Facsimile, progetto ideato nel 2004 dallo studio newyorkese Diller & Scofidio + Renfro, consiste nella giustapposizione di un sistema meccanico semovente che permette di alloggiare uno schermo di grandi dimensioni sulla facciata di un edificio vetrata. Scorrendo orizzontalmente, grazie ad una struttura meccanica, lungo tutto il perimetro dell'edificio "una telecamera fissata al suo retro, rivolta verso l'interno dell'edificio, simulava la trasmissione all'esterno delle immagini di ciò che avveniva dietro la facciata", mimando una scansione in tempo reale del contenuto dell'edificio.

Il filmato fingeva di mostrare le persone all'interno di stanze, ma nella realtà proiettava una fiction, prerogativa di altri ambienti interni: uffici, hotel, e la lobby.

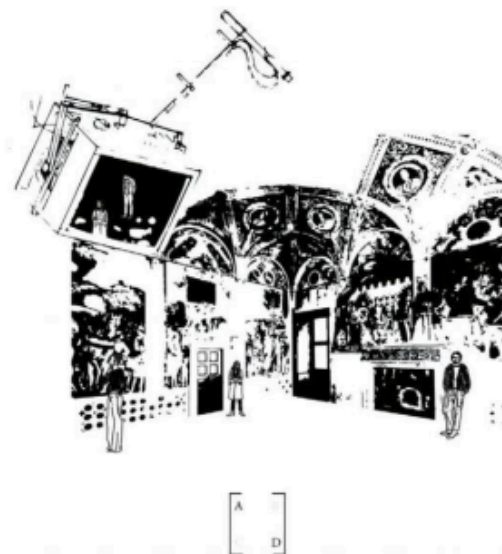
Questo espediente configura un cortocircuito semantico che avviene quando sulla superficie dello schermo, simulante la "naturale" velocità di scansione, si proietta all'esterno un video registrato di altri spazi, che di fatto non corrispondono a quelli realmente contenuti all'interno.

Il progetto sancisce la separazione fisica tra la superficie verticale e quella orizzontale dell'edificio, dislocando la referenzialità diretta con lo spazio retrostante grazie ad un cortocircuito visivo e messo in scena tramite l'immagine che appare sullo schermo: il dato cronico e fisico dello spazio costruito genera letteralmente un'utopia. L'imbroglio percettivo così architettato introduce una ridondanza nella narrazione della realtà; l'autenticità di un'immagine (falsa) lacera il filo conduttore che guida il fruitore attraverso l'opera; perforando orizzontalmente la faccia e l'edificio, connettendolo con un "luogo altro", non definito geograficamente (Foucault, 2000). Esattamente come avveniva nei "tappeti persiani" descritti da Michael Foucault, l'autenticità dell'architettura passa in secondo piano, o meglio cede il passo all'accettazione di una realtà fittizia, che permette di esperire fisicamente l'irrealizzabilità di un'utopia.

(In)determinante

"L'architettura è un fatto d'arte, un fenomeno che suscita emozione, al di fuori dei problemi di costruzione, al di là di essi. La Costruzione è per tener su: l'Architettura è per commuovere" (Le Corbusier, 2003).

La descrizione di questi quattro progetti permette di mettere a sistema, attraverso la suddetta matrice di stampo matematico, i risultati del superamento spaziale compiuto dall'azione immaginifica mediante l'atto progettuale, configurandone un modus operandi replicabile. La lettura incrociata, che può e deve essere liberamente effettuata dal lettore, permette di far emergere da un lato le cangianti differenze di queste esperienze, dall'altro dimostra come gli interventi compiano la stessa azione: l'immaginificazione dello spazio.



04. AD. Camera degli Sposi x Facsimile, Tecnica mista, 2019. Bersani G., Zaupa D.

Questa non è tesa tanto a mettere in dubbio l'autenticità di ciò che rappresentano, ma piuttosto afferma l'autonomia del progetto, criticandone propositivamente i limiti fisici. Viene dimostrato attraverso l'uso della matrice come, in tempi e in luoghi diversi, il fare dell'architetto si è voluto confrontare, non solo con l'analisi della percezione spaziale, ma anche con la volontà programmatica di superarne i dettami canonici.

Tale processo ha trasfigurato il dato spaziale (tradizionalmente inteso), estendendone il confine al di là di quello meramente fisico. Il fruitore di questi luoghi non si interroga sul loro dato di realtà o di autenticità: ne accetta invece la tangibile verità, esperendone in prima persona lo sconfinamento in un panorama onirico. Il superamento di un programma funzionale, legato all'utilizzo estetizzato del luogo stesso, esemplifica dunque un tipo di progettualità critica, tesa verso la realizzazione di spazi la quale funzione non è semplicemente quella di ospitare l'uomo. La stratificazione grammaticale che questi progetti restituiscono ne oblitera il limite percettivo, creando vere "eterotopie" dove il fruitore acquisisce una nuova capacità di percepire lo spazio (Foucault, 2000).*

NOTE

- 1 - Si veda la definizione di disegno ininterrotto di E. Garbin come "non solo descrizione ma anche interrogazione e svelamento delle cose, della forza che le tiene unite e le fa essere appunto qualcosa" (Garbin E., "Il disegno ininterrotto", Libreria editrice Cafoscarina, 2012, p. 7).
- 2 - La autonomia dell'opera sull'autore è così descritta da Sara Marini: "Il progetto si riflette così in uno specchio rotto in cui le primarie intenzioni si diramano in improvvise

direzioni. Proprio questa diramazione è l'esternazione più chiara della forza dell'opera, dell'autonomia rispetto all'autore. Trasfigurata dal ricordo delle dovute amnesie, l'architettura di un'opera naviga nel mare aperto della sua narrazione, che altro non è che l'eco della sua persistenza" (Marini S., "Sull'autore. Le foreste di cristallo di Maria Giuseppina Grasso Carrizzo", Quodlibet, 2017, p. 212).

3 - L'autenticità di un'opera costruita dai frammenti ed informazioni di opere altre avviene attraverso l'autonomia immaginificazione. Emanuele Garbin enuncia "come ogni rappresentazione, ogni operazione di restituzione grafica sia irriducibile ad una sequenza standardizzata di operazioni" ma sia pur sempre e prima di tutto un atto interpretativo" (Garbin E., "Il disegno ininterrotto", Libreria editrice Cafoscarina, 2012, p. 70).

BIBLIOGRAFIA

- Bordignon G., "Andrés Mantegna: Spiel-Drama del pathos e ritmo eroico dell'arricco. Una proposta di lettura di Tavola 49 dell'Atlas Mnemosyne di Aby Warburg", in Engramma n. 24, aprile 2003.
- Caffo L., Ferraris M., "Realtà" in Marini S., Corbellini G. (a cura di), "Recycled Theory: Dizionario illustrato / illustrate dictionary", Quodlibet, 2016.
- Campos C., "La performance arquitectónica (nuevas experiencias en la significación del Espacio Urbano)", Bisma Ediciones, 2011.
- Diller E., Scofidio R., "Flesh: Architectural Probes", Princeton Architectural Press, 1998.
- Foucault M., Vaccaro S. (a cura di), "Spazi altri. I luoghi delle eterotopie", Mimesis, 2000.
- Foucault M., Moscati A. (a cura di), "Utopie eterotopie", Cronopio, 2006.
- Garbin E., "Il disegno ininterrotto", Libreria editrice Cafoscarina, 2012.
- Le Corbusier, "Verso una architettura", Longanesi, 2003.
- Marini S., "Sull'autore. Le foreste di cristallo di Maria Giuseppina Grasso Carrizzo", Quodlibet, 2017.
- MVRDV, "Metacity/Datatown", 010 Publishers, 1999.
- Pinotti A., Somaioli A. (a cura di), "Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo", Raffaello Cortina Editore, 2009.
- Prizzoli N., "Passato e postmoderno: il restauro come metalinguaggio", Alinea, 2007.
- Rizzi R., "Daimon di architettura", Mimesis, 2014.
- Roig E., "Realtà Aumentata" in Marini S., Corbellini G. (a cura di), "Recycled Theory: Dizionario illustrato / illustrate dictionary", Quodlibet, 2016.
- Vitruvio M., "De Architectura", Einaudi, 1997.
- Wuerburger J., "L'oscuro delle immagini", Giulio Einaudi editore, 1997.