



Starlight Vattano

Ermeneutiche digitali

Dieci disegni nascosti a Venezia

FORME DEL DISEGNO
FrancoAngeli

FORME DEL DISEGNO

Collana diretta da Elena Ippoliti, Michela Rossi, Edoardo Dotto

La collana FORME DEL DISEGNO si propone come occasione per la condivisione di riflessioni sul disegno quale linguaggio antropologicamente naturale, al tempo stesso culturale e universale, e che indica contemporaneamente la concezione e l'esecuzione dei suoi oggetti.

In particolare raccoglie opere e saggi sul disegno e sulla rappresentazione nell'ambito dell'architettura, dell'ingegneria e del design in un'ottica sia di approfondimento sia di divulgazione scientifica.

La collana si articola in tre sezioni: PUNTO, che raccoglie contributi più prettamente teorici su tematiche puntuali, LINEA, che ospita contributi tesi alla sistematizzazione delle conoscenze intorno ad argomenti specifici, SUPERFICIE, che presenta pratiche ed attività sperimentali su casi studio o argomenti peculiari.

Comitato editoriale - indirizzo scientifico

Carlo Bianchini, Pedro Manuel Cabezas Bernal, Andrea Casale, Alessandra Cirafici, Paolo Clini, Edoardo Dotto, Pablo Lorenzo Eiroa, Fabrizio Gay, Elena Ippoliti, Leonardo Paris, Sandro Parrinello, Fabio Quici, Michela Rossi, Andrew Saunders, Graziano Mario Valenti

Comitato editoriale - coordinamento

Andrea Casale, Elena Ippoliti, Leonardo Paris, Fabio Quici, Graziano Mario Valenti

Progetto grafico

Andrea Casale

Comitato editoriale - staff

Monica Filippa



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autrice.

Per saperne di più: [Pubblica con noi](#)

Starlight Vattano
Ermeneutiche digitali
Dieci disegni nascosti a Venezia

FORME DEL DISEGNO
Sezione
PUNTO

FrancoAngeli

Tutte le ricostruzioni ed elaborazioni grafiche-digitali presenti in questo volume sono ad opera dell'autrice. I disegni originali sono stati forniti, su gentile concessione, dall'Archivio Progetti Iuav. © Università Iuav di Venezia, Archivio Progetti.

Ringraziamenti

Il mio ringraziamento va a Giuseppe D'Acunto (Responsabile scientifico della ricerca), per aver creduto in questo lavoro e averlo sostenuto, incentivando sempre positivamente lo sviluppo della ricerca; a Serena Maffioletti (Consulente scientifica della ricerca), che ha restituito sguardi ampi e compositi sulla teoria del progetto, favorendo scambi intellettuali di grande valore. Ringrazio Giovanni Marras che con le sue riflessioni, nella Postfazione, ha delineato territori ulteriori a integrazione dei luoghi immaginari ricostruiti in questa monografia. Ringrazio l'Archivio Progetti Iuav, nelle persone di Teresita Scalco e Riccardo Domenichini, per avermi fornito, con la loro conoscenza sul vasto patrimonio archivistico, consulenze preziose per il reperimento e la consultazione del materiale d'archivio.

Dedico queste narrazioni visuali a mia sorella e ai miei genitori.

Isbn e-book Open Access: 9788835176541

Copyright © 2025 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Publicato con licenza *Creative Commons*
Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale
(CC-BY-NC-ND 4.0).

Sono riservati i diritti per Text and Data Mining (TDM), AI training e tutte le tecnologie simili.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore.
L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni
della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

Così siamo indotti a considerare tutti questi mondi, compreso il nostro mondo di tutti i giorni, come egualmente reali, o, forse meglio ancora, come aspetti o strati egualmente reali del mondo reale.

K.R. Popper, *Scienza e filosofia*, 1969

Indice

Prefazione	
<i>Giuseppe D'Acunto</i>	9
Introduzione	13
1. Dieci costrutti visuali	
Forme di rappresentazione	17
Riferimenti progettuali e grafie	22
Letture e intersezioni	26
2. Fantasmi/Teatralità/Metafore	
Città della duplice visione. Raimund Abraham	29
Argomenti universali. John Hejduk	46
3. Paradigma/Struttura/Memoria	
Disposizioni alla trasformabilità. Carlo Aymonino, Carlo Magnani e Vanna Fraticelli <i>a cura di Luca Catana</i>	57
Quattro decisioni. Bernhard Hoesli	69
Silenziosi fronti acquei. Aldo Rossi	81
Proposizioni analitiche. Luciano Semerani e Gigetta Tamaro	94

4. Irrealità/Tracciati/Modularità	
Frammenti intransitivi. Peter Eisenman	103
Orizzontalità e margini. Rafael Moneo	115
5. Elementarità/Combinazioni/Mutazioni	
Tre variazioni. Valeriano Pastor	125
Costruzione come montaggio. Gianugo Polesello e Giuseppina Marcialis	143
6. Sulle ricostruzioni	
Sul modello digitale	151
Le procedure: statiche e dinamiche	157
Schemi, apparizioni e sparizioni di immagini	162
7. Dieci esplorazioni	
Indicazioni per la consultazione online	173
Video	173
Petit Tour	174
Navigazione dei modelli	174
Esplorazione delle panoramiche a 360°	176
English abstract	181
Chapter 1	182
Chapter 2	182
Chapter 3	183
Chapter 4	183
Chapter 5	184
Chapter 6	184
Chapter 7	
Postfazione	
<i>Giovanni Marras</i>	185
Bibliografia	189

Prefazione di Giuseppe D'Acunto

Questo volume raccoglie gli esiti di un lungo ed articolato progetto di ricerca dal titolo Valorizzazione e divulgazione in rete dei documenti e disegni dell'Archivio Progetti luav, finanziato dall'Università luav di Venezia e condotto dalla ricercatrice Starlight Vattano nel 2021. Il progetto, nella sua più ampia definizione, aveva come obiettivo quello della valorizzazione e divulgazione del patrimonio di progetti e di documenti conservati nell'Archivio Progetti luav, attraverso la ricostruzione digitale. Una ricostruzione intesa come rilettura e reinterpretazione critica dei disegni e documenti di archivio con il fine di ricomporre una particolare condizione di progetto, rileggerne e comunicarne i contenuti mediante dei modelli virtuali e fisici in stampa 3D.

Progetti e disegni costruiti in un'epoca analogica, che spesso affidano a sofisticati e raffinati sistemi grafici, come assonometrie, prospettive o sezioni prospettiche, la lettura delle loro configurazioni spaziali e delle relazioni tra le diverse parti o con il contesto che li accoglie. L'obiettivo del progetto di ricerca era quindi quello di ri-presentare questi progetti in una nuova veste digitale affidando, in questo caso, l'analisi e la comunicazione dei loro valori dimensionali, formali e relazionali ad un sistema grafico che, grazie alla potenza comunicativa del virtuale, ne consentisse una lettura originale e alternativa di aspetti e questioni spesso anche inedite o, quantomeno, già note ma esplorate da diversi punti di vista.

L'Archivio Progetti dell'Ateneo veneziano custodisce un immenso patrimonio, costituito da documenti e disegni di progetto, ancora intrappolati in formati originali e facilmente deperibili e quindi non adatti alla condivisione o all'esportazione oltre il perimetro dell'Archivio e la cui conoscenza si affida ancora esclusivamente alla consultazione in sede. Un patrimonio nel quale è racchiuso anche una parte importante della storia dell'Ateneo Veneziano narrata

nei documenti che raccontano l'opera dei padri fondatori e dei maestri che, proprio nella e dalla scuola veneziana, hanno animato e partecipato al dibattito internazionale sulla radicale trasformazione dell'architettura e della città del XX secolo. Ricostruire questo brano di storia e, al contempo, organizzare un complesso sistema di valorizzazione e divulgazione degli esiti della ricerca, che ha sfruttato anche il potenziale comunicativo delle mostre allestite in un canale web, ha costituito per luav un'importante occasione per condividere il suo illustre passato e riaffermare il suo ruolo da protagonista nel dibattito teorico/critico internazionale sull'architettura, sul design, sulla pianificazione territoriale, sulla moda e sulle arti visive e performative.

Ovviamente, vista la vastità del patrimonio di documenti conservati in archivio, si è reso necessario scegliere un caso studio adatto ad esplorare il potenziale della metodologia di lavoro proposta, per valutarne anche gli esiti e le strategie più adeguate da mettere in campo. Il caso studio scelto è quello del concorso di progettazione indetto dall'allora Istituto di Architettura di Venezia (luav), in quel momento sotto la guida di Carlo Aymonino, nel 1978 per Cannaregio Ovest e che vede la partecipazione di dieci tra i più noti progettisti di quel momento, provenienti da diverse parti del mondo. L'esito del concorso vede la realizzazione di dieci progetti i cui disegni andranno ad animare una mostra allestita allo luav nel 1980 dal titolo 10 Immagini per Venezia, con un omonimo catalogo curato da Francesco Dal Co (Officina, Roma 1980).

Dieci soluzioni progettuali totalmente diverse nel loro impianto e che, insieme, riflettono su un'area della città di Venezia estremamente critica e complessa, nate con il solo scopo di animare un lungo ed articolato dibattito, che va anche oltre il caso studio in sé e che riguarda, in generale, il dialogo tra il nuovo e la preesistenza, tra la città storica e l'architettura contemporanea, tra la città di Venezia e la laguna. Starlight Vattano, nel suo lungo ed appassionato lavoro di ricerca, ha saputo ricostruire l'intera vicenda del concorso/seminario del 1978, raccogliendo e studiando accuratamente tutto il materiale grafico conservato nell'Archivio Progetti e confrontandolo con una serie di interviste fatte ad alcuni degli autori/progettisti che hanno partecipato a quella felice stagione dello luav. L'esito di questo intenso lavoro è la ricostruzione digitale dei dieci progetti attraverso modelli digitali a forte carattere semantico, che si costituiscono come la perfetta sintesi di una serie di riflessioni magistralmente articolate in un lungo periodo di lavoro.

I modelli realizzati da Starlight Vattano non sono una semplice digitalizzazione del materiale di archivio e, ancor meno, un "ridisegno" ma, piuttosto, un complesso lavoro di ricostruzione filologica che, grazie anche ad un'approfondita lettura dei testi degli autori, innerva in quelle rappresentazioni il significato e le ragioni più profonde dei progetti analizzati. In definitiva, quelle 10 immagini per Venezia, create su supporto analogico, trovano nel lavoro dell'autrice un nuovo sistema di rappresentazione capace di riproporle in una chiave di lettura inedita ed estremamente interessante. Ad esempio, le bellissime sezioni prospettiche che Carlo Aymonino realizza per raccontare brani del suo progetto, ora si animano e diventano un tour virtuale che esplora lo spazio di quell'architettura mai realizzata nella sua interezza. Così come tutte le immagini statiche che i diversi progettisti hanno realizzato nel 1978 per raccontare il complesso sistema di relazioni, stabilito tra le loro architetture e il tessuto preesistente della città di Venezia, ora diventano dei rendering o frame di una video animazione degli stessi progetti che propongono al lettore un'esplorazione virtuale a 360°.

Possibili letture da punti di vista totalmente diversi, spesso diametralmente opposti, rispetto alle posizioni fisse degli sguardi imposte dal disegno analogico. Nel suo insieme, il lavoro di Starlight Vattano si costituisce come un complesso sistema di rappresentazione e narrazione capace di rileggere i dieci progetti per Cannaregio Ovest nei loro

significati e nelle loro intenzioni, per poi raccontarne in una forma dinamica e interattiva non solo l'articolazione e la configurazione degli spazi ma, soprattutto, il dialogo tra quelle stesse soluzioni progettuali e la città di Venezia, ovvero il vero tema del concorso/seminario del 1978.

L'autrice del volume ha saputo governare magistralmente il processo di ricostruzione dei dieci progetti: ogni immagine proposta, elaborata secondo i sistemi di modellazione e render più sofisticati, non si risolve mai in un mero esercizio estetico dell'immagine stessa o in un banale virtuosismo grafico ma, piuttosto, riesce nel suo insieme, anche mediante un accurato uso dei colori, a fare emergere un dettaglio o una suggestione, spesso nascosta, di quel brano di progetto. Starlight non reinventa i dieci progetti ma, nel rispetto assoluto delle singole scelte e delle intenzioni dei progettisti, ne ripropone e completa, in chiave contemporanea, la loro costruzione e definizione, quasi a volerli svincolare dalla staticità grafica nella quale sono, inevitabilmente, espressi per liberarne le forme e i significati in una visione dinamica, più articolata e complessiva dello spazio.

Dieci immagini. Dieci progetti. Dieci disegni. Dieci mimesi. Osservare con lentezza, misurare le architetture nel tempo, immaginare velocità trascorse, proiettare nel presente, sono le operazioni che hanno delineato le possibilità visuali di questo lavoro, grafie alla ricerca di uno spirito nobilitato dalla solennità di un inafferrabile guardare, punto di svolta per la ricerca di nuovi luoghi da descrivere e comunicare. Un sodalizio di sensi e progettualità che si misurano con l'immaginario, per restituire un brano della città di Venezia attraverso orizzonti sospesi, perché mai edificati, eppure consolidati in un discorso teorico del Disegno, sulle possibilità dell'architettura. La narrazione che fa da sfondo a queste dieci immagini si colloca nell'ambito di un seminario internazionale che ebbe luogo a Venezia nel 1978. Un concorso di idee organizzato dall'Istituto Universitario di Architettura di Venezia che avrebbe richiamato progettisti e progettiste, attivi/e a livello nazionale e internazionale, a sviluppare ipotesi e a intervenire sulla specificità delle questioni urbane e architettoniche dell'area di Cannaregio Ovest. Le plurali espressioni grafiche e progettuali per la ricucitura del sestiere, con il resto della città, se da un lato istituivano un contatto diretto con le peculiarità materico-fisiche del luogo, dall'altro rivelavano le interpolazioni dinamiche di una narrazione per frammenti visuali, simbolici, talvolta contraddittori. Un'occasione, o meglio, dieci occasioni grafiche, dieci disegni che permettono di condurre un'indagine storico-critica su due fronti: uno, legato alla lettura della formulazione progettuale, che ha delineato ciascuna delle dieci proposte; l'altro, orientato alla messa in valore delle risposte architettoniche e urbane attraverso le qualità esplorative offerte dal modello digitale, nell'accezione di "simulacro" dei valori progettuali, storici e formali, in quella categoria grafica che è propria della rappresentazione. Le dieci ricostruzioni raccontate in questo studio manifestano le possibilità del pensare la forma, dichiarano le qualità analitiche del guardare, traducono relazioni numeriche in espressioni segniche, tentando di riconoscere, nella traccia del non costruito, le logiche evocative e funzionali del rappresentare architettura.

Starlight Vattano architetta, ricercatrice presso il Dipartimento di Ingegneria Civile Ambientale e Meccanica dell'Università di Trento, in cui svolge attività didattica presso il CdS in Ingegneria Edile-Architettura. È delegata del Direttore di Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Meccanica alle Politiche equità e diversità per il triennio 2024-2027. Dal 2019 al 2023 è stata docente a contratto presso l'Università luav di Venezia, dove ha condotto due anni di assegni di ricerca (2020-2022). Dal 2017 al 2020, presso la Libera Università di Bolzano è stata titolare di due assegni di ricerca, svolgendo anche attività didattica. Dal 2012 al 2016 ha svolto attività di ricerca presso l'Università di Palermo, dove ha conseguito il dottorato in Architettura (con il titolo di *Doctor Europeus*) nel 2015. Presso la *Escuela Técnica Superior de Arquitectura (E.T.S. Universidad de Málaga)* e la *Faculty for the Built Environment (University of Malta)* ha svolto un periodo di ricerca dottorale di un anno (2013-14). È autrice di numerosi saggi pubblicati in volumi e riviste di settore. Gli ambiti di ricerca riguardano la modellazione digitale per l'esplorazione AR/VR/MR, gli studi visuali sul rapporto tra danza e disegno, gli studi di genere in ambito architettonico-urbanistico.