

W.A.V.E. 2022



WORKSHOP
ARCHITETTURA
VENEZIA

VENICE FUTURE
CAMPUS

WORKSHOP ARCHITETTURA VENEZIA

VENICE FUTURE CAMPUS

W.A.V.E.22
WORKSHOP ARCHITETTURA VENEZIA
VENICE FUTURE CAMPUS

A cura di / Edited by
Andrea Iorio
Lucilla Calogero

- WS1 **TIZIANO AGLIERI RINELLA**
- WS2 **ROBERTA ALBIERO + ARABELLA GUIDOTTO**
- WS3 **ALDO AYMONINO + GIUSEPPE CALDAROLA**
- WS4 **BERGMEISTERWOLF** GERD BERGMEISTER + MICHAELA WOLF
- WS5 **ANDREA BERTASSI**
- WS6 **RICCARDA CANTARELLI**
- WS7 **FERNANDA DE MAIO + DANIELA RUGGERI**
- WS8 **PEDRO DOMINGOS**
- WS9 **FABIO DON + MARCO ZELLI**
- WS10 **ECKERT NEGWER SUSELBEEK ARCHITEKTEN** WOUTER SUSELBEEK
- WS11 **FRES ARCHITECTES** LAURENT GRAVIER + SARA MARTÍN CÁMARA
- WS12 **TONI GIRONÉS**
- WS13 **CRISTIÁN IZQUIERDO LEHMANN + NICOLÒ LEWANSKI**
- WS14 **SARA MARINI**
- WS15 **METRO ARQUITETOS** GUSTAVO CEDRONI
- WS16 **ENRICO MOLteni**
- WS17 **MONOBLOCK** ALEXIS SCHÄCHTER
- WS18 **GUIDO MORPURGO**
- WS19 **RODRIGO PERÉZ DE ARCE**
- WS20 **TALLER CAPITAL** JOSÉ PABLO AMBROSI + LORETA CASTRO REGUERA
- WS21 **MARGHERITA VANORE**
- WS22 **JORGE VIDAL + GUILLEM PONS + BIEL SUSANNA**

I
- -
U
- -
A
- -
V

I
- -
U
- -
A
- -
V

Università
Iuav di Venezia

Anteferma Edizioni 35,00€
ISBN 979-12-5953-047-9




anteferma

W.A.V.E. 2022

**WORKSHOP
ARCHITETTURA
VENEZIA**
VENICE FUTURE
CAMPUS

WORKSHOP
ARCHITETTURA
VENEZIA

VENICE FUTURE
CAMPUS



I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

Università
Iuav di Venezia



WAVE.
2022

Università Iuav di Venezia

W.A.Ve. 2022
WORKSHOP
ARCHITETTURA
VENEZIA
VENICE FUTURE
CAMPUS

Coordinamento
/ Coordination
Andrea Iorio
con Lucilla Calogero

Staff / Staff
Susanna Campeotto,
Elena Cavallin,
Mattia Cocozza,
Vincenzo d'Abramo,
Martina Dussin,
Marco Felicioni,
Claretta Mazzonetto,
Elena Sofia Moretti,
Alessia Sala

Staff amministrativo
/ Administrative staff
Lucia Basile,
Federico Ferruzzi,
Irene Segalla

Identità visiva / Visual identity
Leonardo Sonnoli,
Irene Bacchi

Web, Social, Exhibit
graphic design
Damiano Fraccaro

Riprese audiovisive
/ Audiovisual footage
Beppe Ferrari,
Martina Dussin,
Luca Pilot,
Servizio fotografico
e immagini Iuav

Collaborazioni / Collaborations
Iuav Abroad – Iuav Alumni
R3B – Rebiennale

Ringraziamenti speciali
/ Special thanks
Marco Ballarin,
Michel Carlana,
Vittorio De Battisti Besi,
Alberto Ferlenga,
Jacopo Galli,
Marco Marino,
Daniela Ruggeri

Pubblicazione a cura di
/ Publication edited by
Andrea Iorio,
Lucilla Calogero

Progetto grafico
/ Graphic design
Damiano Fraccaro

Pubblicato da / Published by

Anteferma Edizioni,
Conegliano (TV)
979-12-5953-047-9

Università Iuav di Venezia,
Venezia
978-88-3124-165-6

Stampato da / Printed by
Grafiche Antiga
per / for Anteferma Edizioni

Prima edizione / First Edition
Marzo / March 2024

Referenze iconografiche
/ Iconographic references

Tutte le foto delle
esposizioni finali,
escluso quando riportato
diversamente, sono
del Servizio fotografico
e immagini Iuav
*/ All photos of the final
exhibitions, unless stated
otherwise, are from
the Servizio fotografico
e immagini Iuav*

Le mappature alle
pp. 42-51 sono a cura di
*/ The mappings on
pp. 42-51 are edited by*
Susanna Campeotto,
Mattia Cocozza, Vincenzo
d'Abramo, Marco Felicioni,
Claretta Mazzonetto,
Elena Sofia Moretti

W.A.VE. 2022

WORKSHOP ARCHITETTURA VENEZIA VENICE FUTURE CAMPUS

A cura di / Edited by
Andrea Iorio
Lucilla Calogero

I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

Università
Iuav di Venezia



Questo lavoro è distribuito sotto Licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo Stesso Modo 4.0 Internazionale


anteferma

INDICE / CONTENTS

8	VERSO IL CAMPUS FUTURO / TOWARDS THE FUTURE CAMPUS
10	UN NUOVO CAMPUS PER LA CITTÀ / A NEW CAMPUS FOR THE CITY BENNO ALBRECHT
12	VENEZIA CAMPUS FUTURO / VENICE FUTURE CAMPUS ANDREA IORIO
16	DELL'INTEGRAZIONE INSOFFERENTE / ON IMPATIENT INTEGRATION FRANCESCO ZUDDAS
24	IDEA DI ARCHITETTURA. SPAZIO DELLA DIDATTICA / IDEA OF ARCHITECTURE. THE EDUCATIONAL SPACE TOMMASO BRIGHENTI
32	VENICE FUTURE CAMPUS. VIEWS FROM ABROAD EMANUELA SORBO, ELISA BRUSEGAN, GIANLUCA SPIRONELLI, SOFIA TONELLO, MARCO TOSATO
34	OCCASIONI PER IL CAMPUS FUTURO / OPPORTUNITIES FOR THE FUTURE CAMPUS
38	TEMI E AREE / THEMES AND AREAS
40	IL CAMPUS E LA CITTÀ / THE CAMPUS AND THE CITY
48	IL SISTEMA SANTA MARTA / THE SANTA MARTA SYSTEM
50	AREE PUNTUALI / PUNCTUAL AREAS

54	VISIONI PER IL CAMPUS FUTURO / VISIONS FOR THE FUTURE CAMPUS	166	WS12 TONI GIRONÈS
56	WS1 TIZIANO AGLIERI RINELLA	176	WS13 CRISTIÁN IZQUIERDO LEHMANN + NICOLÒ LEWANSKI
66	WS2 ROBERTA ALBIERO + ARABELLA GUIDOTTO	186	WS14 SARA MARINI
76	WS3 ALDO AYMUNINO + GIUSEPPE CALDAROLA	196	WS15 METRO ARQUITETOS GUSTAVO CEDRONI
86	WS4 BERGMEISTERWOLF GERD BERGMEISTER + MICHAELA WOLF	206	WS16 ENRICO MOLteni
96	WS5 ANDREA BERTASSI	216	WS17 MONOBLOCK ALEXIS SCHÄCHTER
106	WS6 RICCARDA CANTARELLI	226	WS18 GUIDO MORPURGO
116	WS7 FERNANDA DE MAIO + DANIELA RUGGERI	236	WS19 RODRIGO PERÉZ DE ARCE
126	WS8 PEDRO DOMINGOS	246	WS20 TALLER CAPITAL JOSÉ PABLO AMBROSI + LORETA CASTRO REGUERA
136	WS9 FABIO DON + MARCO ZELLI	256	WS21 MARGHERITA VANORE
146	WS10 ECKERT NEGWER SUSELBEEK ARCHITEKTEN WOUTER SUSELBEEK	266	WS22 JORGE VIDAL + GUILLEM PONS + BIEL SUSANNA
156	WS11 FRES ARCHITECTES LAURENT GRAVIER + SARA MARTÍN CÁMARA	276	PREMI / AWARDS

VISIONI PER IL CAMPUS FUTURO /VISIONS FOR THE FUTURE CAMPUS

WS1
**TIZIANO
AGLIERI RINELLA**

WS2
**ROBERTA ALBIERO
+ ARABELLA GUIDOTTO**

WS3
**ALDO AYMUNINO
+ GIUSEPPE CALDAROLA**

WS4
**BERGMEISTERWOLF
GERD BERGMEISTER
+ MICHAELA WOLF**

WS5
ANDREA BERTASSI

WS6
RICCARDA CANTARELLI

WS7
**FERNANDA DE MAIO
+ DANIELA RUGGERI**

WS8
PEDRO DOMINGOS

WS9
**FABIO DON
+ MARCO ZELLI**

WS10
**ECKERT NEGWER SUSELBEEK
ARCHITEKTEN
WOUTER SUSELBEEK**

WS11
**FRES ARCHITECTES
LAURENT GRAVIER
+ SARA MARTÍN CÁMARA**

WS12
TONI GIRONÈS

WS13
**CRISTIÁN IZQUIERDO LEHMANN
+ NICOLÒ LEWANSKI**

WS14
SARA MARINI

WS15
**METRO ARQUITETOS
GUSTAVO CEDRONI**

WS16
ENRICO MOLteni

WS17
**MONOBLOCK
ALEXIS SCHÄCHTER**

WS18
GUIDO MORPURGO

WS19
RODRIGO PERÉZ DE ARCE

WS20
**TALLER CAPITAL
JOSÉ PABLO AMBROSI
+ LORETA CASTRO REGUERA**

WS21
MARGHERITA VANORE

WS22
**JORGE VIDAL
+ GUILLEM PONS
+ BIEL SUSANNA**

WS2 ROBERTA ALBIERO + ARABELLA GUIDOTTO ^{IT} ARCANA. UN PROGETTO DI INTERFACCIA / ARCANA. AN INTERFACE PROJECT

Con / With

Federico Muratori, Gabriele Tessari, Siiri Turpeinen

Studenti / Students

Elena Agostini	Sara Cettolin	Francesco Londino	Federico Piazza	Erica Stangherlin
Matteo Arabelli	Alessia Chiesa	Elisa Longato	Bianca D. Pintilescu	Matteo Sverzut
Laura Ariedi	Nicole Citton	Matteo Longo	Nicolò Pozzer	Giacomo Tasinato
Sofia Ballarin	Davide Costa	Enrico Longo	Davide Roncarati	Ludovico Tessaro
Aurora Ballarini	Ilaria Covone	Anna Maronese	Giordano Rossetto	Emanuele Tibaldo
Mariano Barbato	Samuele Dall'olmo	Giulia Massalin	Davide Saggioro	Giosuè Tonetto
Mattia Barendi	Elisa Daminato	Davide M. Memmola	Barbara J. Salzano	Elettra Vatta
Kevin Basso	Filippo Fania	Andrea Michieletto	Giorgia Sartori	Giada Vescovi
Federica Beltrame	Carolina Gilardi	Nicolò Michieletto	Giacomo Sattin	Anna Violato
Beatrice Bertapelle	Francesco Girardini	Federica Nardo	Gloria Scapin	Thomas Volpato
Gabriele Berto	Lara Lazzari	Natalia Ndreu	Giovanni Scoizzato	Lorenzo Zambelli
Margherita Bottoni	Alvise Lazzarini	Emma Olivari	Nicola Sernagiotto	Carlo Zecchin
Enrico Casagrande	Riccardo Limitone	Simone Pellegrino	Carmela Sidibe	Bianca Zenatto



Arcana è un progetto che coinvolge aspetti architettonici, comunicativi, virtuali e reali.

La sua genesi è il risultato di una serie di riflessioni in merito alla città di Venezia, alla sua identità multiculturale, un ambiente in cui culture diverse, nel tempo, sono entrate in contatto convivendo in modo sinergico, contaminandosi, mescolandosi, contrastandosi, ma anche evolvendosi, arricchendosi e innovandosi. Venezia conserva ancora molte anime, nonostante la sua immagine si riduca sempre più ad apparizione scenografica da catturare e utilizzare quale sfondo cartolinesco a video e *selfies*. Nonostante il decremento demografico, resistono ancora al suo interno realtà che faticosamente sopravvivono all'alienazione turistica e alle mutazioni geomorfologiche naturali e artificiali del suo ambiente. Sono saperi e valori propri della città, legati ad attività artigianali locali, ai luoghi della cultura che costituiscono una sorta di resistenza allo sfruttamento turistico che corrompe l'essenza della città. La Venezia affollata e letteralmente soffocata dai flussi ininterrotti di persone non restituisce la sua complessità strutturale e materiale. L'immagine di grande bazar diffuso offusca e nasconde ciò che tutti vorrebbero vedere ma che non sanno riconoscere.

Il progetto *Arcana* mira all'individuazione di alcuni punti di interfaccia, fisica e virtuale, tra i luoghi della cultura e lo spazio urbano. Contemporanee "porte regali", attraversando le quali poter accedere alla conoscenza delle anime di Venezia. Luoghi magici e nascosti, come le porte di Hugo Pratt in *Favola di Venezia*, racchiudono ingressi ad altre realtà che aprono a una visione di quanto vive nella città storica, in modo particolare in relazione a quel nucleo propulsivo e creativo rappresentato dall'Università luav di Venezia, che attraverso queste interfacce attiva nuove modalità di relazione tra la città e chi l'attraversa, in virtù del suo ruolo di polo culturale capace di fornire l'energia creativa indispensabile al suo futuro.

Arcana è un progetto nato da una visione poi concretizzatosi grazie alla totale adesione al tema da parte degli studenti che con passione hanno preso parte alla realizzazione delle porte reali e virtuali tra città e sedi universitarie. Il workshop, infatti, si poneva come obiettivo l'ideazione e lo sviluppo di interventi puntuali localizzati in luoghi strategici nelle diverse sedi luav finalizzati a favorire la comunicazione tra la città e chi la percorre, mediante una serie di interfacce, dispositivi spaziali e, al contempo, virtuali che raccontassero l'esperienza dello spazio veneziano e la storia della città mediante l'utilizzo di dispositivi tecnologici collocati al loro interno.

I progetti sviluppati hanno restituito riflessioni interessanti in tema di complessità architettonica, sia in relazione alla spazialità urbana che in tema di declinazione dell'idea di installazione come punto di contatto tra città e arte. Le suggestioni confluite nei progetti hanno preso spunto da aspetti fortemente caratterizzanti la città, dalla prossemica, dalla percezione tattile e materiale in senso lato dello spazio veneziano. I punti di vista, la distanza tra le rive, le compressioni delle calli con il loro rapporto di luce e ombra, il recupero di sistemi costruttivi tradizionali veneziani.

Dopo una prima fase, in forma concorsuale, i due progetti selezionati sono stati sviluppati e realizzati in scala 1:1 collettivamente dagli tutti gli studenti, rileggendo e sperimentando aspetti tradizionali del saper fare per un obiettivo comune. I progetti non realizzati, sono stati modellati in 3d e collocati virtualmente nel luogo di progetto attraverso la scansione dello spazio reale. L'accesso a questi progetti avviene attraverso un qr-code quale interfaccia digitale tra reale e virtuale.

I due progetti realizzati sono rispettivamente: *Hugo*, collocato all'ingresso della sede di Santa Marta, che riprende idealmente il concetto di fondazione su palafitta portandolo alla luce e rovesciandone forma e funzione. Il secondo, dal titolo *Passaggio di stato* ricostruisce la connessione tra la sede delle Terese e la città ripristinando, attraverso un ponte, l'ingresso posto sul retro della fabbrica ed evoca la presenza del canale ora interrato.

Il progetto *Arcana* ha sperimentato la simultaneità del progettare e del fare come azioni interrelate, dimostrando, in un tempo ridotto, come piani diversi, concettuale e manuale, teorico e pratico, reale e virtuale, in modo sinergico non rappresentino che due aspetti inscindibili del fare architettonico.

Arcana is a project involving architectural, communicative, virtual and real aspects.

Its genesis is the result of a series of reflections on the city of Venice, on its multicultural identity, an environment in which different cultures, over time, have come into contact coexisting in a synergic manner, contaminating, mixing, contrasting but also evolving, enriching and innovating. Venice still retains many souls, despite the fact that its image is increasingly being reduced to a scenographic apparition to be captured and used as a postcard background for videos and selfies. In spite of the demographic decrease, there are still realities within it that struggle to survive the alienation of tourism and the natural and artificial geomorphological mutations of its environment. It is the city's own knowledge and values, linked to local craft activities and cultural sites that constitute a sort of resistance to the tourist exploitation that corrupts the essence of the city. The crowded Venice, literally suffocated by uninterrupted streams of people, does not restore its structural and material complexity. The image of a great diffuse bazaar obscures and hides what everyone would like to see but cannot recognise.

The *Arcana* project aims to identify a number of interface points, both physical and virtual, between the places of culture and urban space. Contemporary "regal doors", through which one can access knowledge of the souls of Venice. Magical and hidden places, such as Hugo Pratt's doors in *Fable of Venice*, enclose entrances to other realities that open up a vision of what lives in the historic city, especially in relation to that propulsive and creative core represented by the Università luav di Venezia, which through these interfaces activates new ways of relating between the city and those who pass through it, by virtue of its role as a cultural pole capable of supplying the creative energy indispensable to its future.

Arcana is a project that was born from a vision and then materialised thanks to the total adhesion to the theme on the part of the students who passionately took part in the real and virtual doors between the city and the university premises. In fact, the workshop set itself the objective of conceiving and developing punctual interventions located in strategic places in the various luav sites, aimed at fostering communication between the city and those who travel through it, by means of a series of interfaces, spatial and, at the same time, virtual devices that would tell the experience of Venetian space and the history of the city through the use of technological devices placed inside them.

The projects developed returned interesting reflections on the subject of architectural complexity, both in relation to urban spatiality and in terms of the declination of the idea of installation as a point of contact between city and art. The suggestions that flowed into the projects took their cue from aspects that strongly characterise the city, from proxemics, from the tactile and material perception in the broadest sense of Venetian space. The viewpoints, the distance between the banks, the compressions of the calli with their relationship of light and shadow, the recovery of traditional Venetian building systems.

After an initial phase, in competition form, the two selected projects were developed and realised on a 1:1 scale collectively by all the students, reinterpreting and experimenting with traditional aspects of know-how for a common goal. The projects that were not physically realised were modelled in 3d and placed virtually in the project site by scanning the real space. Access to these projects is through a qr-code as a digital interface between real and virtual.

The two projects realised are respectively: *Hugo*, placed at the entrance of the Santa Marta headquarters, which ideally takes up the concept of a foundation on stilts, bringing it to light and overturning its form and function. The second, entitled *Passaggio di stato* (State passage), reconstructs the connection between the Terese headquarters and the city by restoring, by means of a bridge, the entrance at the back of the factory and evokes the presence of the now-buried canal.

The *Arcana* project has experimented with the simultaneity of designing and making as interrelated actions, demonstrating, in a short time, how different planes, conceptual and manual, theoretical and practical, real and virtual, in a synergetic way represent but two inseparable aspects of architectural making.



Passaggio di stato



Hugo



The Call of the Forest



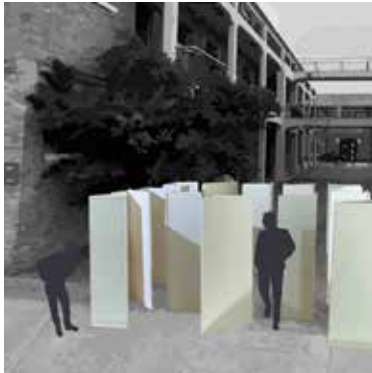
Passaggio velato



Seaside



Take a Break



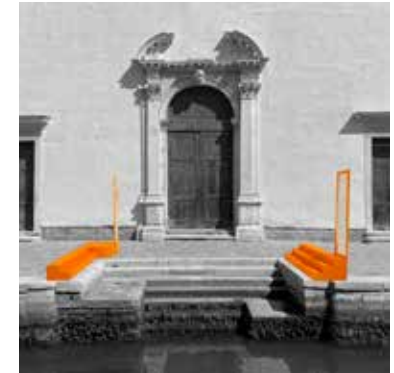
Varco invisibile



Connected Vision



The Lens



Douglas Stairs



Water / Ground / Sky



Facet



Lesius



Pink Waves



Video
*Arcana. Un progetto
di interfaccia / Arcana.
An Interface Project*



Finito di stampare nel mese di Marzo 2024
/ Printed in March 2024