

# OFFICINA



41

**Direttore editoriale** Emilio Antoniol  
**Direttore artistico** Margherita Ferrari  
**Comitato editoriale** Letizia Goretti, Stefania Mangini, Rosaria Revellini, Elisa Zatta  
**Comitato scientifico** Federica Angelucci, Stefanos Antoniadis, Sebastiano Baggio, Matteo Basso, Eduardo Bassolino, Maria Antonia Barucco, Martina Belmonte, Viola Bertini, Giacomo Biagi, Paolo Borin, Alessandra Bosco, Laura Calcagnini, Federico Camerin, Piero Campalani, Fabio Cian, Sara Codarin, Silvio Cristiano, Federico Dallo, Dorian Dal Palù, Francesco Ferrari, Paolo Franzo, Jacopo Galli, Silvia Gasparotto, Gian Andrea Giacobone, Giovanni Graziani, Francesca Guidolin, Beatrice Lerma, Elena Longhin, Antonio Magarò, Filippo Magni, Michele Manigrasso, Michele Marchi, Patrizio Martinelli, Cristiana Mattioli, Fabiano Micocci, Mickeal Milocco Borlini, Magda Minguzzi, Massimo Mucci, Maicol Negrello, Corinna Nicosia, Maurizia Onori, Valerio Palma, Damiana Paternò, Elisa Pegorin, Laura Pujia, Silvia Santato, Roberto Segà, Gerardo Semperebon, Chiara Scanagatta, Chiara Scarpitti, Giulia Setti, Francesca Talevi, Oana Tiganea, Ianira Vassallo, Luca Velo, Alberto Verde, Barbara Villa, Paola Zanotto  
**Redazione** Davide Baggio, Luca Ballarin, Giulia Conti, Martina Belmonte, Silvia Micali, Arianna Mion, Libreria Marco Polo, Sofia Portinari, Marta Possiedi, Tommaso Maria Vezzosi  
**Web** Emilio Antoniol  
**Progetto grafico** Margherita Ferrari

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

**Stampa** AZEROprint, Marostica (VI)  
**Tiratura** 150 copie  
**Chiuso in redazione** il 22 marzo 2023, con asparagi verdi dell'Agro Nocerino-Sarnese  
**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 2023** 32,00 € | 4 numeri

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



# OFFICINA\*

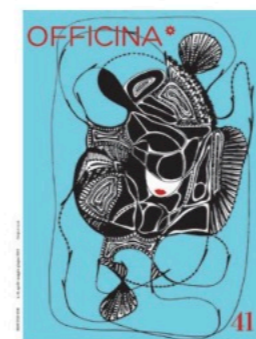
"Officina mi piace molto, consideratemi pure dei vostri"  
Italo Calvino, lettera a Francesco Leonetti, 1953

Trimestrale di architettura, tecnologia e ambiente  
N.41 aprile-maggio-giugno 2023  
**Corpi e cura**

**Il dossier di OFFICINA\*41 - Corpi e cura è a cura di Paolo Franzo e Chiara Scarpitti.**  
Si ringrazia per la ricerca il progetto "Designing with More-than-Humans" (Funding Call for Young Researchers - UniCampania 2022)

**Hanno collaborato a OFFICINA\* 41:**  
Maria Costanza Angelini, Eleonora Barosi, Annarita Bianco, Valeria Biasin, Roshan Borsato, Michela Carlomagno, Manuela Ciangola, Anna Colonna, Dylan Colussi, Francesca Coppolino, Erminia D'Itria, Chiara Iacovetti, Massimo Mariani, Clizia Moradei, Samuele Papiro, Gioele Peressini, Enrico Polloni, Rosaria Revellini, Stefano Salzillo, Valeria Tatano, Federica Vacca.

OFFICINA\* è un progetto editoriale che racconta la ricerca. Tutti gli articoli di OFFICINA\* sono sottoposti a valutazione mediante procedura di double blind review da parte del comitato scientifico della rivista. Ogni numero racconta un tema, ogni numero è una ricerca. OFFICINA\* è inserita nell'elenco ANVUR delle riviste scientifiche per l'Area 08.



## Corpi e cura

Bodies and Care  
n-41-apr-mag-giu-2023

**Il corpo del mondo** The Body of the World  
Chiara Iacovetti

**6** **INTRODUZIONE**  
**Corpi multispecie e cura nel progetto**  
Designing Multispecies Bodies and Care  
Paolo Franzo, Chiara Scarpitti

**10** **Ecologia è intimità fra estranei** Ecology is Intimacy between Strangers  
Clizia Moradei

**18** **La transizione verso la simbiosi multispecie**  
The Transition to Multispecies Symbiosis  
Stefano Salzillo, Michela Carlomagno

**26** **L'impronta dei corpi e la soglia nell'architettura d'interni** The Imprint of Bodies and Threshold in Interior Architecture  
Manuela Ciangola

**34** **Il corpo danzante come progetto** The Dancing Body as a Project  
Gioele Peressini

**42** **Il gioiello contemporaneo nell'Era dell'entanglement**  
Jewellery Design Practice in the Entanglement Era  
Annarita Bianco

**52** **Corpi esclusi** Excluded Bodies  
Valeria Tatano, Rosaria Revellini

**62** **Left(L)overs**  
Eleonora Barosi, Erminia D'Itria, Federica Vacca

**INFONDO**  
**72** **Mens sana in corpore sano. E bello.**  
Stefania Mangini

**4** **ESPLORARE**  
Davide Baggio

**74** **PORTFOLIO**  
**Quale corpo? Quale cura?**  
Which Body? What Cure?  
Samuele Papiro

**82** **IL LIBRO**  
**L' "Ospedalino" si è fatto grande** The "Ospedalino" got Bigger  
Massimo Mariani

**84** **I CORTI**  
**Design per esplorare il piacere** Design to Explore Pleasure  
Maria Costanza Angelini

**86** **La persistenza del corpo**  
The Resistance of the Body  
Dylan Colussi

**88** **L'IMMERSIONE**  
**Corpi di rovine e metamorfosi del paesaggio**  
Bodies of Ruins and Landscape Metamorphoses  
Francesca Coppolino

**92** **SOUVENIR**  
**Corpi metallici**  
Metallic Bodies  
Letizia Goretti

**94** **TESI**  
**Distretto umano**  
Human District  
Anna Colonna

**98** **Il well-being: la sostenibilità nell'organizzazione aziendale** Well-being: Sustainability in Business Organisation  
Roshan Borsato, Enrico Polloni

**100** **CELLULOSA**  
**Oltre la periferia della pelle**  
a cura dei Librai della Marco Polo

**101** **(S)COMPOSIZIONE**  
**Signora libertà, signorina fantasia**  
Emilio Antoniol



## La persistenza del corpo The resistance of the body

**Dylan Colussi**

Dottorando in Arti visive, performative e moda, Università Iuav di Venezia.  
dcolussi@iuav.it

Whole, progetto virtuale sviluppato da The Fabricant, 2021.  
Whole, virtual project developed by The Fabricant, 2021.  
The Fabricant

Il virtuale è uno dei territori più recentemente esplorati dalla moda. È uno spazio di ventura, dove ogni progetto cerca di conquistare mete sempre più lontane per allargare i confini di quella nuova categoria che è la moda virtuale. Abiti e accessori ricoprivano già un ruolo centrale nella costruzione della propria identità in esperienze digitali come il gaming, e software di modellazione 3D sono utilizzati nelle aziende di produzione per lo sviluppo di prototipi, ma è stato sotto la spinta della pandemia che designer e brand si sono rivolti al digitale sia per immaginare modi alternativi di presentare le proprie collezioni che per la progettazione di nuovi oggetti informatici.

"We waste nothing but data and exploit nothing but our imagination" scrive, nella propria homepage, la genzia olandese The Fabricant. The Fabricant è stata la prima a promuovere l'idea di una moda che esistesse solo nello spazio del digitale, indagando nuovi metodi progettuali che potessero trovare soluzioni inclusive ed estese alle problematiche che investono l'industria della moda, in primo luogo, quelle dello spreco e del consumo di risorse. Nel 2019, *Iridescence Dress* di The Fabricant è il primo abito virtuale a essere stato acquistato e indossato da un corpo reale, nello spazio di una foto. Negli ultimi due anni, si sono aggiunte molte altre piattaforme che, come The Dematerialised di Londra, e DressX, basata a Los Angeles, offrono uno spazio dove vendere abiti e accessori digitali, supportando una nuova generazione di designer che ha abbandonato la progettazione di oggetti materiali per lavorare solamente con il virtuale.

Negli anni Sessanta, Marshall McLuhan suggeriva che la tecnologia era un'estensione dei corpi (McLuhan, 2001). Ma mentre la moda si dematerializza, gli altri persistono nella loro materialità. Infatti, mentre questi artefatti esistono solo nello spazio informatico, non sono pensati unicamente per avatar digitali. DressX per esempio, permette di provare i propri modelli attraverso la fotocamera di uno smartphone. Gli oggetti vengono indossati come filtri, ma agiscono sul corpo di chi li indossa influenzando tanto le pose e i movimenti - che devono accompagnare il modello per non causare dei *glitches* - quanto gli altri elementi del look, che non devono intralciare l'oggetto digitale o confondere le forme che deve vestire. La materialità del corpo lascia le sue tracce anche nelle modalità

con cui questi oggetti vengono presentati, sempre indossati da un modello, a volte invisibile, che si rivela nei volumi, ma anche nelle pose e nelle attitudini che ancora permangono e rivestono gli abiti virtuali.

È quindi attraverso il corpo che le questioni dell'identità e delle sue espressioni si insinuano nel virtuale. Per le possibilità che offre e per la lontananza dalle consuetudini del materiale, il virtuale può diventare luogo dove sperimentare e individuare alternative possibili. Diverse iniziative, come il progetto *LEELA* di The Fabricant, hanno quindi esteso l'impegno all'inclusione e la rappresentazione di corpi solitamente esclusi dalla moda - e non solo - nei mondi virtuali. Ed è proprio nello spazio dedicato alla moda, l'architettura più vicina al corpo, che queste proposte si muovono e prendono forma. Priva di storia, formati e modelli **come sostiene The Fabricant**, la moda virtuale è uno spazio dove inscrivere i nuovi paradigmi del vestire, ma anche del progettare. Sono i corpi a scandire le grandi rivoluzioni della moda. Come nel mondo materiale, il corpo si mantiene ancora uno strumento di intervento politico e anche e soprattutto di progettazione di identità, nello spazio immateriale del virtuale.\*

### NOTE

1 - Piccolo e improvviso malfunzionamento. Il termine, nato nel campo dell'elettronica per indicare i brevi disturbi che si manifestano nelle trasmissioni, è stato adottato dall'informatica e poi dal gaming, dove descrive gli inattesi errori di sistema che si rivelano durante l'esperienza di gioco.

### BIBLIOGRAFIA

- McLuhan, M. (2001). *Understanding Media: The Extensions of Man* (ed. or. 1964). London: Routledge.