

## Collage di carta, collage digitale: concetti di architettura a confronto

Il numero della rivista "piano b. Arti e culture visive" raccoglie contributi sul tema dell'architettura narrata e interpretata attraverso un genere di rappresentazione che affida il proprio potenziale creativo a tecniche come quella del collage, e che intende essere espressione di una dimensione culturale del progetto. Con lo scopo di affrontare sia gli aspetti teorici del collage che il suo ruolo nelle pratiche artistiche e architettoniche, il numero è stato suddiviso in due sezioni: **Teorie sul collage** e **Collage e progetto: epicentri**.

**Teorie sul collage** riunisce otto saggi di studiosi che, attraverso l'analisi di casi studio o di contesti di più ampio respiro, esplorano le intrecciate relazioni tra collage, disegno, architettura e arti.

**Maria Bruna Fabrizi** indaga gli *Otterlo Circles* di Aldo van Eyck, derivati da un collage di fotografie, di disegni e di testi, per mettere in luce come collezioni di immagini o oggetti e loro montaggio abbiano permesso di definire un immaginario capace di produrre un discorso intorno all'architettura, e di sviluppare un processo di progetto in grado di sintetizzare tradizioni diverse (*The Otterlo Circles by Aldo van Eyck. Collage as condensed theory*).

**Beatrice Lampariello** esamina i disegni e i collage di Aldo Rossi, a partire dalle sue prime sperimentazioni sino all'ideazione della *Città analoga*, entra nella dimensione della rappresentazione astratta ed enigmatica dell'architettura di Rossi e in quella del gioco combinatorio di parti che ricostruisce le visioni di città e architetture (*Processi creativi del collage di Rossi: comporre e disporre*).

**Joao Pauperio** e **Maria Rebelo** discutono dei collage di Baukunst - Adrien Verschuere, anche in relazione al contesto politico ed economico del neoliberalismo e a quello della rappresentazione contemporanea, mostrando come Baukunst si sia riappropriato di modelli storici e non, attraverso una strategia volta a dissolvere la dimensione autoriale dell'architettura e a rafforzare la sua autonomia disciplinare e il suo valo-

re culturale (*Collages, History or ready-mades On the politics of representation in the age of neoliberalism*).

**Nicola Braghieri** analizza *City of Composite Presence*, collage di David Griffin e Hans Kollhoff pubblicato nelle pagine di *Collage City* di cui diventa l'icona rappresentativa, eseguito mediante l'assemblaggio di frammenti di complessi monumentali, e discute, anche attraverso un confronto con la *Città analoga*, il collage come strumento di progetto ed espediente retorico per descrivere la forma urbana (*Alcune indagini e riflessioni intorno a City of Composite Presence*).

**False Mirror Office** studiano i progetti narrativi e teatrali di UFO, influenzati dalle riflessioni di Dorflès e Eco e dal clima politico della fine degli anni Sessanta, per poi stabilire un dialogo con il gruppo fiorentino finalizzato a dimostrare come l'"assemblaggio eloquente" possa essere considerato un procedimento creativo per l'architettura contemporanea (*L'assemblaggio come testo figurativo dell'architettura. Un dialogo tra UFO e False Mirror Office*).

**Roberto Gargiani** analizza il potere narrativo dei disegni radicali di Office - Kersten Geers, David Van Severen, ispirati alle forme del collage tradizionale, anche se concepiti per sondare le potenzialità della rappresentazione digitale dell'architettura contemporanea e per proiettare il disegno in una nuova dimensione culturale (*I primi collage digitali di OFFICE - Kersten Geers, David Van Severen: intenzioni narrative dei visionari eclettici del XXI secolo*).

**Mickael Pelloquin** affronta il tema della diffusione del collage come tecnica di rappresentazione contemporanea, sullo sfondo di possibili "tendenze estetizzanti" dell'architettura, discute delle esperienze che hanno riportato il collage nella dimensione creativa del progetto, per poi interrogarsi sul ruolo del video e delle nuove tecnologie, per la comunicazione dell'architettura (*Collage & Crime. Impressionnisme des réalités augmentées*).

**Francesco Toniolo** analizza la funzione ludica degli elementi architettonici in alcuni videogiochi della *software house* giapponese FromSoftware, concentrandosi sul *level design* concepito a partire dal riuso e dalla trasformazione di frammenti di architetture, città o monumenti esistenti, ricomposti per definire collage di scenari fantastici (*"Long ago, in a walled off land": architettura fra concept e level design nei videogiochi FromSoftware*).

**Collage e progetto: epicentri** riunisce cinque saggi scritti da architetti o collettivi, corredati da un apparato iconografico, e un articolo di Anna Rosellini in cui sono discussi alcuni “epicentri concettuali del collage digitale a vocazione teorica”.

**Gianni Braghieri** analizza i diversi modi di rappresentare l’architettura, dall’analogico al digitale, attraverso la sua esperienza nell’uso del collage, impiegato come strumento per la definizione del progetto e di una visione dell’architettura (*Il collage come esaltazione del pensiero architettonico*).

**Luca Galofaro** discute delle immagini manipolate per creare relazioni inedite e per produrre un progetto derivato da una stratificazione di frammenti mnemonici, montati per costruire un pensiero intorno all’architettura (*Il montaggio come forma di progetto*).

**Pier Vittorio Aureli** e **Martino Tattara** riflettono sulla produzione di immagini dello studio Dogma, a partire dall’ideazione di una “abstract architecture”, fino alla definizione di una rappresentazione per lo spazio domestico (*Paint a Vulgar Picture. On the Relationship Between Images and Projects in Our Work*).

**Point Supreme** propongono un manifesto nel quale chiariscono la loro interpretazione di un collage costruito a partire da inaspettate e perturbanti associazioni di immagini, capaci di trasformare la realtà in un dispositivo architettonico dal potere sovversivo (*Collage Manifesto*).

**IV - Irimi Peraki** e **Natalie Donat-Cattin** discutono della rappresentazione come strumento per la creazione di una narrazione e ricostruiscono un “a-chronic incomplete voyage” tra realtà e fantastico (*Incomplete Voyage or the Process of Reappropriation of the Fantastic*).