

Anna Fabris

Il processo iconico digitale. Metodi di decodificazione critica e conversione dell'immagine ingenua

Abstract

Nell'era della mercificazione delle idee e del fare architettura, ci si interroga su quale possa essere l'unico baluardo transdisciplinare e transmediatico capace di divulgare un contenuto pregno di significato. Si approda, quindi, all'archetipico ruolo dell'immagine: nell'assunzione bulimica odierna di contenuti, cosa resta dell'assunto originario dell'immagine? Può costituire ancora, nonostante una divulgazione di massa, un'entità carica di significato o si è svuotata del valore semantico che Samonà le attribuiva già negli anni Sessanta? La trasmissibilità digitale della cultura architettonica verrà garantita da un uso consapevole e integrato dell'intelligenza artificiale, che tenderà a svolgere un ruolo di supporto nel processo partecipato di decodificazione dell'immagine ingenua in immagine intenzionata.

Parole Chiave

Linguaggio architettonico — Semiotica — Icona — Immagine — Codice Iconico

Nel panorama attuale, dominato da piattaforme digitali e sistemi algoritmici di distribuzione visiva, definito da un intricato ecosistema mediatico eterogeneo che denuncia il crescente predominio del digitale nell'acquisizione di informazioni, la maggior parte dei contenuti soggiace alla logica della fruizione istantanea e consumistica. In tale contesto, l'immagine, intesa quale più efficace prodotto di immediato consumo, sembra perdere una struttura semantica in cui riconoscere un sistema complesso di codici culturali e significati, limitandosi invece a mero oggetto fonte di comprensione parziale.

Tale procedimento è strettamente connesso alla mercificazione delle idee, dove il segno diventa veicolo autonomo, svincolato dal contenuto. Tuttavia, nonostante questa progressiva desertificazione semantica, resta aperta la questione sulla possibilità di rigenerare il ruolo dell'immagine come dispositivo che viene offerto ad un soggetto destinato ad interpretarlo, dotato di propria direzione e consapevolezza interpretativa.

Prima di approdare agli studi semiologici condotti negli anni Sessanta trasversalmente in vari settori disciplinari, identificandoli quale terreno teorico più confacente a tale considerazione dell'immagine quale veicolo di messaggi, sembra necessario intercettare un panorama teorico di riferimento, che di certo affonda le radici nei metodi della linguistica strutturale che si può far risalire a Ferdinand de Saussure, il cui centro delle attenzioni è rivolto all'individuazione di quanto vi è di essenziale nel funzionamento del linguaggio. In accordo a tale configurazione, la lingua è innanzitutto forma, poiché costituita anzitutto da segni totalmente arbitrari. L'arbitrarietà del segno consente di comprendere come mai soltanto il fatto sociale può creare sistema linguistico: la collettività è necessaria per stabilire va-



Fig. 1
Canaletto, *Capriccio con edifici palladiani*, post 1744 – ante 1758. Olio su tela (58x82) cm. Galleria Nazionale di Parma.

lori, cui unica ragione d'essere è nell'uso e nella reciproca comprensione nell'ambito di un contesto sociale.

Gli studi semiologici condotti negli anni Sessanta assumono un ruolo guida imprescindibile nell'acquisizione di radicate consapevolezze sulla natura delle immagini delle icone quali derivati semantici:

I segni significativi sono iconici cioè sono immagini. Le immagini sono il risultato visivo della percezione degli oggetti che cadono sotto i nostri occhi, la forma-immagine immediata è ingenua e di semplice somiglianza: ogni parte dell'oggetto trova nell'immagine una sua copia all'incirca conforme, dai contorni più o meno vaghi, secondo l'attenzione e la sensibilità di chi guarda l'oggetto [...]. (Samonà anni '70)

Se l'immagine ingenua è mera percezione istintiva, l'icona rappresenta la contrazione di immagine intenzionata e significante¹, apice di un climax di comprensione critica che parte dall'immagine ingenua e si sublima nell'icona. Il passaggio di stato dell'immagine intenzionata in icona fa sì che quest'ultima, come insieme di segni e di codici rivolti ad un certo numero di soggetti verso cui è orientata la comprensione, si estenda ad una platea più ampia, assumendo un significato universale.

L'immagine, veicolo di significati nobili o dissacranti, è stata da sempre sottoposta al servizio del significato, essendo essa stessa significante nell'affermarsi icona e rappresentando contenuto esito di un processo culturale di attribuzione semantica: «Si può allora parlare di CODICE ICONICO come del sistema che fa corrispondere a un sistema di veicoli grafici unità percettive e culturali codificate [...]» (Eco 1975)

Presupponendo la permanenza dell'immagine come principale veicolo del linguaggio architettonico, sintesi di un complesso sistema di segni, quali i margini di vulnerabilità per un dispositivo culturale che si intenziona solo gra-

zie al codice valoriale che incontra, ad oggi così eterogeneo in una dimensione digitale di proprietà comune? Chi ha il diritto di intenzionare le immagini? Il concetto di proprietà digitale, e di coinvolgimento delle parti, affonda le proprie radici semantiche nel campo della progettazione partecipata: un virtuoso esempio internazionale è rappresentato dall’Oregon Experiment², promosso negli anni Settanta presso il Campus dell’Università dell’Oregon dal matematico, architetto e attivista, Christopher Alexander, che fu incaricato di presentare un modello di progettazione partecipativa da non articolarsi solo attraverso un masterplan, ma che assumesse un *pattern language* matematico e grammaticale. Il *pattern*, assunto come «qualsiasi tipo principio generale di pianificazione capace, al contempo, di enucleare un problema tipo che ricorre in un ambiente, di stabilire in quali contesti esso si presenterà e di offrire i lineamenti generali per la sua soluzione» (1975), costruisce un vocabolario compositivo trasversale e condiviso da amministratori, studenti e progettisti, a garanzia di una libertà progettuale basata su principi comuni e circoscritti, una sorta di “argine contro il caos” (1975).

Il sistema blindato di modelli precostituiti, secondo Alexander, avrebbe dovuto garantire un sistema di difesa del controllo collettivo, e al contempo un elevato grado di flessibilità; invece sembrò avverarsi la predizione di Giancarlo De Carlo (1972) che qualche decennio prima scriveva: «la partecipazione collettiva introduce una pluralità di obiettivi e di azioni i cui risultati sono imprevedibili».

L’esperimento di progettazione partecipata si spense due decenni più tardi, per negligenza e indifferenza generalizzata degli studenti, fattori che Alexander non aveva considerato come possibili cause di autodistruzione³. Tale sperimentazione assume un ruolo archetipico in termini di progettazione partecipata, non certo per i tentativi concreti di realizzazione, poi fallita, ma perché portatore di principi di condivisione divenuti pionieristici nel campo del digitale: di fronte all’apatia generalizzata di quelli che avrebbero dovuto essere i principali autori del processo progettuale, Nicholas Negroponte e il Soft Architecture Machine Group del MIT provarono a traslare la partecipazione in un software. Sebbene ai tempi architettura e *computer science* fossero ancora discipline distanti, nacque una nuova idea di progettazione digitale, basata secondo la definizione di Herbert Simon (1969): «un corpo di nozioni sul processo di progettazione che sono intellettualmente ardue, analitiche, parzialmente formalizzabili, parzialmente empiriche e tali da poter venire insegnate». Il tentativo della transizione digitale verteva a isolare input e output, evitando così la matassa disorganizzata della mentalità comunitaria.

Questa nuova metodologia deve il proprio sviluppo agli anni immediatamente successivi al Secondo Dopoguerra, quando una serie di dati generati dallo sforzo bellico resero necessario un nuovo paradigma di “pensiero sistemico”.

L’idea di operare in termini di reti di contingenze interrelate si estese rapidamente all’architettura, e fu oggetto di diversi testi, iniziative progettuali, e convegni accademici.

Nella sua accezione più ampia, era una nuova scienza legata allo scambio di conoscenze attraverso i nodi di un sistema cibernetico, e le sue intuizioni potevano trovare applicazione in qualsiasi disciplina e per qualunque problema. In ambito architettonico, sistematizzare la progettazione collaborativa con il supporto delle nuove tecnologie computazionali sembrò una soluzione infallibile. (Ratti 2025)

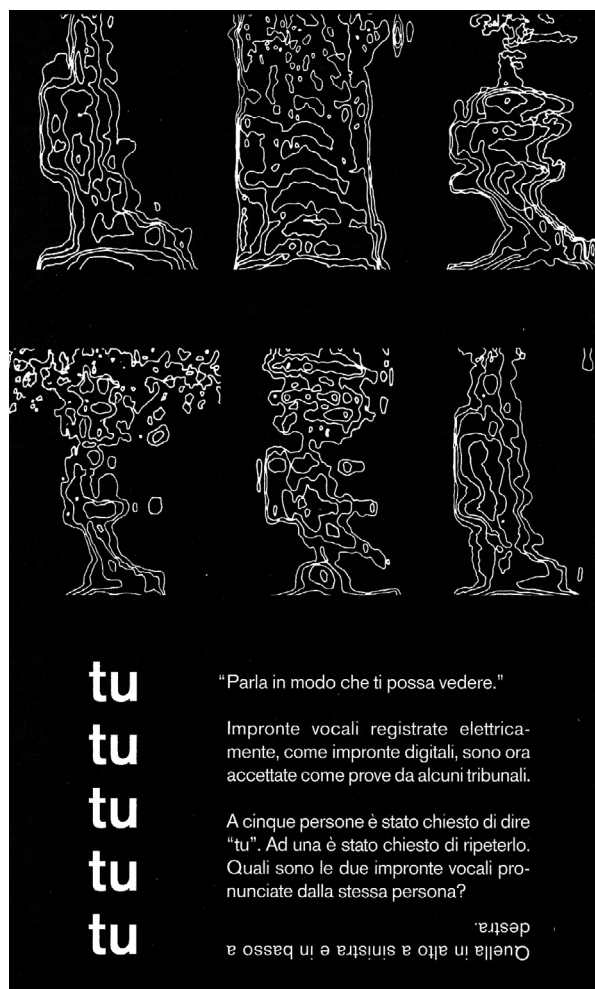


Fig. 2

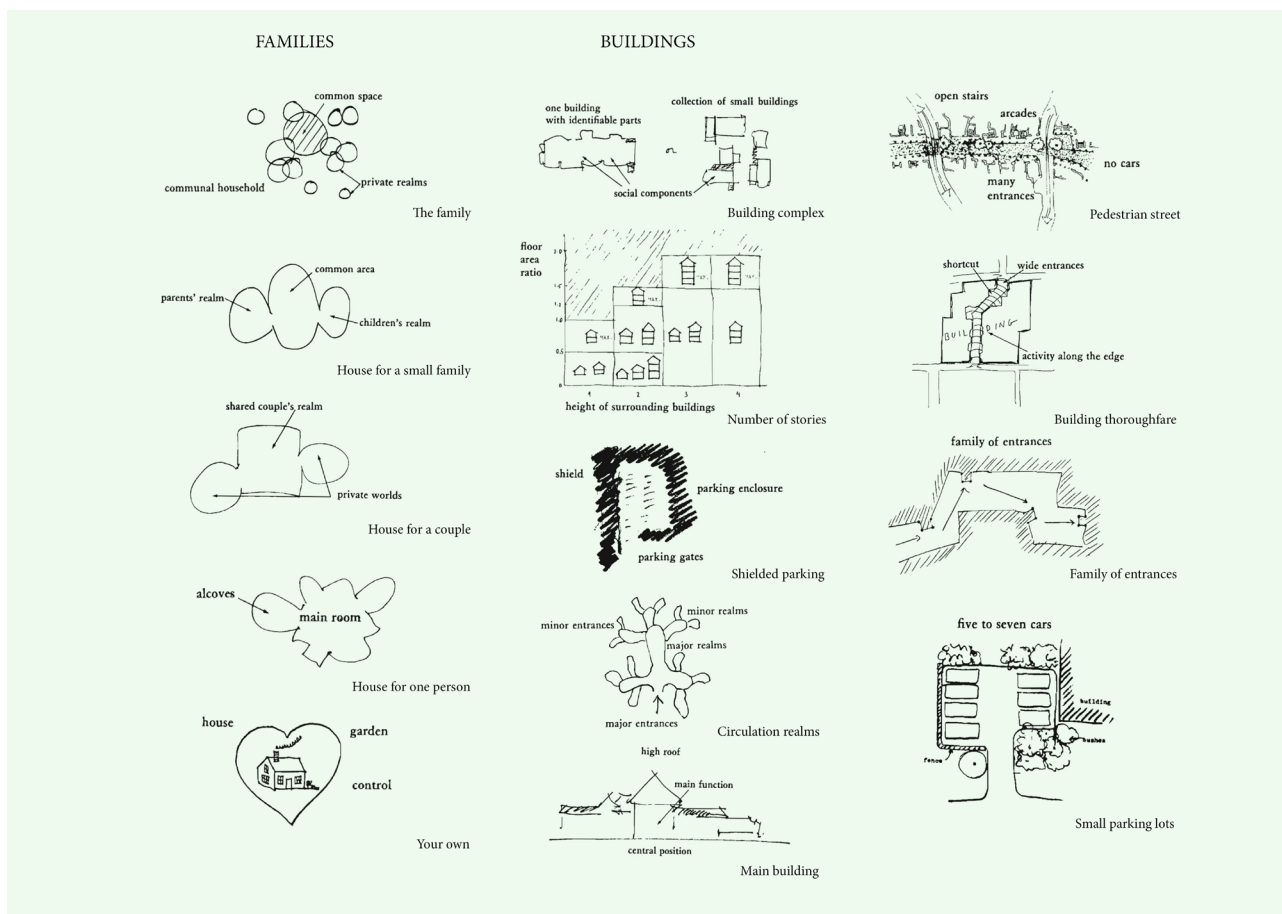
"Impronte vocali registrate elettricamente, come impronte digitali" tratto da McLuhan M., Fiore Q., *Il medium è il messaggio*, 2011, Corraini Edizioni, Mantova. Trasposizione iconografica intenzionata di azione ingenua..

Anche in questo caso, lo specifico esperimento risultò fallimentare, perché sistematizzare una molteplicità di variazioni e prerequisiti in termini progettuali risultò miope rispetto all'approccio armonico di una progettazione monovocazionale dall'alto, ma soprattutto i progettisti stessi dimostrarono di voler custodire gelosamente le decisioni progettuali di loro competenza.

Come dovrebbe essere programmato questo nuovo ambiente, ora che siamo così coinvolti gli uni con gli altri; ora che tutti noi siamo diventati l'inconsapevole forza lavoro per il cambiamento sociale? Cos'è questo ronzzzzzzzzzzzzzio? (McLuhan, Q. Fiore 1967)

Se nel panorama architettonico, a fronte di tali esperimenti, il tentativo di una progettazione partecipata risulti fallimentare, sia in termini concreti sia convertito in termini digitali, nel campo della rete si registrano paradigmi partecipativi che hanno assunto il predominio nel campo dell'informazione e del software. Un esempio virtuoso è costituito dal sistema operativo Linux, la cui originaria paternità appartiene a uno studente di Computer Science dell'Università di Helsinki, Linus Torvalds, che nel 1991 lo realizzò e nell'anno successivo ne rese pubblico il codice, consentendo al sistema di essere modificato, sviluppato e implementato da chiunque potesse accedere alla rete: «questo software è stato creato da un gruppo aperto e diffuso di sviluppatori...E funziona. Torvalds è convinto che 'l'open source sia l'unico modo di fare software'» (Ratti 2025).

Si tratta di un tipo di progettazione completamente nuova, come la definisce il sociologo e accademico Richard Sennett "un manufatto pubblico" (2009), in cui i *maintainers*, tra cui lo stesso ideatore, ricevono costante-

**Fig. 3**

Collage di schemi di matrice tipologico-iconografica tratti dal "pattern language" di Alexander, approccio compositivo e atlante tipologico che disseziona l'iter progettuale in segmenti.

mente migliaia di richieste di collaborazione e integrazione del sistema fruendo così dell'intelligenza ramificata e capillare di migliaia di utenti.

Ma come ha più volte ribadito McLuhan⁴, la vera rivoluzione antropologica che investe il nostro secolo è basata sulla connettività e sulla partecipazione, più che sull'entità dell'acquisizione di un contenuto: proprio per tale ragione la forma soggiace all'immagine, o altresì contrazione consumistica. Linux, il prodotto di una progettazione partecipata, rappresenta l'esito virtuoso di due fenomeni, ovvero l'*open source*, quindi una nuova economia collettiva, non monetaria ma culturale, sostenuta parimenti dal contributo ideologico e democratico del professionista, come dello studente, uniti per il risultato finale; e il *crowd sourcing*, ovvero la pratica di coinvolgere un pubblico nella realizzazione di un progetto aperto, apportando contenuti liberi sotto forma di idee, azioni, pensieri.

Il progetto intercontinentale che meglio concretizza tale sintesi fenomenologica è Wikipedia, "l'enciclopedia libera", ovvero il più grande contenitore di informazioni digitali, sottoposta a revisioni e modifiche continue da parte di una moltitudine di autori che agiscono ai fini di un'economia reputazionale, gratuitamente.

Per descrivere tutto questo si deve per forza parlare di un cambiamento radicale nel modo che le persone hanno di interagire e di socializzare e questo ha coinvolto quasi tutti gli ambiti culturali, tranne l'architettura. Perché l'*open source*, una metodologia che nel mondo digitale implica potenzialità pressoché illimitate e che nel passato della storia dell'architettura è sempre esistita in forma non digitale, non può avere lo stesso effetto di trasformazione sulla progettazione e sulla prassi costruttiva contemporanea?[...]Il mondo dell'architettura ruota intorno alla sua orbita ben collaudata, apparentemente immune dall'attrazione gravitazionale della partecipazione in rete. L'architettura può davvero starsene in disparte? (Ratti 2025)

Sebbene la disciplina architettonica tenti strenuamente di mantenere inespugnabile il territorio della progettazione, la grande mutazione digitale progressivamente tende a fagocitare l'atteggiamento accentratore dell'architetto e a demolire la tradizionale cesura tra progettista e utente, democraticizzando il processo compositivo e convertendolo in *open source*.

In questo senso, è doveroso menzionare il progetto digitale di Cameron Sinclair, l'OAN, Open Architecture Network, una piattaforma *open source*, predisposta ad accogliere il contributo progettuale di una comunità di "progettisti socialmente responsabili" (2006).

Tra i vari principi costitutivi della piattaforma, transdisciplinare e trasversale, non vige esclusivamente la condivisione di progetti, la revisione reciproca delle soluzioni, lo scambio multidisciplinare con professionisti di altri settori, ma anche un sistema di tutela dei diritti inerenti la proprietà intellettuale e un coinvolgimento diretto anche dell'utente finale, legittimato a influenzare le decisioni progettuali.

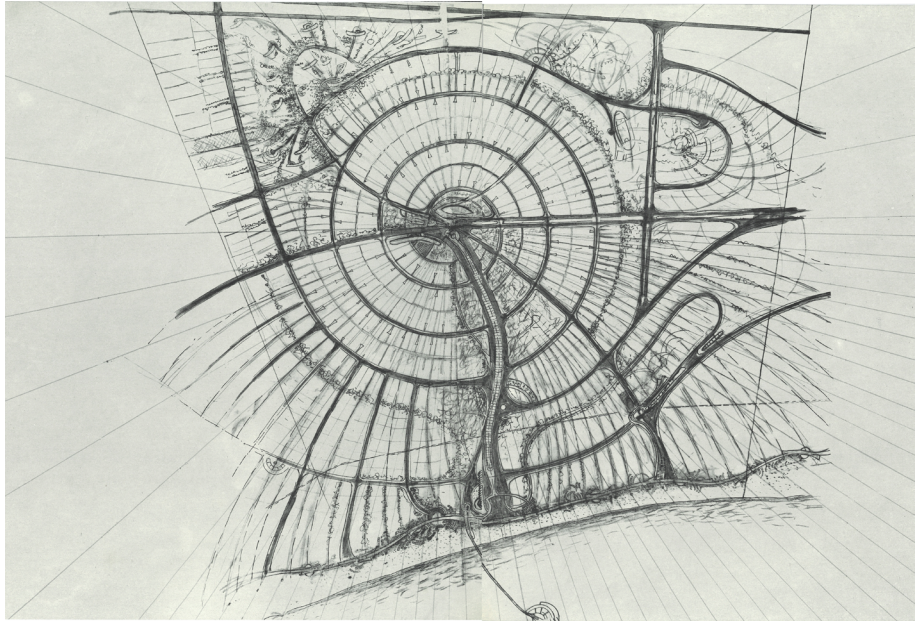
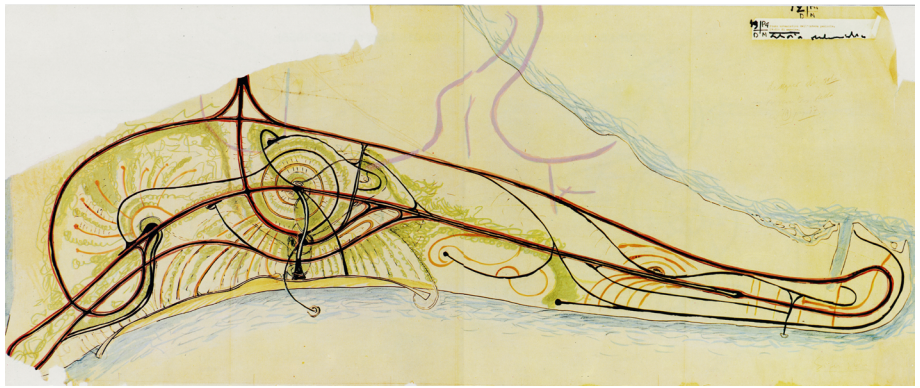
Carlo Ratti, in un divertente viaggio pindarico, si serve di una metafora culinaria per rafforzare la sua posizione in merito alla progettazione partecipata digitale e compositiva, che al pari dell'arte della cucina, dovrebbe servirsi di una valutazione tra pari, reciproca e continua, da inserirsi poi nelle mutazioni del progetto-ricetta tra una fase e l'altra, dopo essere stato condiviso, mangiato, e la volta successivo modificato con l'aggiunta di altri ingredienti (2025). Tale evoluzione del processo progettuale, nonché la sua apertura senza filtri a una comunità ibrida, competente e profana, recherà inevitabilmente dei vantaggi in termini di economia sostenibile, basandosi ancora una volta su principi esclusivamente reputazionali, ma al contempo andrà a minare quella sensibilità di insieme che consente di concepire la progettazione quale "attività umana"⁵.

Questa mancanza di una concezione unitaria dell'architettura e del progetto come costruzione di una 'struttura', di un sistema integrato, di un organismo cioè nel quale le componenti, la triade vitruviana dell'utilitas, della firmitas e della venustas siano non solo compresenti, ma necessariamente fuse, risolte, e dissolte nella risoluzione 'architettura'. (Quaroni 1977)

Ludovico Quaroni già nel 1977, nel suo testo *Progettare un edificio, Otto lezioni di architettura*, denuncia la presenza di una profonda crisi, un disorientamento dovuto prevalentemente al pluralismo disciplinare metodologico e alla mancanza di una visione d'insieme, che progressivamente avrebbe condotto a una civiltà delle disarmonie.

Inesorabilmente, l'iper-settorialismo e la parcellizzazione già scrutati e predetti da Quaroni, hanno raggiunto una progressiva estremizzazione, includendo anche una frammentazione e conseguente redistribuzione dei ruoli attraverso i sistemi *open source*. Se tale approccio in termini progettuali desta ancora molte perplessità, sembra interessante traslare la stessa dinamica sul piano della trasmissibilità e della formazione partecipata, utilizzando le piattaforme digitali di archiviazione e i sistemi integrati dell'intelligenza artificiale.

Il crescente predominio del digitale nell'acquisizione di informazioni di carattere architettonico, attesta a social, portali web e a piattaforme online, l'ormai indiscussa supremazia sui più tradizionali veicoli di informazione, garantendo all'immagine, nelle sue diverse declinazioni, l'esclusività in termini di immediatezza.

**Fig. 4**

M. D'Olivo, *Lignano Pineta, il delfino*, 1953-56.

(da D'Olivo M., *Discorso per un'altra architettura*, 2: 1948-71,cit.).

Fig. 5

M. D'Olivo, *Lignano Pineta, Viabilità della spirale*, 1953-56.

(da D'Olivo M., *Discorso per un'altra architettura*, 2: 1948-71,cit.).

Fig. 6

M. D'Olivo, *Lignano Pineta, Spirale vista dall'aereo*, 1953-56.

(da D'Olivo M., *Discorso per un'altra architettura*, 2: 1948-71,cit.).



Dalla prefigurazione formale, puro gesto espressivo di natura zoomorfica, alla definizione di una planimetria urbana, fino al tracciato della spirale nella pineta, un esempio concreto del processo di intenzione dell'immagine ingenua.

Ed è proprio interrogandosi sul pregnante ruolo della forma e dei suoi derivati contemporanei di rapida fruizione, che si approda all'archetipico ruolo dell'immagine: sia essa portatrice di un carico simbolico, sia essa manifesto programmatico di una corrente, sia essa puro prodotto commerciale, essa non perde il primato nell'attribuzione di catalizzatore di pensiero e veicolo di senso nell'era digitale, dove la dimensione spazio-tempo si annulla nel sorbire contenuti veloci, frammentati e approssimativi, somministrati spesso senza la congrua consapevolezza.

La questione diventa ancor più urgente se si considera il ruolo crescente delle tecnologie di intelligenza artificiale nei processi di produzione e interpretazione delle immagini. Le piattaforme AI generative, come Midjourney o DALL·E, non si limitano a riprodurre forme visive, ma partecipano attivamente alla costruzione del significato, proponendo immagini che sono già il risultato di una pre-elaborazione interpretativa. Questo solleva interrogativi profondi: può l'AI generare icone, ovvero immagini che non siano soltanto somiglianze ma esiti intenzionali di un progetto semantico? E ancora: chi determina l'intenzionalità dell'immagine prodotta da una macchina? Il prompt, il dataset, l'algoritmo o l'interazione tra questi fattori?

Ma se l'AI immagini intenzionate e pertanto autonome, slegate da un modello originario, forse, come sostiene Jean-Luc Nancy, viviamo in un mondo di nuove realtà operative: ma nel loro continuo consegnarsi alla consumazione, quando e come sono verità?

L'immagine tocca questa ambivalenza per la quale il senso (o la verità) si distingue incessantemente dal reticolo dei significati, che comunque continua a toccare: ogni frase formata, ogni gesto compiuto, ogni intenzione, ogni pensiero mettono in gioco il senso dell'assoluto (o la verità stessa) che non cessa tuttavia di distanziarsi e di assentarsi da ogni significato. Anzi ogni significato costituito (per esempio questa frase e tutto questo discorso) costituisce per se stesso un segno distintivo della soglia, al di qua della quale il senso (la verità) si assenta. Non è altrove, infatti, che il senso si assenta, ma proprio qui.

Per questo l'arte è necessaria, e non è un diversivo. L'arte rimarca i tratti distintivi di quell'assentarsi che fa della verità la verità assolutamente. Ma proprio perciò essa è inquietante e può essere minacciosa: sia perché sottrae il suo stesso essere alla significazione e alla definizione, sia perché può minacciare se stessa e distruggere in sé le immagini che si sono depositate in un codice significante e in una bellezza certa. (Nancy 2002)

Non si tratta di cedere a una visione deterministica della tecnica, né di demonizzarne l'impiego, ma di comprendere come l'immagine digitale possa ancora essere veicolo di significato, ma solo se accompagnata da una coscienza critica. In questo senso, il testo – verbale, critico, contestuale – ritorna a essere fondamentale: l'immagine ha bisogno di essere interpretata, ma anche contestualizzata, ancorata a un pensiero, resa parte di una rete di significati che la trascendano. Solo così si può passare dall'immagine ingenua all'immagine intenzionata: attraverso un processo di attribuzione semantica consapevole, che coinvolga tanto la produzione quanto la ricezione dei contenuti.

In verità, la sfida del presente non è nella quantità di immagini prodotte, ma nel valore della loro intenzionalità. In questa continua dinamica di produzione-trasmissione e ricezione, i nuovi mezzi di comunicazione hanno esponenzialmente velocizzato i processi, nonché contratto nell'impatto emotivo i contenuti offerti al fruitore, restituendo in larga parte immagini ingenuie. In tale scenario, assume ancor più valore l'attribuzione di un significato critico e consapevole che ogni contesto socio-culturale genera

nel proprio tempo, avvalendosi di un sistema poliedrico di contenuti: ci si chiede, allora, quando i futuri media, supportati dalle nuove frontiere dell'intelligenza artificiale, potranno restituire immagini intenzionate e non ingenuie, fornendo una decodificazione interpretativa e strutturata, avvalendosi del supporto di piattaforme multimediali quali LIA. Unire le potenzialità dell'*open source*, quindi della progettazione partecipata, alle potenzialità dell'intelligenza artificiale e del database di materiale già archiviato e presente su piattaforme di formazione accademica, consentirebbe di acquisire una "cyberconsapevolezza", ovvero una fruizione intenzionata dei contenuti tramite una prodromica interazione con l'AI. Una buona pratica dell'impiego di risorse digitali potrebbe prevedere un controllo formativo e propedeutico, attraverso una serie di domande poste dall'intelligenza artificiale all'utente, scaturite a partire dall'interesse che questi manifesta per un contenuto della piattaforma attraverso un dato input. Così facendo, la nuova forma di partecipazione tra l'utente e l'intelligenza artificiale, o quello che potrebbe definirsi un processo "intenzionante" digitale, porterebbe a una consultazione dei contenuti – già presenti sulla piattaforma LIA, prevalentemente immagini e disegni – consapevole e guidata dal filtro dell'AI. Ad oggi, i numerosi supporti che l'intelligenza artificiale già fornisce, come la richiesta di un'immagine a canali come ChatGPT, rispondono con una molteplicità di contenuti, sia specifici che di riferimento, ma permane una grossa lacuna in termini di tutela del corrispondente grado di consapevolezza del fruitore. Al contempo, l'immagine intenzionata – immagine che veicola significato – resta l'ultimo baluardo contro la dissoluzione di senso nella superficie infinita delle immagini rispondenti a qualsivoglia e potenziale output. Nell'era digitale, dunque, non si tratta di opporsi all'immagine, ma di riconquistarne il potere: restituirle profondità, direzione, linguaggio; solo così l'immagine può tornare a essere non solo oggetto da guardare, ma soggetto da comprendere.

Note

¹ Giuseppe Samonà, in *Lettere su Palermo di Giuseppe Samonà e Giancarlo De Carlo, per il Piano Programma del Centro Storico, 1979-1982*, cit., p. 81.

² Christopher Alexander, *The Oregon Experiment*, Oxford University Press, Oxford 1975, p.45 (trad. it. *Un esperimento di progettazione democratica. L'Università dell'Oregon*, Officina, Roma, 1977)

³ Per una trattazione approfondita si veda: Carlo Ratti, *Architettura Open Source reloaded*, Cit., pp. 42-63

⁴ Lettera ad Harold Adam Innis, 14 marzo 1951, citato in E. McLuhan e F. Zingrone (a cura di), *Essential McLuhan*, Anansi, Toronto, 1995, p.73 (traduzione di Carlo Ratti, cfr. nota 11 in Carlo Ratti, *Architettura Open Source reloaded*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2025, p. 81)

⁵ Ludovico Quaroni, *Progettare un edificio. Otto lezioni di architettura*, Gangemi Editore, Roma, 1977, p.17

Bibliografia

- ALEXANDER C. (1975) – *The Oregon Experiment*, Oxford University Press, Oxford. (Trad. it. *Un esperimento di progettazione democratica. L'Università dell'Oregon*, Officina, Roma, 1977).
- DE CARLO G. (2013) – *L'architettura della partecipazione*. Quodlibet, Macerata.
- ECO U. (1975) – *Trattato di semiotica generale*. Bompiani, Milano.
- MC LUHAN M., FIORE Q. (2011) – *Il medium è il massaggio*. Corraini, Mantova.
- NANCY J.L. (2002) – *Image et violence; L'image – Le distinct; La représentation interdite*. Éditions Galilée, Paris, (trad.it. *Tre saggi sull'immagine*, Cronopio, Napoli, 2002).
- QUARONI L. (1977) – *Progettare un edificio. Otto lezioni di architettura*. Mazzotta, Milano
- RATTI C. (2025) – *Architettura Open Source reloaded*. Vele 252, Einaudi, Torino
- SAMONÁ G. (s.d.) – *Mie riflessioni*, manoscritto, Archivio Progetti Iuav, Fondo Giuseppe e Alberto Samonà, Samonà 2.fas/102
- SAMONÁ G. (1979-1982) – in *Lettere su Palermo di Giuseppe Samonà e Giancarlo De Carlo, per il Piano Programma del Centro Storico*
- SENNETT R. (2009) – *The craftsman*. Penguin, London. (Trad.it. *L'uomo artigiano*, Feltrinelli, Milano, 2008)
- SIMON H.A. (1969) – *The Sciences of the Artificial*. MIT Press, Cambridge (Mass.). (Trad. it.: *Le scienze dell'artificiale*. Il Mulino, Bologna, 1988).
- VALVASON A. (2025) – *Segni, spazio, figure. Giuseppe Samonà: le icone dello Stretto*. Tesi di Dottorato di ricerca in Composizione architettonica, ciclo XXXVII, Università Iuav di Venezia.

Anna Fabris (San Vito al Tagliamento, 1992), architetto di formazione veneziana, si laurea in Architettura per il Nuovo e l'Antico presso l'Università IUAV di Venezia nel 2016 con Armando Dal Fabbro con cui svolge attività didattica e di ricerca. È Dottore di Ricerca in Composizione architettonica e urbana presso lo IUAV di Venezia conseguendo il titolo nel 2021. Attualmente è docente a contratto di Architectural Design III, Componente del corso integrato Structuring the City by Design Lab all'interno del corso di Laurea Magistrale in Architecture and Creative Practices for the City and Landscape; continua inoltre a collaborare e svolgere ricerca presso l'Università IUAV di Venezia. Tra le sue pubblicazioni: *Marcello D'Olivio e l'architettura topologica. La geometria come dominante*, (Il Poligrafo, Padova 2023).