DECALCOMANIE. IL MOSTRO E LA SUPERFICE

GIULIA BERSANI, DAVIDE ZAUPA*

Progetto indagato
Mark Foster Gage Architects, *Helsinki Guggenheim Museum*, Helsinki, 2014 (concorso)

"Ecco dunque che anche essere troppo profondi è un difetto. La verità non si nasconde sempre in un pozzo; anzi, per quel che concerne le nozioni più importanti, ritengo che essa sia invariabilmente superficiale. Le valli dove noi la ricerchiamo sono profonde, ma è sulla cima delle montagne che la si trova"♌. L'architettura di superfice è un paradosso, un'anomalia, un'elisione. Invita il progetto ad agire sui propri connotati figurativi – ovvero sulla componente materiale che ne configura l'aspetto esteriore – attraverso la netta separazione dell'involucro dal contenuto valoriale ad esso riferito. Nessun significato metaforico, nessun messaggio nascosto, nessuna allegoria da interpretare, l'architettura di superfice articola spazi emancipati dalla necessità di giustificare funzionalmente i propri esiti formali. Svuotato di ogni contenuto simbolico, il progetto si manifesta in sé e per sé, come pura apparenza, come estensione superficiale infinitamente alterabile. Il seguente testo indaga le potenziali conseguenze teoriche di un'architettura votata alla superfice, a partire da un dispositivo concettuale, o meglio, da uno strumento di pensiero che presenta caratteristiche e proprietà analoghe: il mostro.

ASSENZE

Di mostri, oggi, non se ne vedono più, se n'è persa ogni traccia♊. Forse, un giorno, torneranno a manifestarsi, occupando nuovamente gli spazi domestici, condizionando ancora le vicissitudini quotidiane, ma per il momento il mostruoso rimanda alle proprietà generiche, dalla spiccata connotazione negativa, di oggetti e creature che esistono solo nei reami del meraviglioso, nelle regioni della tradizione folkloristica e nei registri storici delle scienze umane, come reminiscenze di un passato misterioso ed esoterico, talvolta ricordato con nostalgia talvolta così ingombrante da meritare l'oblio.

Di mostri, oggi, non se ne vedono più, se n'è traslato il referente semantico. Esistono le patologie e le anomalie cromosomiche, lo smarrimento e il dolore implacabile, le mutazioni genetiche e le ibridazioni tra organismi, ma nulla di tutto ciò merita di essere definito veramente mostruoso. "Quando lo merita, è per via del suo significato morale e politico che può coinvolgere gli esseri umani a causa delle loro scelte, dei loro comportamenti, delle loro azioni"♏. Il mostro spogliato del suo involucro, della sua apparenza, sembra configurarsi esclusivamente in qualità di statuto etico: sono mostruose le opere perpetrate in nome di ideali perversi, non certo le deformazioni e le malformazioni somatiche che affliggono il corpo di alcuni individui.

Di mostri, oggi, non se ne vedono più, se n'è dimenticato il portato simbolico. In un mondo votato al disincanto♑ le correla-

zioni allegoriche, i legami alchemici, l'inscindibile congiunzione tra il reale e l'onirico deflagrano in una costellazione di frammenti tra loro scollegati e, di conseguenza, impenetrabili alla decifrazione. La progressiva razionalizzazione del reale svuota di senso ogni oggetto non classificabile entro le rigide maglie della logica, cancella la pluralità delle interpretazioni, nega la possibilità di osservare il mondo secondo altre logiche, altre teorie.

Di mostri, oggi, non se ne vedono più, ma cosa succederebbe se queste creature tornassero ad abitare i vasti territori della realtà?

CUSPIDI

Prima di indagare il rapporto che intercorre tra il progetto d'architettura e il sistema di simboli e concetti che orbita attorno al mostruoso, sembra necessario definire brevemente l'orizzonte culturale dal quale il mostro proviene. Solo delineandone i tratti e le proprietà caratteristiche, infatti, è possibile ipotizzare le ragioni della sua disgregazione. Percorrere a ritroso la sfaccettata moltitudine di eventi che caratterizza la storia del mostro trascina la narrazione in un vortice di interpretazioni mutevoli, a volte antitetiche, che questo breve testo non riesce ad affrontare esaustivamente. Nell'impossibilità di registrare le innumerevoli virate che punteggiano l'itinerario di questa storia conviene, forse, soffermarsi sulla principale inversione di rotta che contraddistingue le vicende del mostruoso: la nascita della teratologia. Ma procediamo con ordine. L'etimologia latina di "mostro" – *monstrum* – come d'altronde quella di "mostrare" – *monstrare* – deriva dal predicato verbale *monere*, traducibile in italiano con i termini "ammonire", "avvertire", ma anche "consigliare", "suggerire". *Monstrum*, però, a differenza di *monstrare*, non si limitava ad indicare l'esposizione di un prodotto delle facoltà rappresentative, ma "segnalava una violazione del patto stipulato con gli dèi". Il significato originario del termine rientrava nelle definizioni appartenenti al vocabolario dei segni divinatori romani – assieme ad *ostentum*, *portentum*, *prodigium* ed altri ancora – e descriveva l'avvertimento divino, un monito recante le esplicite volontà degli dèi. Scorrendo le pagine di un generico dizionario etimologico, tuttavia, la prima definizione che si incrocia sotto la voce "mostro", recita più o meno ovunque così: "essere che si presenta con caratteristiche estranee al consueto ordine naturale", oppure "essere vivente che presenta forti anomalie", o ancora "essere mitologico, creato con innaturali accostamenti di elementi naturali, spesso esagerati o deformati". L'evidente discrepanza di senso che scaturisce dal confronto tra le due accezioni del

mostruoso precedentemente analizzate, evidenzia il progressivo slittamento semantico che interessa la storia di tale concetto. Liberato dal suo primigenio portato mistico e religioso, il *monstrum* rappresenta semplicemente un evento straordinario, un fatto eccezionale in sé e per sé; "non designa altro, non è l'indice, il segno di un'altra cosa", non si costituisce più come tramite tra il divino e il terreno. Questa variazione di significato, però, non riesce ad emancipare il mostro da giudizi e considerazioni di carattere morale, "la sua autonomia ontologica, infatti, è presto invalidata dal fatto di essere l'immagine rovesciata della regola naturale. Aberrazione, anomalia, errore sono termini di un'ontologia negativa che non riesce a trattare positivamente il mostro, pur riconoscendogli un'autonomia e un'indipendenza". Sotto la patina di straordinarietà di cui è avvolto, il mostro conserva ancora la moltitudine di attributi simbolici derivanti dall'orizzonte culturale da cui proviene; organizza un sistema di significati allegorici – raccolti nelle leggende, nelle suggestioni e nelle credenze popolari – da interpretare e decifrare con chiavi di lettura magiche ed esoteriche. Il punto di flesso di questa vicenda, ovvero il ribaltamento del mostruoso da "stato di eccezione" a categoria scientifica, si colloca nella Francia positivista a cavallo tra il XVIII e il XIX secolo; e più precisamente nelle aule universitarie dove Étienne e Isidore Geoffroy Saint-Hilaire – padre e figlio – verificavano le loro ipotesi sull'anatomia animale. Il mostro, ispezionato dall'occhio clinico della teratologia – è proprio questo il nome che Isidore assegna alla nuova "scienza delle mostruosità" – si configura come "soggetto liberato dalla superstizione e sottoposto allo sguardo del filosofo della natura il quale, nell'analizzarlo, vi ritrova le stesse leggi che la natura impiega nella formazione di qualsiasi individuo". Nelle classificazioni teratologiche il mostro non è un essere integralmente deforme, ma un individuo diviso, eteroclito, un aggregato di strutture autonome appartenenti ad organizzazioni biologiche differenti. In tal senso, le malformazioni somatiche che affliggono i mostri non rappresentano le aberrazioni di un apparato malato, ma configurano sistemi ibridi nei quali le componenti analoghe di specie diverse coabitano in simbiosi. "Il prezzo di questa distinzione, il cui prezioso guadagno consiste nel non considerare il mostro per l'essere vivente che non è stato ma per l'essere vivente che effettivamente rappresenta", è la frammentazione, o meglio la scissione, dello stesso. La suddivisione del mostro nelle sue compagini materiali e spirituali, individuate rispettivamente dalla superfice esterna e dal portato metaforico ad esso associato, permette alle catalogazioni scientifiche di sospendere qualsiasi giudizio di valore sul significato etico e sociale del soggetto

mostruoso, ma al contempo ne riduce enormemente la complessità simbolica. Del mostro, dopo aver attraversato il "rasoio" teratologico, non rimane che un involucro vuoto, perfettamente descritto nelle sue componenti morfologiche e naturali, ma privato totalmente del suo spirito allegorico.

ITINERARI

La successione di teorie, di interpretazioni e di ripensamenti che delineano i principi costitutivi del mostruoso, sebbene configuri un paesaggio di concetti disomogeneo e contraddittorio, evidenzia, al contempo, una modalità di pensiero sistemica e trasversale. Oltrepassando le barriere disciplinari e specialistiche, il mostruoso, da categoria biologica o da speculazione esoterica, tramuta in dispositivo concettuale, strumento teorico che invita ad una riflessione – di carattere generale – sul rapporto che intercorre tra significato e significante, tra contenuto e contenitore, tra esteriorità ed interiorità, ma soprattutto, tra superfice e simbolo. Questa dialettica, in perenne disequilibrio, indirizza la prassi architettonica lungo i binari di un tracciato duplice e asimmetrico; induce il progetto a percorrere strade sconnesse, costrette a diramarsi tra definizioni sfuggenti ed eredità intangibili. Diviso in due parti tra loro non più comunicanti, il mostruoso sottolinea sia l'importanza della superfice architettonica in sé e per sé, indipendentemente dal significato simbolico o politico ad essa attribuito, che l'instabilità e la mutevolezza di tali significati. Ma torniamo all'origine di questa biforcazione, percorrendo a ritroso i due segmenti che compongono il tragitto. Da un lato, in adiacenza alla tratta più estesa e maggiormente praticata dell'itinerario, si collocano i progetti che attuano un capovolgimento dello statuto etico e politico del mostruoso; dall'altro, in prossimità del percorso più breve e meno frequentato, si dispongono le architetture che ne indagano e ne modificano lo strato epidermico, alterandone le caratteristiche visivamente percepibili.

CAPOVOLGIMENTI

Nel primo caso, il progetto, invitato a relazionarsi con l'aura negativa dell'oggetto mostruoso, non può che immaginarne un'inversione di segno, una traduzione in positivo, un ribaltamento di significato verificato attraverso la netta separazione del portato simbolico dell'architettura dalla sua componente formale. Questo rovesciamento assegna una nuova funzione, un nuovo compito, un nuovo destino al progetto, modificando le "condizioni al contorno" e il punto di vista sul precedente significato. Lungo questa direzione,

nel 1972, a coronamento del percorso formativo sostenuto presso l'AA School of Architecture, Rem Koolhaas ed Elias Zenghelis – con la partecipazione di Madelon Vriesendorp e Zoe Zenghelis – presentano *Exodus. Or the Voluntary Prisoners of Architecture.* La tesi, corredata da una serie di acquerelli, disegni e collage, propone il progetto di un'*enclave*, un dispositivo lineare calato all'interno del tessuto urbano londinese. Il riferimento architettonico proviene dal muro di Berlino, che Koolhaas visita da studente alla fine degli anni Sessanta. Il sistema fortificato tedesco viene studiato, rilevato e documentato alla stregua di un'architettura convenzionale, al fine di verificarne l'effettivo impatto nella società e nella città berlinese. In particolare, l'architetto olandese registra il "paradosso per cui Berlino Ovest, nonostante fosse circondata da un muro, era 'libera', mentre l'area al di là del Muro, molto più estesa, non era considerata tale"[1]. Nel blocco occidentale della città, infatti, la forza separatrice del confine murario si rovescia, trasfigurando la prigionia del muro in un'intrinseca condizione di libertà. Questo capovolgimento, già presente nel contesto berlinese – seppur velatamente – definisce i principi teorici e formali del progetto koolhaassiano, successivamente tradotti e adattati alla conformazione urbana di Londra. Il muro, da dispositivo di sorveglianza e controllo, tramuta in spazio del desiderio, abitato da "prigionieri volontari" che accettano, o meglio ricercano, la condizione di clausura. In tal senso "potremmo immaginare questa forza intensa e devastatrice – *il muro* – utilizzata per scopi positivi. [...] Squilibri, aggressività e paranoie: l'aspetto negativo di queste parole potrebbe essere rovesciato"[2] e conseguentemente accolto da un'architettura analoga, capace di esorcizzare, senza però eliminare, gli spiriti demoniaci del sistema difensivo. Tale operazione traduce in progetto il ribaltamento dello statuto morale del mostro: il muro di Berlino, infatti, non viene contestato nella sua struttura formale – che nella tesi di Koolhaas diventa, addirittura, riferimento progettuale – ma nel sistema di valori ad esso connessi. Il risultato di questa trasformazione non elide la componente mostruosa dell'architettura cancellando le contraddizioni in essa contenute, ma suggerisce un nuovo punto di vista che permetta di rielaborare gli eventi passati alternandone il precedente significato simbolico. La prima conseguenza dalla scissione del mostro, in ultima istanza, conduce alla sparizione dello stesso, che ribaltando il proprio ordinamento valoriale tramuta gli attributi negativi in qualità positive.

INCRESPATURE

Indagato rapidamente il tracciato principale, non resta che imboccare la diramazione secondaria: l'itinerario che conduce

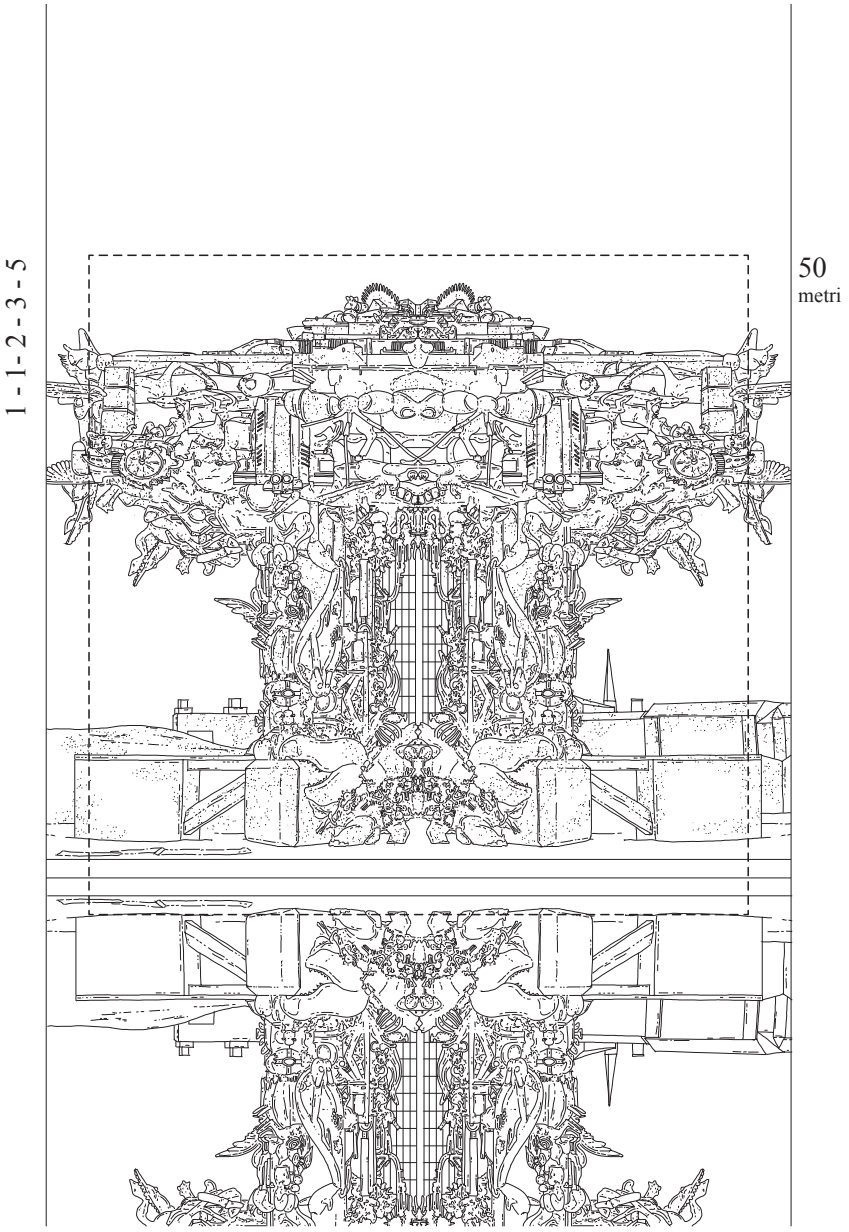
allo strato epidermico del mostro. L'alterazione della superfice, infatti, costituisce la seconda modalità d'intervento che il progetto può intraprendere in seguito alla divisione del mostruoso. Tuttavia, a differenza dell'operazione precedentemente analizzata, che considerava i significati simbolici del mostro come una totale negatività da ribaltare, il corrugamento dell'involucro esterno esaspera, positivamente, un connotato specifico insito nella natura dello stesso: la capacità di accatastare sistematicamente oggetti eterogenei – reali e concettuali – tra loro indipendenti. Il mostro, interpretato secondo questa accezione, sembra prefigurare un eccesso di visibilità, un accumulo di materiale figurativo ammassato e modellato nelle deformazioni della sua superfice. La conformazione disomogenea del corpo mostruoso moltiplica esponenzialmente i "piani di lettura"[1] osservabili, aumenta la complessità morfologica del proprio involucro stratificando progressivamente elementi tra loro dissimili. Il mostruoso come effetto di superfice orienta il progetto verso un procedimento di carattere trasformativo, la decalcomania, che descriveremo brevemente nei suoi connotati teorici ed empirici a partire dall'ambito artistico, dove il risultato di questo processo appare particolarmente evidente.

DECALCOMANIE

Un anfiteatro di incrostazioni lapidee delimita il perimetro di uno specchio d'acqua, nel quale si riflettono le intricate geometrie che disegnano la morfologia dei faraglioni retrostanti. Soltanto una creatura abita questa scena; è sdraiata a margine del lago, parzialmente disciolta nella pietra. Non si muove, non respira, come tutto quello che la circonda. *L'œil du silence*, dipinto da Max Ernst tra il 1943 e il 1944, raffigura un paesaggio onirico e perturbante, articolato dalla successione di inquietanti conglomerati architettonici; macerie ibridate dalla commistione di elementi vegetali e minerali. La mescolanza tra organico e inorganico, nella produzione dell'artista surrealista, incrementa il grado di complessità dell'oggetto rappresentato attraverso l'accumulazione di elementi figurativi e la composizione del maggior numero possibile di significati allegorici. Mediante la tecnica della decalcomania[2], Ernst imprime le microscopiche prominenze di una membrana cartacea direttamente sul pigmento fresco dell'opera, corrugando lo strato superficiale della materia pittorica. Tali increspature, prodotte automaticamente dalla tessitura del foglio, tratteggiano i contorni di architetture convulse e stratificate, o più semplicemente: mostruose. La modellazione plastica della superfice, tuttavia, non agisce esclusivamente in

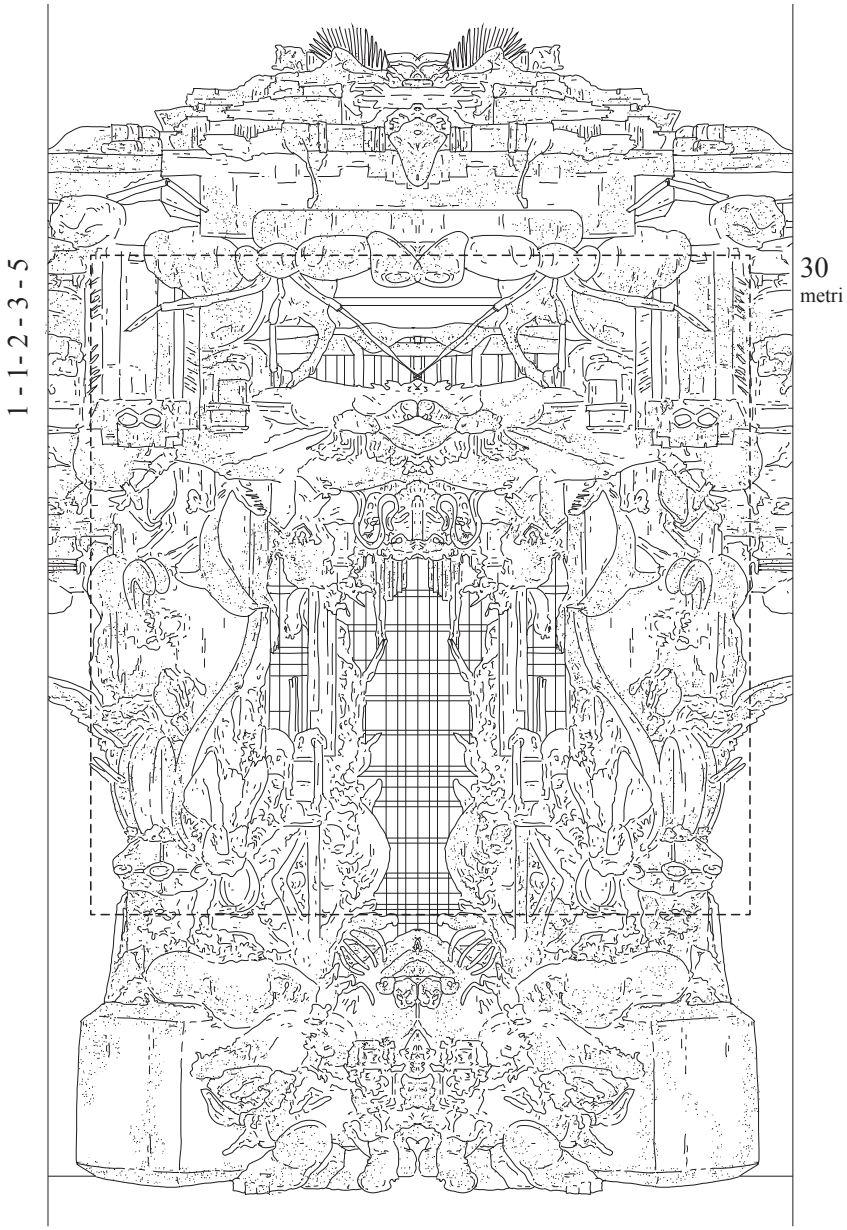
aderenza al piano bidimensionale delle arti figurative, ma trova il proprio corrispettivo spaziale nella disciplina architettonica. L'accumulazione sistematica di oggetti articola il progetto presentato da Mark Foster Gage Architects in occasione del concorso indetto dalla Solomon R. Guggenheim Foundation – nel 2014 – per la nuova sede museale di Helsinki. Un alto volume verticale, interrotto in sommità da un parallelepipedo ad esso ortogonale costituisce il corpo centrale dell'architettura. Ai piedi della torre, suddivisa simmetricamente rispetto all'ingresso, poggia una coppia di volumi monolitici, collegati tra loro da un piano flottante che sostiene i sistemi di risalita e individua la quota d'accesso della prima sala espositiva. Tutt'attorno una moltitudine di alberi punteggia il paesaggio collinare e, al contempo, incornicia il fronte d'acqua nel quale si affaccia l'edificio. Lo spazio interno, suddiviso in otto ambienti sovrapposti scanditi da altrettante partizioni orizzontali, organizza la circolazione di persone e opere d'arte attorno ad un grande vuoto centrale, che attraversa l'edificio da terra a cielo. Rappresentato nelle sue linee di forza, il progetto dello studio newyorkese – che nel proseguo del testo indicheremo con l'acronimo MFGA – sembra collassare in una schematica linea verticale intersecata alla base e all'apice da due segmenti orizzontali e paralleli; tuttavia, questa apparente semplicità compositiva esplode in un caleidoscopio di superfetazioni scultoree che articolano, o meglio plasmano, lo spazio dell'architettura. A fronte di un impianto planimetrico piuttosto convenzionale la facciata del museo accoglie una costellazione di paesaggi schizofrenici, un agglomerato di oggetti eterogenei provenienti dai più disparati immaginari iconografici. Attraverso l'addizione e la ricombinazione di modelli tridimensionali scaricati da portali *open source,* MFGA scolpisce un altorilievo monumentale nel quale i singoli oggetti, spogliati di qualsiasi attributo funzionale, acquistano rilevanza esclusivamente in funzione della loro presenza, o meglio, della loro apparenza. Nessun intento allegorico, nessun messaggio nascosto, nessun riferimento formale, il progetto dello studio americano manifesta semplicemente la complessità della propria superfice[3]. La composizione polimorfica dell'involucro architettonico, d'altronde, deriva dal progressivo accatastamento di modelli tridimensionali riciclati, selezionati unicamente in base al loro grado di definizione. La ricombinazione e il montaggio di questi elementi, il *kitbashing,* procede per libere associazioni, inseguendo suggestioni figurative spontanee e causali ma non per questo involontarie e meccaniche. Le operazioni booleane che plasmano l'epidermide del progetto, infatti, non originano dall'applicazione di funzioni parametriche automatizzate ma dall'assemblaggio manuale, o meglio autoria-

le, dei singoli oggetti. L'aggregazione di questi modelli stabilisce relazioni di prossimità inedite, suggerisce interazioni che non esauriscono la singolarità delle parti, aumenta le caratteristiche osservabili della superfice architettonica moltiplicandone i piani di lettura. Questa posizione teorica – che poteremmo definire *orientata all'oggetto*♀☤ – sottolinea la necessità di considerare il dispositivo architettonico come un'entità autosufficiente, come pura immanenza, e non in base alla ragnatela di relazioni che è in grado di tessere con le altre componenti della realtà. Il corretto orientamento geografico, la capacità di accogliere e indirizzare flussi di persone, il rapporto con le preesistenze circostanti – secondo l'interpretazione di MFGA – costituiscono un sistema di pre-requisiti necessari ma non sufficienti a definire le caratteristiche del progetto, le cui proprietà intrinseche non si esauriscono mai nella relazione con il contesto o nella percezione soggettiva dello stesso, ma si manifestano sempre come eccedenza, sia di materia che di significato. Le architetture disegnate dallo studio americano rifiutano la semplificazione, l'astrazione, il diagramma come principio compositivo, al fine di accogliere la complessità del reale, la cui superfice allude, ma in nessun modo rivela.

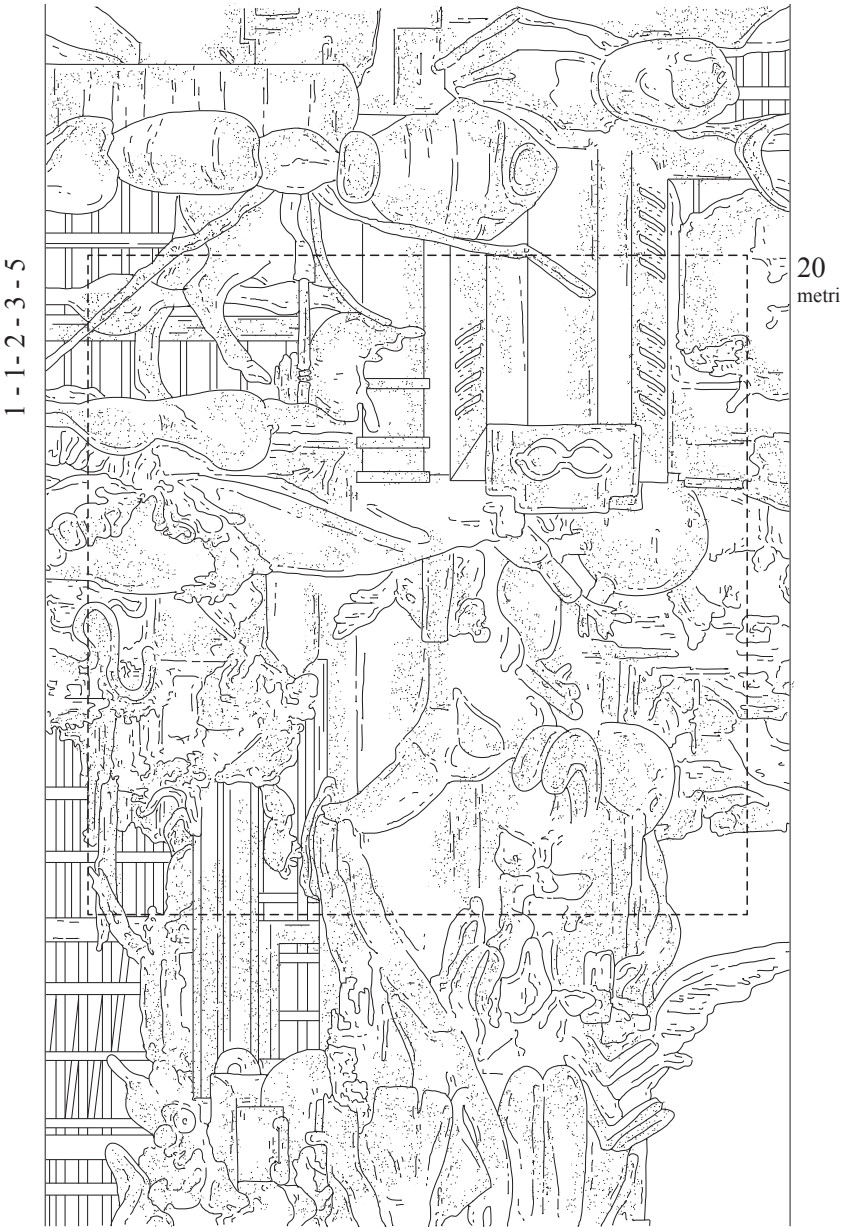


Giulia Bersani, Davide Zaupa, *1-1-2-3-5*, 2022. Disegno digitale

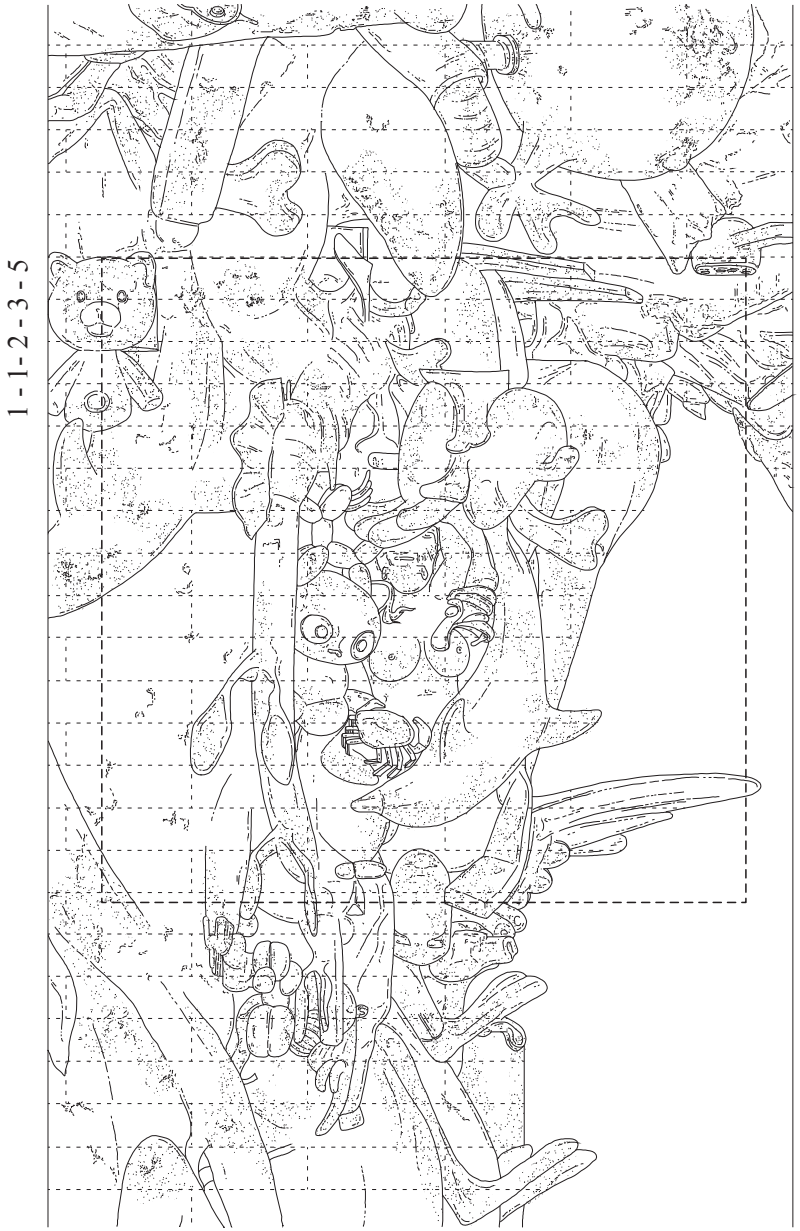
Giulia Bersani, Davide Zaupa*, 1-1-2-3*, 2022. Disegno digitale



Giulia Bersani, Davide Zaupa, *1-1-2*, 2022. Disegno digitale



Giulia Bersani, Davide Zaupa, *1-1*, 2022. Disegno digitale



Il contributo è stato ideato congiuntamente da entrambi gli autori. Davide Zaupa è autore dei paragrafi *Assenze*, *Increspature* e *Decalcomanie*; Giulia Bersani è autrice dei paragrafi *Cuspidi*, *Itinerari* e *Capovolgimenti*.

E. A. Poe, *I delitti della Rue Morgue*, in *I racconti del mistero*, Rizzoli, Milano 2014, p. 337; ed. or. *The Murders in the Rue Morgue*, in "The Graham's Magazine", Philadelphia 1841.

Le riflessioni sulla progressiva disgregazione del mostro nella società contemporanea, che costituiscono i principi teorici a fondamento del seguente testo, sono ampiamente trattate in: M. Tedeschini, *Il mostro è un paradosso*, in "Studi di estetica. Sensibilia", 14 (*Cose mostruose*), 2021.

Ivi, p. 240.

"Non occorre più ricorrere alla magia per dominare o per ingraziarsi gli spiriti, come fa il selvaggio per il quale esistono simili potenze. A ciò sopperiscono la *ragione* e i mezzi tecnici. È soprattutto questo il significato della intellettualizzazione come tale". M. Weber, *La scienza come professione*, in Id., *Il lavoro intellettuale come professione. Due saggi*, Einaudi, Torino 1966, p. 20; ed. or. *Wissenschaft als Beruf*, Duncker & Humblot, Berlin 1919.

La cancellazione del mostro dal dibattito scientifico e dalla cultura popolare necessita, però, d'una precisazione di carattere interpretativo. I mostri, infatti, in apparente antitesi con quanto sostenuto precedentemente, popolano in gran quantità gli schermi e le pagine dell'industria culturale, sia occidentale che orientale. Si pensi, ad esempio, a prodotti d'intrattenimento come *anime,* film d'animazione, *manga* e *graphic novels;* oppure alla grande diffusione del genere cinematografico fantasy e horror. La proliferazione di creature fantastiche, tradizionali o di nuova invenzione, tuttavia, si traduce in una fruizione generalmente edulcorata del mostruoso, legata spesso a questioni di carattere ludico-commerciale che appiattiscono il mostro a pura apparenza.

Sulla nascita e lo sviluppo della teratologia come scienza tassonomica di matrice positivista si veda, ad esempio: M. Mazzocut-Mis (a cura di), *Anatomia del mostro. Antologia di scritti di Étienne e Isidore Geoffroy Saint-Hilaire,* La Nuova Italia, Firenze 1995.

M. Tedeschini, *art. cit.*, p. 241.

Le precedenti definizioni bibliografiche si riferiscono alla voce *mostro*, consultata il 21/07/2022, nei seguenti dizionari online: www.treccani.it, www.garzantilinguistica.it, www.dizionari.repubblica.it.

M. Tedeschini, *art. cit.*, p. 243.

Ivi, pp. 243-244.

M. Mazzocut-Mis, *La nascita della teratologia*, in "Studi di estetica. Sensibilia", 14 (*Cose mostruose*), 2021, p. 184.

"Gli eccessi di sviluppo, che colpiscono gli organi di un soggetto mostruoso appartenente a una determinata specie, si possono riscontrare anche in individui appartenenti a specie più sviluppate. La natura non sembra 'creare' alcunché di nuovo, ma solo modificare indefinitamente le sue forme". Ivi, p. 187.

M. Tedeschini, *art. cit.*, p. 248.

H.U. Obrist, *Interviste*, a cura di T. Boutoux, Charta, Milano 2003, vol. 1, p. 524.

R. Koolhaas, E. Zenghelis, *Exodus o i prigionieri volontari dell'architettura*, in "Casabella", 378, XXXVII, 1973, pp. 42-43. Corsivo nostro.

"Sembrerebbe che il mostruoso nell'arte rinvii al tentativo di comporre il maggior numero possibile di piani di lettura in una sola immagine". D. Cecchi, *Media mostruosi, immagini sublimi*, in "Studi di estetica. Sensibilia", 14 (*Cose mostruose*), 2021, p. 73.

"(Sans objet préconçu ou décalcomanie du désir). Etendez au moyen d'un gros pinceau de la gouache noire, plus ou moins diluée par places, sur une feuille de papier blanc satiné que vous recouvrez aussitôt d'une feuille semblable sur laquelle vous exercez une pression moyenne. Soulevez sans hâte cette seconde feuille". A. Breton, voce *Décalcomanie*, in *Dictionnaire Abrégé du Surréalisme*, Galerie des Beaux-Arts, Paris 1938.

"No longer is it sufficient to be a mere line. Now a line must also have a story, a reason, a rationale for its straight-laced life. [...] The architectural line is now defensible only if it is the direct result of an act of analysis, of a process, a mapping exercise, or just about any manipulation of data emerging from any body of factors". M.F. Gage, *In Defense of Design,* in "Log", 16, 2009, p. 39.

"Architects' interest today in the philosophy of *object-oriented ontology* – OOO – and its umbrella philosophy, *speculative realism*, is growing out of a frustration that architecture is increasingly justified solely by its relations ad not by its own particular and autonomous qualities". Id., *Killing Simplicity: Object-Oriented Philosophy in Architecture,* in "Log", 33, 2015, p. 95.