PROGETTO PER IL DANTEUM, ROMA 1938
GIUSEPPE TERRAGNI

Antonio Cacurio
Marcella Ceccato

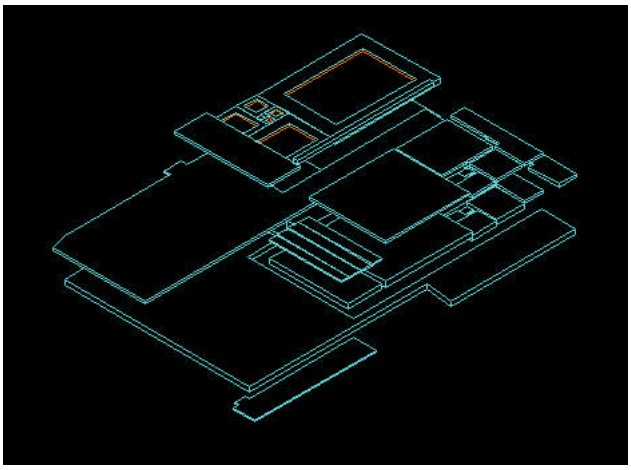
FASE DI CREAZIONE DEL MODELLO

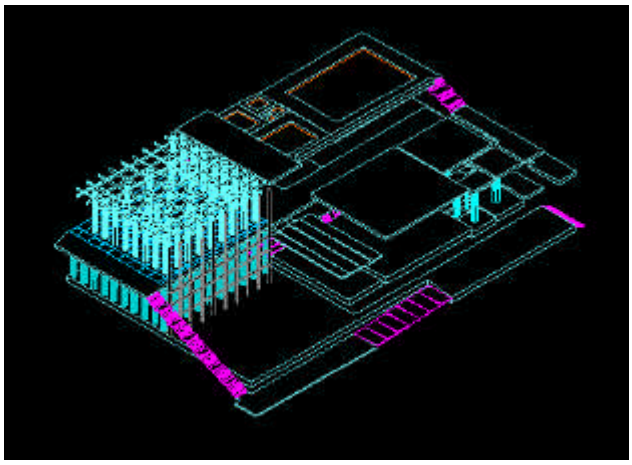
Questo progetto di Terragni non mira a rappresentare Dante, il suo poema o il suo mondo. Lo scopo del Danteum è di rendere presente il passato tramite l'immersione del visitatore in una serie di soluzioni altamente suggestive e tramite il gioco speculare di analogie formali fra l'opera letteraria di Dante e l'opera architettonoca.
L'edificio doveva essere un tempio che mirava a diventare la dimora del genio italiano, tale è il concetto entro cui Terragni intraprese il progetto non di un museo, non di un palazzo, non di un teatro, ma di un vero e proprio tempio. Come Terragni lo concepì, l'edificio avrebbe permesso il viaggio del pellegrino Dante attraverso una serie di stanze allo scopo di preparare gradualmente il visitatore per una sublimazione di luce e materia, in cui i sogni di Dante potessero comparire in un eterno presente.

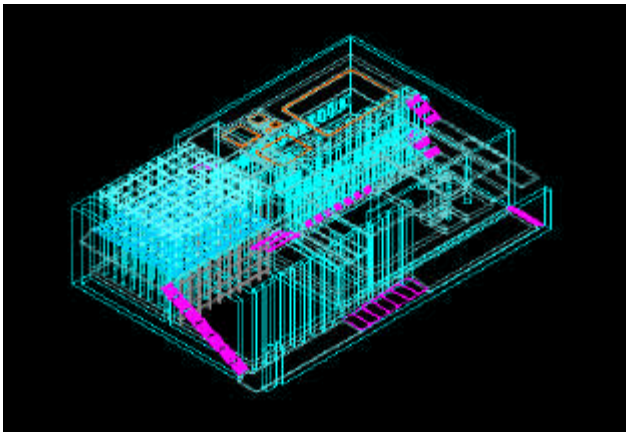
Il percorso si muove a spirale verso l'alto e verso l'esterno, l'entrata avviene attraverso una feritoia che conduce direttamente alla "Selva" composta da pilastri come fossero alberi, successivamente si passa, attraverso un percorso ascensionale alla sala dell'"Inferno", composta da una serie di sette quadrati di misura decrescente, in un percorso verso il basso a spirale. Da qui, lungo un corridoio, si arriva al "Purgatorio" consistente in una sequenza di sette quadrati di misura crescente, da dove, attraverso una stretta scala, si arriva alla sala del "Paradiso" con le trentatre colonne di vetro prive di pilastri e di capitelli, per poi andare verso l'uscita scendendo una lunga scala.

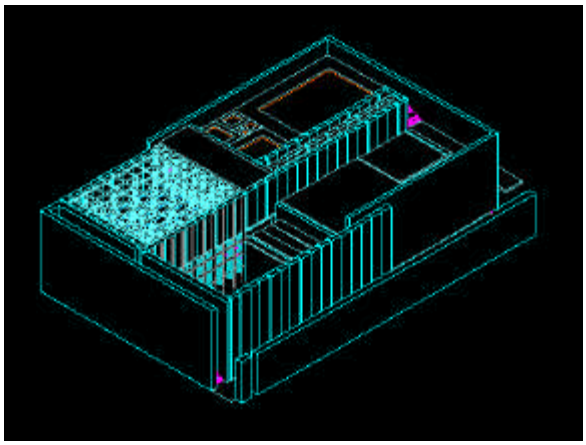
Il principale interesse di Terragni risiede nel problema di scoprire materiali adatti: egli si ispira direttamente alle descrizioni di Dante. Si nota chiaramente che l'intera architettura è formata da elementi geometrici puri, non vi sono facce curve né inclinate.

La realizzazione del modello non ha quindi presentato problemi particolari, non si è dovuto creare script per AutoCAD o altro, poiché alcuni elementi sono identificabili come forme primitive solide, mentre altri elementi, come i basamenti sono stati ottenuti mediante un'estrusione perpendicolare al piano di giacitura delle polilinee chiuse. Trattandosi di un progetto sempre rimasto tale, quindi non costruito, durante il processo di ricostruzione del modello, abbiamo incontrato difficoltà nel ricavare le misure esatte. Ci siamo comunque basati sul sistema di moduli e proporzioni, la legge e il rapporto stabilito dalla geometria. Le immagini a nostra disposizione ci hanno comunque permesso di giungere ad un buon risultato.









ACCORGIMENTI ADOTTATI NELLA FASE DI *RENDERING*

Dopo avere raccolto le informazioni necessarie alla realizzazione del modello, al fine di restituire una rappresentazione quanto più possibile aderente al progetto di Terragni, per l'esecuzione dei rendering abbiamo scelto di usare Cinema 4D versione 5, mentre il modello solido è stato costruito in AutoCad versione 14.

La difficoltà maggiore che abbiamo riscontrato nel corso del nostro lavoro riguarda la luce, sia per quanto concerne la restituzione che la effettiva rappresentazione. In effetti, da una parte vi era l'austerità sia dei colori che dei materiali usati nelle facciate esterne, mentre internamente è stata particolarmente impegnativa la rappresentazione delle varie stanze, poiché la luce, che in teoria dovrebbe filtrare dall'esterno verso l'inteno, può entrare solamente da piccole aperture e feritoie, non sufficienti per la restituzione degli ambienti interni.

FASE DI *RENDERING*

Successivamente le scene di renderig sono state realizzate con Cinema 4D versione 5. Quest'ultima fase non ha comportato gravi inconvenienti, anche grazie all'attenzione mantenuta nella prima fase di lavoro. I materiali e le sfumature dei colori sono stati i più vicini al progetto di Terragni.