

La Città Palinsesto

The City as Palimpsest

Tracce, sguardi e narrazioni sulla
complessità dei contesti urbani storici

Tracks, views and narrations
on the complexity of historical urban contexts



Tomo secondo

Rappresentazione, conoscenza, conservazione
Representation, knowledge, conservation

a cura di

Maria Ines Pascariello e Alessandra Veropalumbo

Federico II University Press



fedOA Press

La Città Palinsesto

The City as Palimpsest

**Tracce, sguardi e narrazioni sulla
complessità dei contesti urbani storici**

**Tracks, views and narrations
on the complexity of historical urban contexts**

Tomo secondo

Rappresentazione, conoscenza, conservazione
Representation, knowledge, conservation

a cura di

Maria Ines Pascariello e Alessandra Veropalumbo

Federico II University Press



fedOA Press

Federico II University Press



e-book edito da
Federico II University Press
con

CIRICE - Centro Interdipartimentale di Ricerca sull'Iconografia della Città Europea

Collana

Storia e iconografia dell'architettura, delle città e dei siti europei, 6//1

Direzione

Alfredo BUCCARO

Co-direzione

Francesca CAPANO, Maria Ines PASCARIELLO

Comitato scientifico internazionale

Aldo AVETA

Gemma BELLI

Annunziata BERRINO

Gilles BERTRAND

Alfredo BUCCARO

Francesca CAPANO

Alessandro CASTAGNARO

Salvatore DI LIELLO

Antonella DI LUGGO

Leonardo DI MAURO

Michael JAKOB

Paolo MACRY

Andrea MAGLIO

Fabio MANGONE

Brigitte MARIN

Bianca Gioia MARINO

Juan Manuel MONTERROSO MONTERO

Roberto PARISI

Maria Ines PASCARIELLO

Valentina RUSSO

Carlo TOSCO

Carlo Maria TRAVAGLINI

Massimo VISONE

Ornella ZERLENGA

Guido ZUCCONI

La Città Palinsesto

Tracce, sguardi e narrazioni sulla complessità dei contesti urbani storici

Tom II - *Rappresentazione, conoscenza, conservazione*

a cura di Maria Ines PASCARIELLO e Alessandra VEROPALUMBO

© 2020 FedOA - Federico II University Press

ISBN 978-88-99930-07-3

Contributi e saggi pubblicati in questo volume sono stati valutati preventivamente secondo il criterio internazionale della Double-blind Peer Review. I diritti di traduzione, riproduzione e adattamento totale o parziale e con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche) sono riservati per tutti i Paesi. L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali riproduzioni tratte da fonti non identificate.

INDICE

15 | Presentazione

Presentation

ALFREDO BUCCARO

19 | Introduzione

Rappresentazione, conoscenza, conservazione

Introduction

Representation, knowledge, conservation

MARIA INES PASCARIELLO, ALESSANDRA VEROPAUMBO

PARTE I / PART I

Forme plurime di rappresentazione 'della e nella' città. Fra tradizioni di pensiero descrittivo e innovazioni di realtà immersive

Many different forms of representation 'of and in' the city. Between the traditions of descriptive reflection and innovations of immersive realities

ANTONELLA DI LUGGO, ORNELLA ZERLENGA

CAP.1 *Rappresentare l'architettura e la città: ieri, oggi, domani*

Representing architecture and the city: yesterday, today, tomorrow

ANTONELLA DI LUGGO, ORNELLA ZERLENGA

27 | Rappresentare l'architettura e la città: ieri, oggi, domani

Representing architecture and the city: yesterday, today, tomorrow

Antonella di Luggo, Ornella Zerlenga

35 | *Mad_media walls. Il muro come medium*

Mad_media walls. The wall as a medium

Maria Pia Amore, Giovangiuseppe Vannelli

43 | *Imaginative realism then and now. La rappresentazione di spazi immaginari tra arte, scenografia e concept art*

Imaginative realism then and now. Designing imaginary spaces between art, scenography and concept art

Barbara Ansaldo

55 | *Immagini, persistenze, fantasmagorie: la rappresentazione della memoria urbana nel fumetto*

Images, persistence, phantasmagoria: the representation of urban memory in comics

Stefano Ascari

65 | *Narrare le immagini pittoriche delle città. Una mappa geocodificata in realtà aumentata per la città di Napoli*

Narrating the pictorial images of cities. A geocoded map in augmented-reality for the city of Naples

Greta Attademo

75 | *L'architettura tra le due Guerre a Napoli. Strumenti e metodi per rappresentare il cambiamento*

Architecture between the Two World Wars in Naples. Tools and methods to represent change

Mara Capone, Emanuela Lanzara

89 | *Il Palacio de Velazquez nel Parco del Retiro a Madrid. Analisi per la tutela e la valorizzazione dei luoghi*

The Palacio de Velazquez in the Park of Retiro a Madrid. Analysis for the safeguard and enhancement of the places

Davide Carleo, Martina Gargiulo, Luigi Corniello, Pilar Chiss Navarro

97 | *Arte e poesia sui muri della città*

Art and poetry on the city walls

Valeria Cera, Marika Falcone

- 107 | **Punti di vista impossibili nel palinsesto virtuale della città**
Impossible points of view in the virtual palimpsest of the city
Vincenzo Cirillo
- 115 | **Insedimenti religiosi in città**
Religious settlements in the city
Luigi Corniello
- 123 | **Matera, storytelling e cinema**
Matera, storytelling and cinema
Angela Colonna, Antonello Faretta, Michele Claudio Masciopinto
- 131 | **Il patrimonio UNESCO in Albania. Rilevare la città e l'architettura**
UNESCO heritage in Albania. Survey of the city and the architecture
Angelo De Cicco, Vincenzo Cirillo, Luigi Corniello, Paolo Giordano, Ornella Zerlenga, Andrea Maligari, Florian Nepravishta
- 137 | **Le forme di rappresentazione dei ponti romani nel tempo**
Forms of representation of Roman bridges over time
Tommaso Empfer, Adriana Caldarone, Alexandra Fusinetti
- 147 | **Esperienze visive nello spazio urbano**
Visual experiences in urban space
Vincenza Garofalo
- 157 | **La Quinta da Regaleira a Sintra: analisi e modellazione digitale**
The Quinta da Regaleira in Sintra: analysis and digital modelling
Fabiana Guerriero, Gennaro Pio Lento, Luigi Corniello, Pedro Antonio Janeiro
- 167 | **Leggere, indagare e conoscere il palinsesto urbano: metodologie innovative per il rilievo di via Nino Bixio a Maddaloni**
Read, investigate and learn about the urban schedule: innovative methodologies for the survey of via Nino Bixio in Maddaloni
Domenico Iovane, Rosina Iaderosa, Sabrina Acquaviva
- 177 | **Il Circo Massimo in realtà aumentata: un caso studio per conoscere e gestire aree archeologiche nel tessuto urbano e nella vita della comunità**
The Circus Maximus in augmented reality: a case study to know and manage archaeological area in the urban fabric and in the life of the community
Luca Izzo
- 185 | **Le nuove tecnologie della rappresentazione per la conoscenza e il progetto. L'architettura fortificata**
New technologies of representation for knowledge and design. Fortified architecture
Valeria Marzocchella
- 195 | **Spazi di appartenenza: il rilievo del nuovo Bazaar di Tirana**
Spaces of belonging: the survey of the new Bazaar in Tirana
Enrico Mirra
- 203 | **Disegnare il rito. Cartografia dell'occupazione effimera dello spazio pubblico di Siviglia**
Drawing the rite. Cartography of the ephemeral occupation of public space in Seville
Javier Navarro-De-Pablos, Clara Mosquera-Pérez, María Teresa Pérez-Cano
- 213 | **Frammenti narrativi. Il collage nella rappresentazione di architettura e città negli anni Sessanta**
Narrative fragments. The collage in the representation of architecture and city in the Sixties
Manuela Piscitelli
- 221 | **Città stratificate. Fotografia e montaggio nella rappresentazione dello spazio urbano**
Layered cities. Photography and montage in the representation of urban space
Nicolò Sardo
- 229 | **Nuove forme artistiche per nuove identità territoriali: strategie di rigenerazione urbana attraverso la street art**
New artistic forms for new territorial identities: urban regeneration strategies through Street Art
Simona Rossi

CAP.2 Immagini e strumenti: stratificazioni, vedute, forme di città

Images and tools: layers, views, shapes of cities

DANIELA PALOMBA, MARIA INES PASCARIELLO

- 241 | **Specie di scale. Disegnare per conoscere alcune scale del centro antico di Napoli**
Species of stairs. Understanding by drawing some stairs of the ancient city of Naples
Luigi manuele Amabile, Alberto Calderoni, Vanna Cestarello
- 247 | **Ischia e Procida. La rappresentazione del 'limite'**
Ischia and Procida. The representation of the 'limit'
Paolo Cerotto
- 255 | **La lettura della città di Aversa tra immagini storiche, rappresentazioni e rilievi**
The reading of the city of Aversa between historical images, representations and reliefs
Margherita Cicala
- 263 | **Il capriccio come progetto urbano. Hubert Robert e il porto di Ripetta**
The Capriccio as Urban Design. Hubert Robert and the Port of Ripetta
Fabio Colonnese
- 273 | **Baldassarre Peruzzi e il progetto come palinsesto**
Baldassarre Peruzzi and the design as a palimpsest
Fabio Colonnese, Marco Carpicci
- 283 | **La Versailles del Settecento: cartografie di città**
The Versailles of the Eighteenth century: city cartographies
Domenico Crispino
- 291 | **La rappresentazione dei caratteri della città mediterranea nella storia: il caso di Trapani e del suo territorio**
The representation of the characteristics of the Mediterranean city in history: the case of Trapani and its territory
Salvatore Damiano
- 301 | **Franciscan convents in undergoing transformations: fluttering pasts and futures of historical seraphic houses in Italy**
Maria Angélica Da Silva, Annarita Vagnarelli, Fábio Henrique Sales Nogueira
- 311 | **Catania nel nuovo corso del '900, dal Liberty al mare tra mappe e digitale**
Catania in the new avenue of the XXth, from Liberty to the sea between maps and digital
Giuseppe Di Gregorio
- 319 | **Lo 'schema frattale' di Ortigia: un palinsesto a più scale, dalla città all'edificio**
Ortygia's 'fractal scheme': a multi-scale palimpsest, from city to building
Eleonora Di Mauro
- 329 | **Il tracciato dell'antico Acquedotto Reale e il parco Superiore della Reggia di Portici**
The historical route of the Royal Aqueduct and the Upper Park of the Portici Royal Palace
Raffaella Fusco, Mirella Izzo, Arianna Lo Pilato
- 337 | **Mappe stellari e geometria sacra nel disegno delle città medioevali di Sicilia. Un'ipotesi archeoastronomica su Erice**
Star Maps and Sacred Geometry in the design of the Medieval Cities of Sicily. An archaeoastronomic hypothesis about Erice
Gian Marco Girgenti
- 347 | **Rappresentazioni di occasioni perdute tra negligenza e cecità**
Representations of lost occasions between negligence and blindness
Francesco Maggio
- 357 | **Il disegno delle forme evolutive delle nuove città**
The evolving shapes design of New Towns
Giuseppe Marino
- 365 | **Literary Language and Palimpsests of Chronometries: Representations of Urban Space in Bruno Schulz's Prose**
Anca Matyiku
- 371 | **Palinsesti materiali e immateriali per la riconfigurazione di una città priva di sembianze storiche**
Palimpsest: material and immaterial reminiscences for the reconfiguration of a city without historical features
Caterina Palestini

- 379 | Preludes in surveying and drawing digital culture in geometric principles in the Treatise of Abraham Bosse
Nicola Pisacane, Alessandra Avello
- 393 | La città di Elbasan tra cartografie storiche e configurazioni attuali
The city of Elbasan among historical cartography and current configurations
Adriana Trematerra
- 401 | Indizi plurimi di persistenze nella città di Pescara
Multiple signs of persistence in the city of Pescara
Pasquale Tunzi
- 411 | Tracce territoriali. Olbia e il suo palinsesto ambientale
Territorial traces: Olbia and its environmental palimpsest
Michele Valentino, Antonello Marotta
- 419 | Napoli rappresentata dai suoi campanili. Un caso studio: il progetto PREVENT
Naples represented by its bell towers. A case study: the PREVENT project
Ornella Zerfanga, Vincenzo Cirillo, Margherita Cicala, Riccardo Miele
- 431 | *Analisi, narrazioni e disegni del palinsesto urbano*
Analyses, narratives and drawing of the urban palimpsest
Daniela Palomba, Maria Ines Pascariello

PARTE II / PART II

Conservare la preesistenza e favorirne la lettura. Il ruolo del Restauro per la città palinsesto

Preserve the pre-existence and support its reading. The role of Conservation for the city-palimpsest

RENATA PICONE, MARCO PRETELLI

CAP.1 Centri storici tra conservazione integrata e rigenerazione urbana. Approcci sostenibili per la loro salvaguardia

Ancient cities between Integrated Conservation and Urban Regeneration. Sustainable approaches to their protection

ALDO AVETA

- 443 | Tra conservazione e rigenerazione dell'ambiente costruito: approcci adattivi e strategie operative per palinsesti resilienti
Between conservation and regeneration of built environment: adaptive approaches and operational strategies for resilient palimpsest
Alessandra Tosone, Virginia Lusi, Renato Morganti
- 451 | I centri storici italiani tra sicurezza e fruizione
Italian historical centers between safety and fruition
Renata Prescia
- 459 | Resti della città del passato e strutture della città del presente: una dialettica aperta
Ruins of the ancient city and the element of the present city: an open dialectic
Maria Grazia Turco
- 469 | Centri storici meridionali: verso quale futuro?
Southern historical centres: towards which future?
Giuseppe Abbate
- 477 | Vent'anni di trasformazioni della città vecchia di Genova. Premesse metodologiche per un'analisi urbana
Transformations of the historical city of Genoa since twenty years. Methodological approach for an analytic study
Rita Vecchiattini, Cecilia Moggia, Francesca Segantin
- 485 | Conoscenza e tutela per la rigenerazione urbana: il caso di un centro storico minore in Abruzzo
Knowledge and protection for urban regeneration: the case of smaller historical centers in Abruzzo
Michele Piro
- 495 | La marginalizzazione dei centri storici in Sicilia. Fenomenologie, esperienze e strumenti di intervento
The marginalization of historic centres in Sicily. Phenomenology, experiences and planning tools
Maria Rosaria Vitale, Deborah Sanzaro, Chiara Circo
- 505 | Conservazione integrata e rigenerazione delle città storiche: restauro urbano/pianificazione nei Piani di Gestione UNESCO
Integrated conservation and regeneration of historic cities: urban restoration/planning in UNESCO management plans
Aldo Aveta

CAP.2 Le 'città palinsesto' ai tempi dell'UNESCO: un bilancio a cinquant'anni dalla Convenzione del 1972
The 'palimpsest city' at the time of UNESCO: an assessment fifty years after the 1972 Convention
ANDREA PANE, TERESA GUNHA FERREIRA

- 519 | L'invenzione delle 'rive della Senna', o il lento riconoscimento del patrimonio mondiale a Parigi
Inventing the 'Banks of the Seine', or the slow recognition of World Heritage in Paris
Laurence Bassieres
- 531 | Il sito UNESCO di Provins e le attuali sfide di gestione del patrimonio culturale tra conservazione e sviluppo turistico
The UNESCO site of Provins and the current management challenges between conservation and tourism development
Lia Romano
- 543 | L'area archeologica di Bagan in Birmania. Origini e contraddizioni dei criteri per il riconoscimento dei siti 'patrimonio dell'umanità'
Bagan's archaeological area in Burma. Origins and contradictions of the criteria for the World Heritage site's nomination
Simona Salvo
- 555 | Pressione turistica e monumenti nell'area UNESCO di Pisa
Tourist pressure and monuments in the UNESCO area of Pisa
Francesca Giusti
- 563 | UNESCO mania? Effetti positivi per la conservazione e valorizzazione dei siti emiliano-romagnoli
UNESCO mania? Positive effects for the conservation and enhancement of the Emilia-Romagna sites
Valentina Onofri, Andrea Ugolini, Chiara Mariotti
- 577 | Un itinerario UNESCO in crescita. 'Palermo arabo-normanna e le cattedrali di Cefalù e Monreale', dal riconoscimento del 2015 al dibattito attuale
A UNESCO itinerary in growth. 'Arab-norman Palermo and the cathedral churches of Cefalù and Monreale', from the 2015 recognition to the current debate
Zaira Barone
- 589 | Siti e paesaggi culturali campani della World Heritage List
World Heritage List sites and cultural landscapes of Campania
Claudia Aveta

CAP.3 Città, memorie, restauro. Il palinsesto urbano tra interpretazione e intervento sulle preesistenze
Cities, Memories, restoration. The urban palimpsest between interpretation and intervention on the pre-existing
BIANCA GIOIA MARINO, MARIA ADRIANA GIUSTI

- 603 | I palinsesti dell'edificio del Museo Archeologico Nazionale di Napoli: un approccio transdisciplinare per la conoscenza del patrimonio
The palimpsests of the building of the National Archaeological Museum of Naples: a transdisciplinary approach for the knowledge of the heritage
Bianca Gioia Marino, Amanda Piezzo
- 613 | Ephemeral Heritage: The Ottoman centre of Austro-Hungarian Sarajevo (1878-1918)
Philipp Heckmann-Umhau
- 623 | Palinsesti fisici, stratificazioni semantiche, modi del restauro architettonico
Physical palimpsest, stratification of meanings, ways of protection of architectural heritage
Lucina Napoleone
- 631 | Pompei stratificata attraverso il linguaggio cinematografico di Carlo Ludovico Ragghianti
Stratified Pompeii through the cinematographic language of Carlo Ludovico Ragghianti
Daniela Pagliarulo
- 641 | Archeologia dei relitti urbani. Luoghi abbandonati come dispositivi di lettura delle città
The Archeology of urban relics. Dismissed places as dispositifs to acknowledge cities
Emanuela Sorbo
- 651 | Paesaggi complessi nell'aretino: letture comparate e scelte di intervento sull'architettura fortificata e rurale tra Cortona e Castiglion Fiorentino
Complex landscapes around Arezzo: comparative interpretations and choices of intervention on fortified and rural architecture between Cortona and Castiglion Fiorentino
Iole Nocerino, Annamaria Ragosta

- 661 | Rovine e frammenti classici nei contesti urbani: dall'interpretazione dell'iconografia storica agli attuali strumenti di lettura e divulgazione
Ruins and classical fragments in urban contexts: from the interpretation of historical iconography to the current tools of interpretation and dissemination
Emanuele Romeo, Riccardo Rudiero
- 671 | Archeologia, architettura e restauro tra XIX e XXI secolo: dallo scavo alle Digital Humanities
Archaeology, Architecture and Restoration between the 19th and 21st centuries: from excavation to Digital Humanities
Maria Grazia Ercolino
- 679 | Interpretare, rappresentare, narrare. Memoria e luci sul Tempio di Adriano in Piazza di Pietra a Roma
Interpreting, representing, narrating. Memory and lights on Hadrian's Temple in Piazza di Pietra in Rome
Simonetta Ciranna
- 689 | Il Settecento Severiano. Tracce del suo reimpiego dall'epoca di Sisto V (1585-1590) ad oggi
The Severian Septizodium. Traces of its reemployment from the Age of Sixtus V (1585-1590) until today
Afonso Ausilio
- 697 | Cultura materiale e immateriale di Matera. Architettura, immaginario e identità
Tangible and intangible culture of Matera. Architecture, imagery and identity
Alessandra Lancellotti
- 705 | Una memoria urbana cancellata. Trasformazioni dell'area del porto di Salerno dal fascismo ad oggi
An urban memory erased. Transformations of the harbour area of Salerno from fascism to the present
Emanuela De Feo, Mariarosaria Villani
- 713 | Nuove stratificazioni per il Centro Antico di Napoli: una strategia progettuale tra via Duomo e vicolo Sedil Capuano
New stratifications for the Ancient City of Naples: a design strategy between via Duomo and vicolo Sedil Capuano
Ferruccio Izzo, Marianna Ascolese, Salvatore Pesarino
- 723 | Vucciria a Palermo: narrazioni contemporanee da Guttuso alla Street Art
Vucciria in Palermo: contemporary narratives from Guttuso to Street Art
Rosario Scaduto
- 733 | La Cascina di Margherita d'Austria a L'Aquila, tra persistenza fisica e oblio: la trasformazione di un luogo urbano non 'riconosciuto'
Margaret of Austria's farmhouse in L'Aquila, between physical persistence and oblivion: the transformation of an 'unrecognized' urban place
Carla Bartolomucci

CAP.4 La città nascosta. Restauro e progetto per la città sotterranea
The hidden city. Restoration and project for the underground city
LUIGI VERONESE, MARIAROSARIA VILLANI

- 747 | The underground in the stratified city: incompatibility, compromise or potentiality?
Daniele Amadio, Giovanni Bruschi, Maria Vittoria Tappari
- 755 | Risalire la città. Gli ascensori ipogei di Posillipo e Pizzofalcone a Napoli
Climbing up the city. The underground elevators of Posillipo and Pizzofalcone in Naples
Luigi Veronese
- 765 | *Hypogeum amphitheatrali*. Conoscenza, restauro e miglioramento della fruizione dei sotterranei degli anfiteatri romani
Hypogeum amphitheatrali. Study, restoration and usage improvement of Roman amphitheatres' subterranean
Luigi Cappelli
- 775 | Il culto misterico 'sotto la città'. Strategie di restauro, valorizzazione e ampliamento della fruizione per il Mitreo di Santa Maria Capua Vetere
The mystery cult 'under the city'. Restoration, enhancement and improvement of fruition capable strategies for the Mitreo di Santa Maria Capua Vetere
Ersilia Fiore
- 785 | La Città Sottosopra: il difficile rapporto fra scavo archeologico e livello consolidato della città contemporanea
The Upside-Down City: the difficult relationship between archaeological site and contemporary city
Diana Lapucci, Lucia Barchetta

- 793 | Archeologia, paesaggio, infrastrutture. I bunker di Cuma
Archeology, landscape, infrastructures. The bunkers of Cuma
Marianna Mascolo
- 799 | Conservare e valorizzare il patrimonio sotterraneo: casi studio piemontesi a confronto
Preservation and enhancement of the underground heritage: comparison of case studies in Piedmont
Manuela Mattone, Nadia Frullo
- 807 | Patrimonio sotterraneo emerso e sommerso. Il sistema dei rifugi antiaereo della Seconda Guerra Mondiale a Torino tra conservazione e valorizzazione
Underground submerged and emerged heritage. The system of Second World War air-raid shelters in Turin between preservation and enhancement
Emanuele Morezzi, Tommaso Vagnarelli
- 817 | Santarcangelo di Romagna: il sistema di strutture ipogee in rapporto al tessuto urbano storico tra tutela e valorizzazione
Santarcangelo di Romagna: the hypogean system in relation to the historic center between protection and enhancement
Mirko Petrucci, Matteo Piscicelli, Marco Zuppirolli
- 829 | The case of the Cryptoporticus in Sessa Aurunca, a missed opportunity
Alessia Vaccariello

CAP.5 Stratificazione e restauro: leggere, interpretare e conservare il palinsesto architettonico
Layering and Restoration: Reading, Interpreting and Preserving the Architectural Palimpsest
RAFFAELE AMORE, MASSIMO VENTIMIGLIA

- 837 | L'area di Porta Maggiore a Roma: caratteri attuali di un nodo pluristratificato, problemi e strategie per la valorizzazione
The area of Porta Maggiore in Rome: features, problems and strategies for the enhancement of a multistratified hub
Maurizio Caperna, Levia Anzini
- 847 | Archeologia e contesto urbano. Il caso della Domus tardoantica alle pendici nord est del Palatino
Archaeology and urban context. The case of the late-ancient Domus on the north-east slopes of the Palatine hill
Flavia Marinos
- 855 | Il palinsesto architettonico come paradigma di lettura di un contesto urbano pluristratificato: dalla conoscenza all'interpretazione delle testimonianze per la valorizzazione
The architectural palimpsest as a paradigm for interpreting a multilayered urban context: from the knowledge to the interpretation of the testimonies for the enhancement
Michela Benente, Cristina Boido, Melania Semeraro
- 865 | Camminando sul passato: identificazione delle stratificazioni storiche e annotazioni critiche dal cantiere di restauro della pavimentazione del santuario di Maria Santissima di Gulfi a Chiaramonte Gulfi in Sicilia
Walking on the past: identification of the historical stratifications and some critical notes concerning the restoration of the pavement of the Santuario di Maria Santissima di Gulfi in Chiaramonte Gulfi, Sicily
Giovanni Gatto, Gaspare Massimo Ventimiglia
- 877 | Disvelare e conservare il palinsesto architettonico: il restauro del fronte chiaramontano nella corte interna del Collegio dei Santi Agostino e Tommaso ad Agrigento
Unveiling and preserving the architectural palimpsest: the restoration of the Chiaramonte's front in the internal courtyard of the Collegio dei Santi Agostino e Tommaso in Agrigento
Gioele Farruggia, Gaspare Massimo Ventimiglia
- 889 | Taras, Tarentum, "Taranto Vecchia": problemi di conservazione e reintegrazione di una città in attesa
Taras, Tarentum, "Taranto Vecchia": conservation and reintegration issues of a waiting city
Rossella de Cadihac, Maria Antonietta Catella
- 901 | Contro il palinsesto
Versus palimpsest
Renato Capozzi
- 909 | Everyone Has a Past: Selective Heritage Definitions in National Contexts
Mesut Dinler

- 915 | Memoria, restauro, distruzione: la documentazione del tessuto urbano di Tor de' Specchi per l'isolamento del Campidoglio. Il caso di SS. Orsola e Caterina
 Memory, restoration, destruction: documenting Tor de' Specchi urban pattern for the isolation of Capitol. SS. Orsola and Caterina study case
Alessandro Mascherucci, Barbara Tetti
- 925 | Un complesso brano di città: il Plaium Montis di Salerno tra ambiziosi programmi e speranze disattese
 A very complex urban patch: the Plaium Montis quarter in Salerno between ambitious programs and dashed hopes
Valentina A. Russo
- 935 | Tracce palesi e nascoste da riconoscere, conservare e riconsegnare al futuro. Il fondaco di Corigliano Calabro
 Clear and hidden traces to recognize, preserve and return to the future. Fondaco in Corigliano Calabro
Brunella Canonaco
- 945 | Una metodologia di lettura applicata ad un centro urbano: Nola e la trasformazione dei suoi affacci
 A reading methodology applied to a city: Nola and the transformation of its urban facing
Emanuele Navarra
- 951 | Nola, valenze materiali per un bene immateriale. Innesti nuovi su tessuti antichi
 Nola, material values for an intangible heritage. New grafts on old urban fabrics
Saverio Carillo
- 961 | La città romana di Allifae, tra storia e contemporaneità
 The roman town of Allifae, between history and contemporaneity
Mariangela Terracciano
- 971 | Il Casamale e le sue mura: approcci gnoseologici per un'adeguata conservazione
 Casamale's district and its fortified walls: gnoseological approaches to their preserving
Marina D'Aprile
- 981 | I resti delle fortificazioni aragonesi di Napoli: un palinsesto dimenticato
 The remains of Aragonese fortifications of Naples: a forged palimpsest
Raffaella Amore

Imaginative realism then and now.

La rappresentazione di spazi immaginari tra arte, scenografia e concept art

Imaginative realism then and now.

Designing imaginary spaces between art, scenography and concept art

BARBARA ANSALDI

Università di Napoli Federico II

Abstract

Il contributo vuole indagare come frammenti di città e di architetture reali, per mezzo di un'attività immaginativa, vengano combinati, riorganizzati e ricomposti in visioni realistiche ed evocative – seppur fittizie - di spazi immaginari. Tale pratica la ritroviamo già nella produzione di artisti e scenografi del XVIII secolo come G. B. Piranesi, i fratelli Galli da Bibiena, o nei capricci di Canaletto e Belotto, i quali attingono a un repertorio di immagini del reale, passato e presente, per reimpiegarle in nuove visioni dotate di grande potenza comunicativa e suggestiva. Allo stesso modo, oggi, nell'industria dell'intrattenimento tale prassi viene continuamente adoperata per dar vita a concept art raffiguranti luoghi d'invenzione (che molto ricordano i bozzetti scenografici e i capricci settecenteschi). Si tratta di evocazioni di universi immaginari, in cui convivono frammenti reali, derive fantastiche, contaminazioni chimeriche e pure invenzioni. Fil rouge che tiene insieme passato, presente e futuro della rappresentazione di spazi evocativi e immaginari è il ricorso alla prospettiva, capace di restituire immagini realistiche e verosimili anche di luoghi inesistenti e fittizi.

The paper tries to investigate how fragments of cities and architectures are combined, modified and rearranged through imaginative activity in realistic and evocative – but still fictitious – visions of imaginary spaces. Such practice can be found in the production of XVIII century artists and scenographers, such as G. B. Piranesi, the Galli da Bibiena brothers, or in the so-called capricci by Canaletto or Belotto. These artists draw from a repertoire of images of past and present reality, in order to create new visions provided with a strong communicative and evocative power. Similarly, today such process is constantly used in the entertainment industry to give life to concept art portraying imaginary places. Concept art has a lot in common with traditional theatre bozzetti and with the aforementioned capricci, especially for their capability of evocating imaginary universes in which fragments of reality, fantastic drifts, chimeric contaminations and pure inventions coexist. The fil rouge which binds hold past, present and future together is the use of perspective, capable of producing realistic and plausible images of fictional and non-existent places.

Keywords

Realismo immaginario, concept art, spazi immaginari, industria dell'intrattenimento, scenografia.

Imaginative realism, concept art, imaginary spaces, entertainment industry, scenography.

Introduzione

Artisti e architetti guardano al mondo in maniera immaginifica e in maniera altrettanto immaginifica costruiscono i loro mondi. In sostanza, la mente artistica è una mente poetica, o meglio, *poietica*, nell'accezione greca del verbo *poien* ovvero di creare, comporre, costruire,

BARBARA ANSALDI

produrre qualcosa. La mente poetica combina ragione e immaginazione per produrre nuove immagini che spesso e volentieri assecondano il suo desiderio di rintracciare e ritrovare forme predilette. «In quanto 'costruttori di immagini', architetti e artisti sanno che il vedere e l'immaginare sono intimamente legati» [Mayernik, 2013, 18]. Sebbene il vedere riguardi oggetti fuori dalla mente e l'immaginare si riferisca a quelli dentro la mente, entrambi si fondono liberamente nella pratica immaginativa di scomposizione e ricomposizione di frammenti di città e di architetture reali in una nuova *visione*, ieri come oggi questo atteggiamento caratterizza la produzione di molti artisti, seppur con finalità e tecniche diverse che meglio riflettono le esigenze rappresentative e i bisogni dell'epoca in cui essi operano. Se scenografi come i fratelli Galli Bibiena combinavano immagini del reale per realizzare fondali dalla suggestiva teatralità o un'artista come Piranesi con le sue visionarie *Carceri* attingeva al repertorio dell'antichità romana in maniera molto simile a quanto facevano Canaletto o Belotto nei loro *capricci*, oggi ritroviamo analoghe sperimentazioni nel lavoro dei *concept artist* per l'industria dell'intrattenimento i quali danno vita a evocazioni di universi immaginari in cui convivono frammenti reali, derive fantastiche e contaminazioni chimeriche. A unire questi due mondi, apparentemente distanti nel tempo e nelle intenzioni, è il *medium* grafico che prediligono per conferire realismo e verosimiglianza alle immagini di luoghi fittizi: la prospettiva, regina dell'imitazione dei meccanismi della visione e della rappresentazione della realtà «così come la vediamo», capace di «trascrivere l'apparenza delle forme su una superficie piana» [Kemp 2006, 5], anche quando tali forme esistono solo nell'immaginazione di chi le ha progettate.

1. Imaginative realism then. L'arte di creare spazi immaginari tra bozzetti, *capricci* e fantasie architettoniche

Per 'realismo immaginario', meglio espresso con il termine inglese *imaginative realism*, si intende la pratica di assemblare creativamente, in un'unica composizione, architetture e paesaggi – o frammenti di essi – passati e/o presenti e da diverse localizzazioni geografiche, per mettere in scena un 'mondo' fittizio, mai esistito o che potrebbe potenzialmente esistere. Questo 'mondo' può essere sia completamente immaginario o caratterizzato da un certo grado di verosimiglianza e fedeltà ai riferimenti reali. In quest'ultimo caso, l'immagine si impone allo spettatore come una possibilità credibile e autentica in cui immagine e immaginazione, imitazione e invenzione, convivono in uno spazio artistico fittizio. La licenza artistica, d'altronde, permette alla mente di liberare l'immaginazione per esplorare derive rispetto alle convenzioni e alle norme, illuminandole, riformandole, ampliandone le possibilità. Un realismo immaginario pervade già i *bozzetti di scena* in uso in campo teatrale sin dal Rinascimento – i quali, a partire dal Barocco e ancor più nel XVIII secolo, acquistano inedita forza compositiva, dinamica, temporale e spaziale, generando suggestive immagini di spazi immaginari al contempo sorprendentemente realistici. Il bozzetto scenico, tradizionalmente realizzato in prospettiva, racchiude in sé, in un'unica immagine evocativa, tutte le informazioni necessarie per la successiva 'messa in scena', 'traduzione spaziale' di un'immagine bidimensionale concepita dall'immaginazione dell'artista-scenografo-pittore [Pagliano 2002]. In questo caso, le immagini prodotte hanno lo scopo specifico di comunicare 'idee visuali' a coloro che dovranno materialmente allestire la scena, configurandosi come il messaggero visivo tra l'ideatore e le altre figure coinvolte. Così inteso, il bozzetto teatrale non è un'opera d'arte indipendente ma piuttosto un «ambasciatore visivo di idee» [Pantouvaki 2010]. Se il teatro barocco fu il «trionfo dell'illusione» è merito soprattutto dell'opera dei Bibiena, i quali introdussero la 'scena d'angolo' per conferire estremo dinamismo e profondità amplificate alle scene. La scena d'angolo segna l'affrancamento del quadro prospettico dalla sua tipica e rigida posizione verticale e frontale

rispetto alla scena osservata di stampo rinascimentale, proponendo posizioni inconsuete e complesse tessiture di linee diagonali che fanno rimbalzare lo sguardo dell'osservatore da un punto all'altro seguendo linee oblique e portandolo a vagare nell'ambientazione che si dipana davanti ai suoi occhi. In questo tipo di immagini, il punto principale della prospettiva cade fuori dallo sguardo del pubblico, negando la classica posizione del punto di fuga unico collocato sull'asse centrale e «prefigurando una scena che si offra allo sguardo in posizione generica e, appunto, d'angolo, contribuendo a creare una grande suggestione illusionistica, agevolata ulteriormente da uno spavaldo ed efficace uso delle scale proporzionali – così che ogni singolo dettaglio della scena dipinta risulti credibile [...]» [Giordano 2002, 21]. L'effetto viene ulteriormente enfatizzato dallo stratagemma di collocare in primo piano angoli e porzioni degli elementi architettonici il cui taglio fotografico lascia intuire un estendersi all'infinito delle mastodontiche architetture che dominano lo spazio immaginario. Così, «le teorie di archi intersecantesi del Bibiena o le strade urbane che diagonalmente correvano fuori dai limiti visibili del palcoscenico rivoluzionarono la scenografia settecentesca» [Giordano, 2002, 21]. Più tardi, agli inizi del XIX secolo, Alessandro Sanquirico introdusse l'espedito di lasciare nell'ombra gli elementi in primo piano per indirizzare lo sguardo dello spettatore verso le luminose viste prospettiche dei fondali dipinti. Tali espedienti artistici oggi sono ampiamente sfruttati anche dai *concept artist*; in particolare, il disegno dei bozzetti di scena teatrali e la *concept art* condividono il medesimo potere evocativo e il ruolo di guida visuale per la costruzione delle scenografie, da un lato, e la realizzazione degli *environment* virtuali (e non) in cui si compirà l'azione cinematografica o videoludica, dall'altro.



1: collage di concept art e bozzetti scenici. Da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso: concept art di *Beauty and the Beast* (2017) di Karl Simon; scene d'angolo di Giuseppe Galli Bibiena del XVIII secolo; scena di Alessandro Sanquirico per *L'ultimo giorno di Pompei* (XIX secolo); concept art per *Assassin's Creed Brotherhood* (2010) di Donglu Yu; environment design per *Exodus* (2014) di Luigi Marchione; due bozzetti scenici di Lorenzo Guidicelli per *la Semiramide* di Gioacchino Rossini (XIX secolo).

BARBARA ANSALDI

Non è un caso, poi, che l'ultima fase della pittura prospettica italiana, da Pozzo a Canaletto, sia impossibile da comprendere, come osserva Martin Kemp, «senza tener conto della dimensione scenografica» [Kemp 1994, 159]. Difatti, il vedutismo settecentesco si impianta sul quadraturismo e sull'utilizzo della prospettiva a scopi illusionistici e il genere del *capriccio* sviluppa ulteriormente il tema della libertà creativa nella composizione delle vedute, introducendo la combinazione di elementi come edifici, rovine o altri elementi architettonici sia immaginari e fantastici che reali ed esistenti. Secondo la definizione di Lucien Steil, il capriccio è «un'invenzione pittorica che crea un'immaginaria o 'analoga' realtà mediante la combinazione di edifici o spazi esistenti con altri immaginari, spostando o ri-organizzando la loro collocazione e composizione all'interno di visioni suggestive» [*The Architectural Capriccio* 2013]. Al contrario di ciò che erroneamente può suggerire il termine, non si tratta di immagini 'capricciose' e bizzarre, ma, anzi, il capriccio segue le complesse regole del realismo figurativo e della rappresentazione – dotate di narrativa e semantica coerenti –, configurandosi come un dialogo tra reale e ideale, tra realismo e fantasia. Come rileva ancora Steil, il capriccio «non solo serve da mezzo per visualizzare, dare forma e illustrare idee ma anche e soprattutto per inventare e re-inventare, costruire e di pingere in quattro dimensioni (spazio, tempo, realtà e immaginazione) visioni urbane e architettoniche e *concept* [...], moltiplicando le stratificate relazioni tra edifici e spazi, città e paesaggio, luoghi e persone [...] mediante una varietà di narrative, immagini e scale di rappresentazione e attraverso una densa complessità metafisica e mitologica» [*The Architectural Capriccio* 2013, LIII]. Artisti come Marco Ricci e Giovanni Paolo Pannini e più tardi Canaletto e Bellotto giustappongono elementi familiari in modi non familiari, ne modificano la scala, li accostano a materiali di fantasia, 'montando' prospettive immaginarie in deroga alle regole del metodo scientifico-geometrico. La cultura scenografica del bozzetto dei Bibiena e le sperimentazioni dei maestri del capriccio confluiscono e si integrano nell'opera del poliedrico incisore, architetto e saggista Giovambattista Piranesi, genio indiscusso dell'affabulazione visiva, architetto dell'onirico e costruttore di utopiche visioni dell'antico. In lui, la prospettiva d'angolo teatrale si fonde con lo spirito visionario dei capricci per forgiare architetture maestose, ciclopiche, *dark* e oniriche grazie a forti effetti chiaroscurali, angolazioni innovative e scale impossibili che rivendicano la libertà creativa dell'artista. Nel corso della sua carriera, Piranesi matura un uso idiosincratico della prospettiva per dare priorità alla composizione e al senso di smarrimento, vertigine ed instabilità generato dall'osservazione delle sue fantasie architettoniche fatte di spazi fantastici e illimitati, come nelle celebri *Carceri*: «da nessuna parte, nelle *Carceri*, è possibile trovare una prospettiva ininterrotta; ogni volta che lo sguardo individua un movimento iniziale di approfondimento della prospettiva, questo viene interrotto da un pilastro, una colonna, un arco» [Zerbi 2014, 95], complice anche una linea d'orizzonte solo vagamente determinata e posta molto in basso. Le incisioni di Piranesi sono un'avventura architettonica fantastica i cui protagonisti sono navate, travi, archi, mura, torri, corridoi dalle dimensioni colossali e variamente combinati per creare ambientazioni capaci di suscitare una vasta gamma di impressioni ed emozioni; sono luoghi in cui le figure umane si riducono a mere comparse, piccoli personaggi il cui unico scopo è quello di «sottolineare l'altezza delle volte e la lunghezza delle prospettive» [Yourcenar 1991, 95]. Il potere mesmerico delle immagini piranesiane «offre all'osservatore schegge visive di spazi appartenenti a un Altrove, impiegando l'immagine come consapevole veicolo di presentazione» [Giordano 2002, 13]. Con Piranesi l'architettura è pienamente incarnata solo nel disegno e nelle visioni del suo autore, e non dunque nella produzione concreta: la prospettiva, di conseguenza, si configura come uno strumento atto a creare un'immagine intenzionalmente ambigua della realtà, di «un'architettura dove l'uomo si sarebbe dovuto confrontare con l'assurdità delle sue stesse

capacità d'astrazione» [Pérez-Gómez 1993, 258]. È già nota l'influenza dell'immaginario piranesiano sul cinema (es. Nolan, Eizenstejn) e sul fumetto (es. François Schuiten) ed il potere evocativo delle sue incisioni è paragonabile a quello delle visioni prodotte dalla *concept art* per l'industria dell'intrattenimento. Oggi Piranesi sarebbe probabilmente un'entusiasta *concept artist*: «se mi proponessero di fare il progetto per un nuovo universo, sarei sufficientemente pazzo da tentare» è infatti una delle celebri massime dell'artista.



2: collage di concept art e dipinti. Da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso: incisione tratta dalle Carceri d'invenzione di Piranesi; concept art per Assassin's Creed Syndicate (2015) di Fernando Acosta; concept art per Assassin's Creed Revelations (2011); Bernardo Belotto, Capriccio con rovine antiche (XVIII secolo); Canaletto, Capriccio con rovine classiche (1723); Bernardo Belotto, Capriccio con Campidoglio (1742); concept art per Assassin's Creed Brotherhood (2010).

BARBARA ANSALDI

2. Imaginative realism now. La concept art per l'industria dell'intrattenimento e il caso Final Fantasy XV

Il termine *concept art* indica quel tipo di rappresentazioni utilizzate nell'industria dell'intrattenimento (videogames, cinema, animazione, serie TV e annesso forme di intrattenimento visivo) per facilitare la visualizzazione e il *design* di ambientazioni, mondi, personaggi, creature, costumi, che costituiscono 'l'architettura visuale' del progetto. Oggi, il *concept artist* è una figura chiave e un professionista a tutto tondo nel *business* dell'intrattenimento, in quanto ha il gravoso compito di immaginare nuovi mondi e dargli forma attraverso le proprie capacità di espressione grafica, producendo illustrazioni suggestive connotate da notevole forza comunicativa ed evocativa. Inoltre, la ricerca formale e figurativa è sempre di più supportata dalle tecnologie digitali, grazie alle quali il processo di elaborazione mentale che conduce dall'idea alla sua visualizzazione, dall'immaginazione alla rappresentazione, è stato notevolmente accelerato. Le immagini create dai *concept artist* rappresentano la scintilla per il successivo *visual development* del progetto, portato avanti dal resto del *team* di produzione e che approderà 'sul grande schermo'. Nello spazio di questo breve contributo, ci si riferisce esclusivamente alla branca dell'*Environment Design* (*concept art* dedicata alle ambientazioni quali città, architetture e paesaggi) che presenta diverse similitudini con la produzione di scenografi e artisti illustrata nel precedente paragrafo. In entrambi i casi si tratta di ideare e mettere in scena mondi fittizi, irreali o utopici, ma che in gradi e maniere diverse, conservano legami con la realtà; anche i *concept artist* attingono al repertorio del reale e dell'esistente per combinarne gli elementi variamente, in modi nuovi e inaspettati. In particolare, la *concept art* condivide con il bozzetto scenico il ruolo di guida e mezzo di comunicazione dell'idea a coloro che saranno incaricati di sviluppare il prodotto finale e con i *capricci* il *montage* creativo di elementi architettonici, urbani e paesaggistici. Inoltre, un *concept artist* fa affidamento ad un ricco e solido repertorio visivo basato su librerie fotografiche e *reference* supportato da un solido *background* artistico e conoscenza dei fondamentali artistici quali la teoria del colore e della luce, la composizione, la prospettiva (geometrica e atmosferica) e tecniche di *sketching* e pittura. Tutto è finalizzato a comunicare una proposta di '*look and feel*' esclusivamente visiva, rappresentando le ambientazioni realisticamente e dinamicamente [Lilly 2015] a partire da un input quali una sceneggiatura, una trama, una descrizione della 'cornice' in cui si svolge la storia. Il mondo in questione può essere basato su eventi reali o a sfondo storico, come un'interpretazione personale di una determinata epoca; oppure esso può essere puramente di fantasia, ispirato a riferimenti reali ma completamente d'invenzione, categoria all'interno della quale cadono mondi distopici e utopici. Queste ambientazioni difficilmente sono il prodotto della pura immaginazione; come abbiamo già sottolineato, conoscenza del reale e immaginazione interagiscono costantemente nella mente dell'artista e dunque le immagini realizzate hanno sempre radici – più o meno nascoste e profonde – nell'immaginario reale. Se è vero che ognuno vede ciò che conosce [Munari 2001], è anche vero che ognuno ri-presenta ciò che vede e, in senso più ampio, ciò che conosce in base alle proprie esperienze conoscitive [Florio 2012, 82]. Come Piranesi annotò tramite un'ingente mole di disegni le antichità romane per arricchire il proprio repertorio visivo e successivamente reimpiegarlo creativamente nelle *Carceri*, così un *concept artist*, facilitato dall'immediatezza e la velocità di reperimento di risorse che l'era contemporanea ci offre, come primo gesto del processo creativo si immerge in una completa e approfondita ricerca di *reference* coerenti con il tema assegnato e precedentemente analizzato a sviscerato a fondo. Tale 'libreria visuale' deve essere costantemente rinnovata e aggiornata per riuscire a rievocare immagini accattivanti da impiegare e combinare, come un

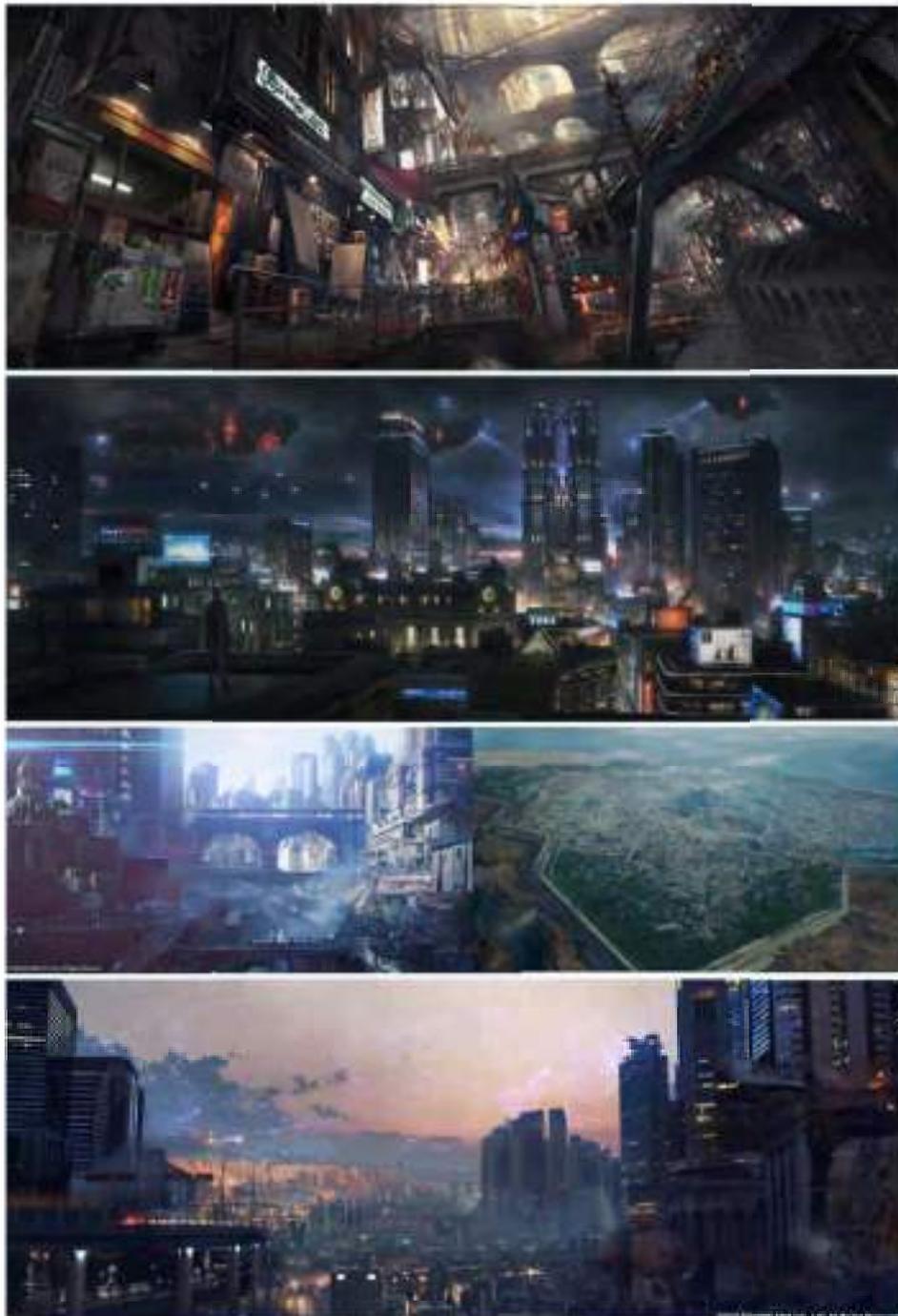
database di idee in continuo aggiornamento, da consultare per la ricerca di riferimenti per uno specifico progetto. Ciò è fondamentale affinché si abbia a portata di mano un repertorio di forme e *aesthetics* a cui attingere per creare immagini interessanti di ambientazioni ibride in prospettiva. Gli strumenti di rappresentazione di base impiegati da un *concept artist* sono in primo luogo la prospettiva lineare (a uno, due, tre punti di fuga), la composizione, il ragionamento sui valori tonali (detto anche *value composition* – in toni di grigio, tipici dei *thumbnail sketch* [Ansaldi 2019, 968]) – e la prospettiva atmosferica. Anche il *concept artist*, analogamente agli scenografi e artisti menzionati in precedenza, sfruttando il mezzo prospettico in maniera libera e creativa per assecondare il fine principale: comunicare l'idea di uno spazio immaginario, di una 'visione'. Ancora, negli *environment design* torna la figura umana piranesiana, funzionale solo a rendere le dimensioni, la scala e la maestosità degli scenari rappresentati. Tra gli esempi da citare (troppi per lo spazio concesso da un *paper*) c'è sicuramente il continente di Eos che fa da sfondo e da anima pulsante a *Final Fantasy XV*, l'ultimo capitolo di una saga targata *Square Enix* che ha fatto la storia dei videogiochi ambientati in universi immaginari. Nella sua ultima fatica, *Square Enix* ha tentato di calare la propria storia in una contemporaneità fittizia mettendo in scena una 'fantasia contemporanea'. In un armonico equilibrio tra paesaggi naturali e scenari urbani, spiccano in particolare le tre principali città: Insomnia (fig. 3), una metropoli 'nipponica' circondata da colossali mura di cinta a pianta stellare (che ricordano alcune utopie rinascimentali), caratterizzata da brani urbani che sembrano partoriti dalla mente di Yakov Chernikov; Lestallum (fig. 4), una piccola e folkloristica città inequivocabilmente ispirata a L'Avana; infine Altissia (fig. 5), che riprende il modello della città sull'acqua di Venezia mescolandolo ad architetture, quali torri e cupole, che rimandano chiaramente all'architettura fiorentina rinascimentale e alle antichità romane, configurandosi come un'inevitabile tributo all'Italia. In quest'ultima convivono – proprio come una vera città storicamente stratificata – diversi linguaggi architettonici tra cui il verticalismo gotico del maestoso accesso alla città, cupole che ricalcano il modello brunelleschiano di Santa Maria del Fiore, canali solcati da gondole, ciclopiche statue classiche, palazzi che richiamano l'inconfondibile architettura lagunare e persino una basilica di San Marco riveduta e corretta. D'altronde, la città stessa può considerarsi un capriccio con la sua fantastica stratificazione di invenzioni spazio-temporali, la sua originalità compositiva e i suoi sorprendenti *collage* a scala urbana e architettonica. Oltre alle città, gli scenari di *Final Fantasy XV* consistono in terre selvagge e sconfinite, in cui spiccano alcuni *landmark* geografici come la faglia di Cauthess e il vulcano Ravatogh; sono paesaggi naturali percorsi da lunghe strade che collegano i principali centri cittadini e le stazioni di servizio che strizzano l'occhio all'*America on the road* dei *diner*, dei *ranch* e delle *highway*. Questo sfaccettato e complesso universo alternativo nasce proprio dalle immagini evocative in prospettiva dei *concept artist* che hanno contribuito a forgiare il carattere, le atmosfere e il "senso of place" dei luoghi esplorabili nel *videogame*.

Conclusioni

Bozzetti teatrali, capricci, incisioni piranesiane e *concept art* sono immagini che rappresentano il risultato della combinazione inventiva di forme naturali e/o architettoniche, aggiungendo alla tradizionale rappresentazione di vedute e di architetture (che già di per sé servono a sottolineare e a segnalare il *senso of place* di un luogo, la stratificazione di livelli urbani, relazioni tra urbano e naturale ecc.) livelli di significato inediti, quali la finzione, l'artefatto, l'accostamento inaspettato, l'inedito, l'allegoria, la licenza poetica. Tali pratiche introducono la dimensione immaginativa all'annotazione di dati reali: non si tratta di

BARBARA ANSALDI

rappresentare il visibile in maniera soggettiva ma di mescolare il visibile con l'immaginazione, decomponendo la realtà e ricomponendola in un nuovo apparato, in fittizie composizioni di forme che esistono, seppur solo in potenza, e appaiono credibili grazie alla rappresentazione prospettica. Il ruolo del realismo immaginario, in quanto metodologia creativa, tecnica poetica e di invenzione visuale è stato scarsamente considerato, probabilmente perché non è stato pienamente compreso il suo ruolo di catalizzatore di memoria e immaginario collettivi, e ancor più raramente di immaginazione e invenzione nella cultura architettonica.



3: Collage di concept art della città di Insomnia (Final Fantasy XV). Copyright: Square Enix Co., LTD.

È stato, invece, perfettamente inglobato, integrato e valorizzato nella pratica della *concept art* per l'industria dell'intrattenimento, in quanto ideale strumento di design e di comunicazione di mondi che affondano le proprie radici nel reale per mettere in scena un nuovo immaginario, in un palinsesto di realtà e fantasia. Ci si auspicherebbe che nel mondo della *concept art* confluissero sempre più frequentemente il bagaglio culturale, la competenza e l'esperienza di figure professionali come gli architetti, in un contesto che oggi è ancor troppo dominato dal virtuosismo artistico.



4: Collage di concept art della città di Altissia (Final Fantasy XV). Copyright: Square Enix Co., LTD.

BARBARA ANSALDI



5: Collage di concept art della città di Lestallum (Final Fantasy XV) e della faglia di Cauthess. Copyright: Square Enix Co., LTD.

Bibliografia

- ANSALDI, B. (2019). *Concept art for the entertainment industry. Graphics for the evocation of imaginary spaces*, in *Atti del Convegno internazionale e interdisciplinare su immagine e immaginazione IMG2019, - Graphics / -Gràfiche*, Alghero, 4-5 luglio 2019, Springer, pp. 964-972.
- The Architectural Capriccio: Memory, Fantasy and Invention* (2013), a cura di L. Steil, Londra, Routledge.
- CAMEROTA, F. (2006). *La prospettiva del Rinascimento. Arte, architettura, scienza*, Milano, Electa.
- DE ROSA, A., SGROSSO, A., GIORDANO, A. (2002). *La Geometria nell'Immagine. Storia dei metodi di rappresentazione*, vol III - *Dal secolo dei Lumi all'epoca attuale*, Torino, UTET.
- FLORIO, R. (2012). *Sul disegno. Riflessioni sul disegno di architettura*. Roma: Officina Edizioni.
- KEMP, M. (2006). *L'occhio e la mano*, in F. Camerota, *La prospettiva del Rinascimento. Arte, architettura, scienza*, Milano, Electa.
- KEMP, M. (1994). *La Scienza dell'Arte. Prospettiva e percezione visiva da Brunelleschi a Seurat*, Firenze, Giunti Editore.

- LILLY, E. (2015). *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*, Los Angeles (CA), Design Studio Press.
- MAYERNIK, D. (2013). *Meaning and Purpose of the Capriccio*, in L. Stein, *The Architectural Capriccio: Memory, Fantasy and Invention*, Londra, Routledge.
- MUNARI, B. (2001). *Design e comunicazione visiva*, Roma-Bari, Laterza.
- PAGLIANO, A. (2002). *Il disegno dello spazio scenico*, Milano, Hoepli.
- PANTOUVAKI, S. (2010). *Visualising Theatre: Scenography from Concept to Design to Realisation*, in *Mapping Minds*, a cura di M. Raesch, Oxford (UK), Inter-Disciplinary Press.
- PÉREZ-GÓMEZ, A. (1993). *Architecture and the crisis of modern science*, Cambridge e Londra, MIT Press.
- YOURCENAR, M. (1991). *La mente nera di Piranesi*, in M. Yourcenar, *Opere, Saggi e memorie*, Milano, Bompiani.
- ZERBI, A. (2014). *Il viaggio immaginario di Piranesi attraverso Le Carceri d'invenzione*, in *El dibujo de viaje de los arquitectos - Actas del 15º Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica* (Las Palmas de Gran Canaria, 22-23 maggio 2014). Servicio de Publicaciones y Difusión Científica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Image Credits

All *Assassin's Creed* concept art images are property of Ubisoft Entertainment © 2007 -2020 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. *Assassin's Creed*, *Ubisoft* and the *Ubisoft* logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

All *Final Fantasy XV* concept art images are property of *Square Enix Co., Ltd.* © 2016. All rights reserved. *Final Fantasy*, *Square Enix* and the *Square Enix* logo are registered trademarks of *Square Enix Holdings Co., Ltd.*