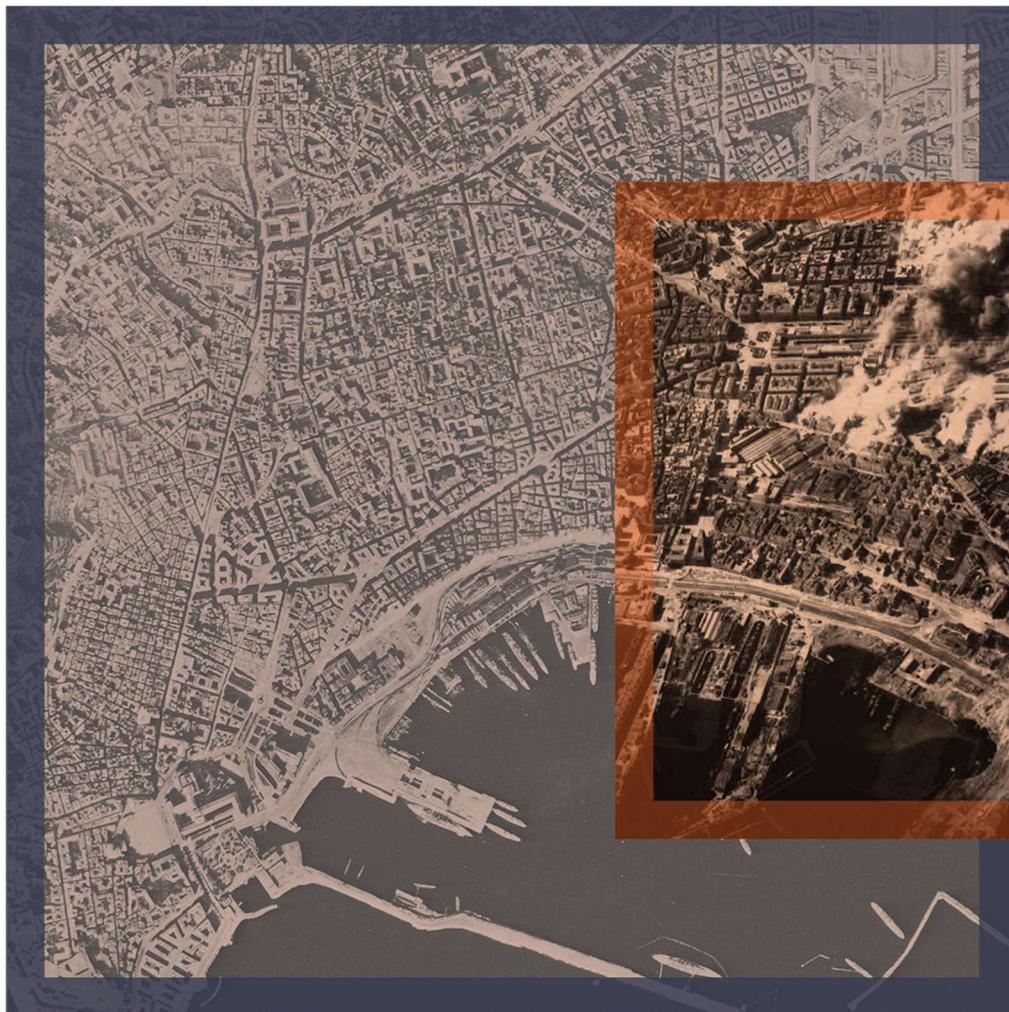


CITTÀ E GUERRA

DIFESE, DISTRUZIONI, PERMANENZE
DELLE MEMORIE E DELL'IMMAGINE URBANA

CITY AND WAR

MILITARY DEFENCES, RUINS, PERMANENCES
OF URBAN MEMORIES AND IMAGES



Tomo primo

FONTI E TESTIMONIANZE

a cura di
Francesca Capano,
Emma Maglio,
Massimo Visone

Federico II University Press



fedOA Press

CITTÀ E GUERRA **CITY AND WAR**

**DIFESE, DISTRUZIONI, PERMANENZE
DELLE MEMORIE E DELL'IMMAGINE URBANA**

**MILITARY DEFENCES, RUINS, PERMANENCES
OF URBAN MEMORIES AND IMAGES**

Tomo primo **Fonti e testimonianze**

a cura di
Francesca Capano, Emma Maglio, Massimo Visone

collaborazione alla curatela: Mirella Izzo

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, 8/I

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 MONTEROSO MONTERO

Roberto PARISI

Maria Ines PASCARIELLO

Valentina RUSSO

Carlo TOSCO

Carlo Maria TRAVAGLINI

Massimo VIGONE

Ornella ZERLENGA

Guido ZUCCONI

CITTÀ E GUERRA

Difese, distruzioni, permanenze delle memorie e dell'immagine urbana

Tomo I - Fonti e testimonianze

a cura di Francesca CAPANO, Emma MAGLIO, Massimo VIGONE

© 2023 FedOA - Federico II University Press

ISBN 978-88-6887-175-8

Si ringraziano

Università degli Studi di Napoli Federico II - Dipartimento di Architettura, Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile e Ambientale, Dipartimento di Studi Umanistici, Scuola di Specializzazione per i Beni Architettonici e del Paesaggio, Seconda Università degli Studi di Napoli, Università degli Studi del Molise, Fondazione Ordine Ingegneri Napoli, Associazione Italiana Ingegneri e Architetti Italiani, Associazione *eikonocity*, Unione Italiana Disegno.

Contributi e saggi pubblicati in questo volume sono stati valutati preventivamente secondo il criterio internazionale della Double-blind Peer Review. Tutto il materiale pubblicato è distribuito con licenza "Creative Commons – Attribuzione" (CC-BY 4.0). L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali riproduzioni tratte da fonti non identificate.

INDICE

15 | **Presentazione**

ANNUNZIATA BERRINO, ALFREDO BUCCARO

19 | **Introduzione. Città e guerra: storie in transizione**

FRANCESCA CAPANO, EMMA MAGLIO, MASSIMO VISONE

PARTE I / PART I

Archeologia e guerra: contesti, cultura materiale, iconografia, testimonianze letterarie

Archaeology and war: contexts, material culture, iconography, literary evidence

BIANCA FERRARA, FEDERICO RAUSA

CAP.1 **L'archeologia della guerra nel mondo antico: analisi, ricostruzioni, interpretazioni**

The archaeology of war in the ancient world: analysis, reconstructions, interpretations

LUIGI CICALA, BIANCA FERRARA

29 | Roscigno-Monte Pruno: un insediamento indigeno fortificato

Roscigno-Monte Pruno: an indigenous fortified settlement

Giovanna Greco, Bianca Ferrara, Rachele Cava

39 | Guerra e 'damnatio memoriae': le vicende dell'area archeologica del Laterano. Ricostruzioni e interpretazioni edificatorie dei 'Castrum Nova Equitum Singularium'

War and 'damnatio memoriae': the events of the archaeological area of the Lateran in Rome.

Reconstructions and building interpretations of the 'Castrum Nova Equitum Singularium'

Olimpia Di Biase

49 | Tracce di ricerca per lo studio delle mura storiche della città antica di Ashkelon

Research traces for the study of the historical walls of the ancient city of Ashkelon

Novella Lecci, Laura Aiello, Cecilia Luschi

CAP.2 **Città e guerra nelle fonti letterarie e iconografiche: temi e contesti**

Cities and war in literary and iconographic sources: themes and contexts

GIANCARLO ABBAMONTE, FEDERICO RAUSA

63 | La guerra nei monumenti funerari d'età imperiale: duratura memoria di un trionfo

War in funerary Monuments of Imperial Age: memory of a personal triumph

Angela Palmentieri

PARTE II / PART II

Guerra e pace nelle città europee e mediterranee

War and peace in European and Mediterranean cities

ANNUNZIATA BERRINO, GIOVANNA CIGLIANO, PIERO VENTURA

CAP.1 **La rivoluzione militare nelle città europee: trasformazioni e rappresentazioni tra XV e XVIII secolo**

The Military Revolution in European cities: transformations and representations between the 15th and 18th centuries

DIEGO CARNEVALE, FRANCESCO STORTI, PIERO VENTURA

79 | Scienza del disegno e sapienza di Stato

Science of drawing and knowledge of the State

Andrea Donelli

91 | La "prima chiave del Regno": sistema difensivo ed esercizio delle armi nella Napoli del Quattrocento

The "first key of the Kingdom": defensive system and military practice in the Fifteenth-century Naples

Alessio Russo

- 105 | La rappresentazione della città nelle scene di guerra in Palazzo Vecchio a Firenze
The representation of the city in the battle scenes in Palazzo Vecchio in Florence
Daniela Stroffolino
- 113 | Strutture di difesa, guerra, assedi nell'iconografia di Siena tra XV e XVI secolo
Fortifications, war, sieges in the iconography of Siena between the 15th and 16th centuries
Bruno Mussari
- 125 | Innocenzo X Pamphilj e la ristrutturazione di San Martino al Cimino (Viterbo) nel panorama politico e diplomatico della guerra di Castro (1641-1649)
Innocenzo X Pamphilj and the renovation of San Martino al Cimino (Viterbo) in the political and diplomatical panorama of the Castro war (1641-1649)
Giordano Ocelli
- 137 | Bergamo 1796-1797. Monumenti ambivalenti nella 'guerra per simboli'
Bergamo 1796-1797. Double-meaning monuments for a 'war of symbols'
Michela Marisa Grisoni
- 147 | Nuove interpretazioni e suggestioni sulla rappresentazione della città fortificata di 'Bononia', contenuta nel *Liber Chronicarum* di Hartmann Schedel
New interpretations and suggestions on the representation of the fortified city of 'Bononia', within in the Hartmann Schedel's *Liber Chronicarum*
Luca Orlandi, Roberto De Lorenzo

CAP.2 Guerra e contesto urbano in età contemporanea: realtà e rappresentazioni
War in Urban Contexts during the Contemporary Age: Reality and Representations
GIOVANNA CIGLIANO

- 161 | Guerra nelle città del XXI secolo: caratteristiche, questioni umanitarie, narrazioni
War in 21st Century Cities: Characteristics, Humanitarian Issues, Narratives
Giovanna Cigliano
- 171 | Piccole Stalingrado: memoria e public history nella rappresentazione della guerra urbana nella Russia contemporanea
Little Stalingrad: memory and public history in the representation of Urban Warfare in Contemporary Russia
Giovanni Savino
- 179 | Il ruolo dell'immagine tra produzione e distruzione del simile: fotografie di guerra a Mariupol
The Role of the Image between Production and Destruction of the Similar: War Photographs in Mariupol
Filomena Fera
- 187 | Alla soglia delle immagini. Un viaggio virtuale da Palmira a Mosul
At the threshold of images. A virtual journey from Palmyra to Mosul
Marianna Sergio

CAP.3 Città e turismo in guerra e pace
Cities and tourism in war and peace
ANNUNZIATA BERRINO

- 199 | "Stodeschizzare" il lago di Garda: turisti come nemici dalla Belle Époque alla Grande guerra. La Società Dante Alighieri
"Strangers, leave Lake Garda!" Tourists as enemies from the Belle Époque to the Great War. The Dante Alighieri Society
Maria Paola Pasini, Riccardo Semeraro
- 207 | Civilian Tourism Infrastructure and Conflict: The British Hotel in Wartime, 1914-1918
Kevin James
- 217 | Tourism and war in San Sebastián, 1914-1918. The impact of the First World War in a neutral country, Spain
Carlos Larrinaga
- 223 | Barcelona 1936: Tourism, culture and society before and immediately after the outbreak of the Spanish Civil War
Saida Palou Rubio
- 229 | Termalismo e *Villes d'eaux* in Italia a servizio della politica economica autarchica del Regime
Thermalism and *Villes d'eaux* in Italy in the service of the Regime's autarchy economic policy
Monica Esposito

- 239 | Denunce e rappresentazioni dei danni subiti dalle località turistiche italiane durante la Seconda guerra mondiale
Complaints and representations of the damage suffered by Italian tourist resorts during the World War II
Annunziata Berrino
- 249 | 1946: Ginevra fra pace e guerra. Le *Rencontres internationales* e il dialogo sul futuro dell'Europa
1946: Geneva between peace and war. The *Rencontres internationales* and the confrontation over the future of Europe
Anna Pia Ruoppo
- 255 | Pace e turismo negli anni della Ricostruzione. Un'ipotesi di ricerca su Taranto
Peace and tourism during Reconstruction. A research hypothesis on Taranto
Elisabetta Caroppo
- 263 | Frammenti di memoria ottocentesca e spazi urbani nel secondo dopoguerra a Napoli: i casi dell'Hôtel Isotta & Genève e del Caffè Vacca
Nineteenth-century memory fragments and urban spaces in the second post-war period in Naples: the case of Hôtel Isotta & Genève and Caffè Vacca
Rossella Iovinella
- 271 | L'impatto della Primavera Araba sul settore turistico: il caso della Tunisia
The impact of the Arab Spring on the tourism sector: the case of Tunisia
Emanuela Locci

CAP.4 Paesaggi reali e mentali di Varsavia nel secondo conflitto mondiale
Physical and Mental Landscapes of Warsaw in World War II
ANNA TYLUSINSKA, PIOTR PODEMSKI

- 283 | A window onto Waliców: Liberating new perspectives
Michał Saniewski

PARTE III / PART III

Identità, architettura e immagine storica delle città in guerra
Identity, architecture and historical image of cities at war
ALFREDO BUCCARO, ALESSANDRO CASTAGNARO, ANDREA MAGLIO, FABIO MANGONE

CAP.1 Città e mura nei domini spagnoli e veneziani del Mediterraneo in età moderna
Cities and walls of Spanish and Venetian dominions in the Mediterranean during the modern period
ALFREDO BUCCARO, EMMA MAGLIO, ALESSANDRA VEROPALUMBO

- 301 | Treviso «fedelissima»: la città murata dopo Agnadello (1509)
Treviso «very loyal»: the walled city after Agnadello (1509)
Elena Svalduz
- 311 | Le fortezze balcaniche attraverso le rappresentazioni cartografiche delle coste mediterranee orientali
Balkan fortresses through cartographic representations of the eastern Mediterranean coasts
Felicia Di Girolamo, Raffaella Fiorillo
- 321 | Immagini da una guerra. L'assedio ottomano di Candia nell'iconografia urbana (XVII secolo)
Snapshots from a war. The Ottoman siege of Candia in the urban iconography (17th century)
Emma Maglio
- 333 | *Malta antemurale Christianitatis*: Viceroyalty military defence in the Mediterranean under the Knights of St. John
Valentina Burgassi
- 343 | Taranto: fortificare e ampliare
Taranto: fortify and expand
Oronzo Brunetti
- 353 | Fortezze alla prova del fuoco. Vecchie e nuove difese nel regno di Napoli dal *Memoriale storico* di Giovanni Battista Pujadies (1708)
The trial by fire. Old and new fortifications in the Kingdom of Naples in the Giovanni Battista Pujadies' *Memoriale storico* (1708)
Giuseppe Pignatelli Spinazzola

363 | Torri costiere e case-torri di epoca vicereale nei Campi Flegrei tra permanenza e trasformazione
Coastal towers and tower-houses from the viceregal age in Campi Flegrei between permanence and transformation
Mariangela Terracciano

373 | Le torri costiere di Positano: restauro e abbandono
The coastal towers of Positano: conservation and neglect
Luisa Del Giudice

CAP.2 Oltre li turchi. Memorie delle difese nelle città e nel paesaggio tra Sette e Ottocento

Beyond the Turks. Memories of defences in cities and in the urban landscape between the 18th and 19th centuries
FRANCESCA CAPANO, SALVATORE DI LIELLO

387 | «Una rovina fantastica abitata dai serpi, dai gufi e dalle rondini»: la roccaforte dei d'Avalos di Procida, oltre li turchi
«Una rovina fantastica abitata dai serpi, dai gufi e dalle rondini»: the d'Avalos fortress of Procida, beyond the Turks
Salvatore Di Liello

399 | «Ala bucca de lo Gulfo». La fortezza di Bouka e le sue trasformazioni tra Venezia e Impero Ottomano
«Ala bucca de lo Gulfo». The Bouka fortress and its transformations between Venice and Ottoman Empire
Giuseppina Scamardi

411 | La fortificazione di Crotone tra XVII e XIX secolo: la permanenza dell'immagine, il progressivo declino della funzione
The fortification of Crotone between the 17th and 19th centuries: the permanence of the image, the gradual decline of the function
Bruno Mussari

423 | Il castello svevo di Lucera da fortezza a monumento archeologico
The svevo castle of Lucera from fortress to archaeological monument
Emanuele Taranto

435 | The castle of Sant'Angelo in Fasanella: memory and identifying characteristics
Emanuela De Feo

443 | Al posto delle mura: resilienza delle forme nell'architettura pubblica e residenziale del XIX secolo
In place of fortifications: resilience of forms in nineteenth-century public and residential architecture
Pasquale Rossi, Matteo Borriello

455 | Il castello di Angri: la residenza dei principi Doria
The castle of Angri: the residence of Doria princes
Gianluca Novi, Emanuele Taranto

465 | El Castillo de San Marcos. Símbolo e identidad de San Agustín de la Florida (1743-1821)
St. Marks castle. Symbol and identity of St Augustine, Florida (1743-1821)
Pedro Cruz Freire, Alfredo J. Morales

477 | Rilievi integrati e ricostruzioni digitali della Cattedrale nel Castello d'Ischia
Integrated surveys and digital reconstructions of the Cathedral in the Castle of Ischia
Saverio D'Auria

485 | Il Castello di Ischia nell'Ottocento: tra decadenza e abbandono
The Castle of Ischia in the nineteenth century: between decadence and abandonment
Francesca Capano

CAP.3 Teatri di guerra: La mise-en-scène cinematografica dello spazio urbano come fronte di guerra

Theatres of War: The cinematic mise-en-scène of urban space as a war front
TANJA MICHALSKY, CARLO UGOLOTTI

499 | Interno teatro. Il simulacrum teatrale come alternativa alla realtà in *To be or not to be* di Ernst Lubitsch
Inside theater. The theatrical simulacrum as an alternative to reality in Ernst Lubitsch's *To be or not to be*
Francesca Di Fazio

507 | Napoli, un palco in guerra: dispositivo teatrale e spazio urbano nella messa in scena di Roberto Rossellini
Naples, a stage at war: theatrical device and urban space in Roberto Rossellini's staging
Carlo Ugolotti

517 | «Ci sarà soltanto il paesaggio». I Sassi di Matera come teatro del dopoguerra ne *La lupa* di Alberto Lattuada
«Ci sarà soltanto il paesaggio». The Sassi of Matera as postwar theater in Alberto Lattuada's *La lupa*
Malvina Giordana

CAP.4 Cicatrici urbane. La memoria della guerra e il patrimonio costruito

Urban scars. The memory of the war and the built heritage

JUAN MANUEL MONTEROSO MONTERO, BEGOÑA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, CARLA FERNÁNDEZ MARTÍNEZ

529 | Il monumento ai caduti franco-pontifici nella campagna militare dell'Agro romano: un memoriale preunitario 'dimenticato' nel cimitero monumentale Campo Verano a Roma
The monument to the franco-pontifical fallen in the military campaign of the Agro romano: a 'forgotten' memorial pre-unitary in the Campo Verano monumental cemetery in Rome
Roberto Ragione

539 | I monumenti ai caduti di Siracusa tra memorie della patria e passato coloniale
The war memorials of Syracuse between memories of the homeland and the colonial past
Maria Stella Di Trapani

549 | Tangible Absence: Architectural History of Armenian Presence in Anatolia
L'assenza Tangibile: Storia dell'architettura della presenza armena nell'Anatolia
Mesut Dinler

557 | La città e i suoi spazi: Teano e il complesso di Sant'Antonio abate
The city and its spaces: Teano and the complex of Sant'Antonio abate
Italia Caradonna

565 | The Scars of Post-war Socio-political Change in Cultural Heritage: The Example of the Greek Church of Kutahya
Le cicatrici del cambiamento socio-politico del dopoguerra nel patrimonio culturale: il caso della chiesa greca di Kutahya
Demet Yilmaz

575 | La città di Campagna durante la Seconda guerra mondiale. L'ex convento di San Bartolomeo da campo d'internamento a luogo della memoria
The city of Campagna during World War II. The ex-convent of San Bartolomeo from internment camp to memorial site
Michele Cerro

585 | Il monastero di S. Scolastica a Subiaco. Note sui restauri postbellici
The monastery of S. Scolastica in Subiaco. Notes on post-war restorations
Gilberto De Giusti, Marta Formosa

595 | L'avamposto archeologico bellico di Cuma
The war archaeological outpost of Cuma
Emanuele Navarra

605 | Piazza Orsini a Benevento: una ferita ancora aperta
Piazza Orsini in Benevento: a still open wound
Massimo Visone

613 | La ricostruzione postbellica del nucleo storico di Viareggio: tensioni e cicatrici nel tessuto urbano dal 1944 a oggi
The post-war reconstruction of the historic center of Viareggio: tensions and scars in the urban fabric from 1944 to today
Paolo Bertoncini Sabatini, Denise Ulivieri

625 | Immagini di guerra a Torino: segni e disegni della ricostruzione
War images in Turin: signs and drawings of the reconstruction
Cristina Boido, Pia Davico

635 | Monumenti medievali nella Cagliari post-bellica. Demolizioni, ricostruzioni e dispersioni del patrimonio culturale dopo la Seconda guerra mondiale
Medieval monuments in post-war Cagliari. Demolitions, reconstructions and dispersal of cultural heritage after the Second World War
Nicoletta Usai

645 | Festung Helgoland: le molte vite dell'isola sacra
Festung Helgoland: the many lives of the sacred island
Marco Falsetti

- 653 | Retroactive Wounds in the Townscape of Budapest. Contemporary Debates on Post-war Interventions in the Buda Castle District
 Ferite retroattive nel paesaggio urbano di Budapest. Dibattiti contemporanei sugli interventi postbellici nel quartiere del Castello di Buda
Franz Bittenbinder
- 665 | L'ombra della guerra nella cappella di Notre-Dame-du-Haut di Le Corbusier
 The shadow of war in Le Corbusier's Notre-Dame-du-Haut chapel
Chiara Roma
- 677 | Semantizzare l'assenza. Le rovine, i vuoti urbani e le tracce 'in negativo' dei conflitti nelle città contemporanee
 Semanticising absence. Ruins, urban voids, and the 'negative' traces of conflict in contemporary cities
Maria Rosaria Vitale, Francesco Mazzucchelli

CAP.5 Le città europee e la guerra. Piani e trasformazioni in età contemporanea
European cities and war. Plans and transformations in the contemporary era
GEMMA BELLI, ANDREA MAGLIO

- 693 | Ai margini dello Stato moderno. Riforme istituzionali e insediamenti militari a Cremona tra XVIII e XX secolo
 At the boundaries of the Modern State. Institutional reforms and military settlements in Cremona between the 18th and 20th centuries
Alessandra Brignani, Angelo Giuseppe Landi
- 705 | L'ospedale militare di Roma. Architettura e ruolo urbano
 The military hospital of Rome. Architecture and urban role
Barbara Tetti
- 715 | Il Campo di Marte nel Piano di Ampliamento di Firenze di Giuseppe Poggi. Analisi grafica dei disegni d'archivio
 The Field of Mars in the Enlargement Plan of Florence by Giuseppe Poggi. Graphic analysis of archival drawings
Francesco Cotana
- 727 | Nuove caserme per l'esercito di Pio IX: progetti di adeguamento e nuove costruzioni nella capitale dello Stato Pontificio
 New barracks for army of Pius IX: adaptation projects and new buildings in the capital of the Papal States
Carmen Vincenza Manfredi
- 737 | Paris face à la guerre. La risposta della capitale francese ai conflitti bellici tra XIX e XX secolo
 Paris facing war. The French capital's response to the conflicts in the Nineteenth and Twentieth Centuries
Luigi Saverio Pappalardo
- 749 | Storie della Prima guerra mondiale. Antonio Garboli e l'hangar per dirigibili di Augusta
 Stories of the First World War: Antonio Garboli and the Airship Hangar of Augusta
Francesca Passalacqua
- 759 | La memoria della guerra nel Grande Archivio: difesa, danni, racconti, cicatrici, ricostruzione
 War's memory in the Great Archive: defense, damage, stories, scars, reconstruction
Giuliana Ricciardi
- 767 | «Qui si continua a vivere senza disciplina, autorità, giustizia». Immagini e racconti di guerra dal diario di Pio Jacazzi
 War images and stories from Pio Jacazzi's diary
Danila Jacazzi, Giuseppe Fresolone
- 777 | Architetti in uniforme: Giuseppe Pagano, Luigi Cosenza e le Città Militari
 Architects in uniform: Giuseppe Pagano, Luigi Cosenza and the Military Cities
Francesco Viola
- 789 | Neumarkt Viertel in Dresden: un esemplare laboratorio di ricostruzione urbana agli albori del terzo millennio
 Neumarkt Viertel in Dresden: an exemplary laboratory of urban reconstruction at the beginning of the 3rd millennium
Marina Fumo, Giuseppe Trinchese
- 805 | Il sistema della rete Troposcatter utilizzata durante la Guerra fredda. Analisi, valorizzazione e riuso delle basi Nato dismesse di Dosso dei Galli e di Cavriana
 The Troposcatter network system used during the Cold War. Analysis, enhancement and reuse of disused Nato bases in Dosso dei Galli and Cavriana
Olivia Longo, Davide Sigurtà

CAP.6 Luoghi di sepoltura, della memoria e paesaggi segnati dalla guerra. Storie e possibili futuri
Stories and possible futures of battle-scarred landscapes, burial places and places of memory
GEMMA BELLÌ, ANGELA D'AGOSTINO, GIOVANGIUSEPPE VANNELLI

- 817 | Un luogo della memoria, tra dittatura e democrazia: Redipuglia
A site of memory, between dictatorship and democracy: Redipuglia
Fabio Mangone
- 827 | Storia, materia e tecniche costruttive per la conservazione dei sacrari militari della Grande Guerra: il Sacrario del Montello a Nervesa della Battaglia
History, materials and construction techniques for the conservation of Great War military memorials: the Montello memorial in Nervesa della Battaglia
Manlio Montuori, Luca Rocchi
- 837 | Ad memoria militum. I sacrari della Grande Guerra di Caporetto e Oslavia
Ad memoria militum. The Great World War memorials of Caporetto and Oslavia
Maria Grazia Cozzitorto, Francesco De Giuli, Domenico Lillo
- 847 | Liturgia fascista e sacrari: la Cella commemorativa di Luigi Moretti nel Foro Mussolini
Fascist liturgy and memorial monuments: the Cella commemorativa of Luigi Moretti in the Foro Mussolini
Gemma Belli
- 855 | Memorie sovrapposte. Durata e mutamento nel Monumento ai Martiri per la Libertà di Fondotoce
Overlapped memories. Endurance and transformation in the Monument to the Martyrs for Liberty in Fondotoce
Michela Marisa Grisoni
- 865 | Luoghi della memoria nelle province di Brescia e Bergamo. Parchi e viali della Rimembranza
Places of memory in the provinces of Brescia and Bergamo. Parks and avenues of Remembrance
Carlotta Coccoli, Lia Signorini
- 877 | Il cimitero militare del Commonwealth nel rione Testaccio a Roma (Rome War Cemetery): genesi di un luogo di sepoltura e di memoria della Seconda guerra mondiale
The Commonwealth Military Cemetery in the Testaccio district of Rome: genesis of a World War II burial and memorial site
Roberto Ragione
- 887 | «Siamo piante e non uomini, o meglio più piante che uomini». Due donne riflettono sulla guerra nel cimitero militare francese di Roma (1944-47)
«We are plants and not men, or rather more plants than men». Two women pondering upon the war in the French military cemetery in Rome (1944-47)
Monica Prencipe
- 899 | Cimiteri di guerra degli Alleati angloamericani in Italia: il Salerno War Cemetery
Anglo-American War Cemeteries in Italy: The Salerno War Cemetery
Rosa Sessa
- 911 | Venafro, città dello "schermo": la Winter Line e il ruolo dei cimiteri di guerra
Venafro, city of the "screen": the Winter Line and the role of war cemeteries
Maria Carolina Campone
- 921 | Forestazione come spazio della memoria e azione sui paesaggi della guerra: il Monumento Nazionale della Battaglia di Castelfidardo
Forestation as a space of memory and action on war landscapes: the National Monument of the Castelfidardo's Battle
Sara Cipolletti
- 931 | Intermittenze della memoria. Un dialogo a distanza tra paesaggi di guerra e architettura funeraria
Intermittences of memory. A remote dialogue between war landscapes and funerary architecture
Alessandra Carlini
- 941 | Cimiteri di guerra: logistica militare e architettura cimiteriale
War graves: military logistics and cemetery architecture
Luigi Coccia
- 951 | Distruzione, vandalismo e rifiuto del patrimonio costruito: la difficile tutela e conservazione del Partisan Cemetery di Mostar di Bogdan Bogdanović
Destruction, vandalism and rejection of built heritage: the difficult protection and preservation of the Partisan Cemetery in Mostar by Bogdan Bogdanović
Emanuele Morezzi

- 963 | Nei villaggi, nelle radure, nei boschi. Spazi per la memoria nel paesaggio sloveno
In the villages, in the clearings, in the woods. Spaces for memory in the Slovenian landscape
Susanna Campeotto
- 975 | An architectural understanding of The Memorial of Suffering
Una comprensione architettonica del Memoriale della Sofferenza
Oana Diaconescu
- 985 | Metabolizzare tracce e memorie. Reinterpretare il passato nella Leipzig che verrà: la post-perforated city
The metabolization of traces and memories. New interpretations of the past towards the Leipzig that has to come: the post-perforated city
Giovangiuseppe Vannelli, Giuseppe Palmieri, Gennaro Vitolo

CAP.7 *Complessi scultorei medievali all'indomani della Seconda Guerra Mondiale tra distruzioni, dispersioni e restituzioni. L'impatto sulle metodologie e sugli strumenti di ricerca*
Medieval sculpture in the aftermath of the World War II: destruction, dispersion and restitution. The impact on research methodologies and tools
PAOLA VITOLO, ANTONELLA DENTAMARO

- 1003 | The Recovery of Artistic Remains from the Ruins of War: Investigating the Medieval Portals of San Tommaso in Ortona and San Giovanni Evangelista in Ravenna
Cathleen Hoeniger
- 1011 | Documentation and Discovery: Locating the Cappella della Pace Madonna and Child in a postwar exhibition in Naples
Claire Jensen
- 1021 | Medieval Sculpture from the Recovered Territories and the New Canon of Polish Medieval art after 1945
Agnieszka Patała
- 1033 | Medieval sculpture in the collection of the Archdiocesan Museum in Wrocław after 1945 – difficult heritage?
Romuald Kaczmarek

CAP.8 *Residenze reali in guerra. Conoscenza, restauro e valorizzazione di architetture e paesaggi storici*
Royal Residences at War. Knowledge, Conservation and Enhancement of historical architectures and landscapes
VIVIANA SAITTO, MARIAROSARIA VILLANI, MASSIMO VISONE

- 1047 | Da Porxo del Forment a palazzo reale. Una residenza storica e militare a Pla de Palau de Barcellona
From Porxo del Forment to the royal palace. A historic and military residence in Pla de Palau in Barcelona
Laura García
- 1057 | Giardini reali ed eventi bellici: la scomparsa del parco di Venaria Reale durante l'occupazione napoleonica e gli orti di guerra a Stupinigi nel secondo conflitto mondiale
Royal Gardens and wars: the Vanishing of the Venaria Reale Park during the Napoleonic Occupation and the War Vegetable Gardens at Stupinigi during the Second World War
Paolo Cornaglia, Marco Ferrari
- 1067 | Il Real Sito di Portici tra le delizie reali e il gioco della guerra. L'analisi storico-cartografica attraverso i nuovi strumenti digitali
The Royal Site of Portici between the Royal Pleasure and the Game of War. Historical-cartographic analysis through the new digital tools
Mariarosaria Villani
- 1075 | Siti reali in guerra. Restauri, ricostruzioni e lacune in Campania nel secondo dopoguerra
Royal site at the war. Restoration, reconstruction and gap in Campania into the second post-war period
Mariarosaria Villani
- 1085 | Dal mito al conflitto: perdite e trasformazioni dei siti reali nei Campi Flegrei
From myth to conflict: losses and transformations of the royal sites in the Phlegraean Fields
Sara Iaccarino

- 1095 | Dai Borbone ai bombardamenti. Per il restauro del Palazzo Reale di Venafro tra danni bellici e abbandono
From the Bourbons to the bombings. For the restoration of the Royal Palace of Venafro between war damage and abandonment
Luigi Cappelli
- 1105 | Capodimonte e il secondo conflitto mondiale. Danni di guerra e restauri
Capodimonte and the Second world war. Damages and restoration
Renata Picone
- 1115 | Capodimonte oltre la guerra. Restauri e trasformazioni per le Gallerie Nazionali
Capodimonte royal palace beyond the war. The transformation and restoration project for the Nation Galleries of Naples
Giulia Proto
- 1123 | *La Reggia di Caserta: da 'Casa di Re' a polo della cultura*
The Royal Palace of Caserta: from "house of kings" to pole of culture
Rosanna Misso
- 1131 | Reconstrucción y progreso. Actores y arquitectura tras los temblores de Lima y Cuzco en la segunda mitad del seiscientos
Ricostruzione e progresso. Attori e architettura dopo i terremoti di Lima e Cuzco nella seconda metà del Seicento
Iván Panduro Sáez

CAP.9 «My City of Ruins». Raccontare, rappresentare, tornare a vivere
«My City of Ruins». Telling, representing, come back to life
GIOVANNI MENNA, GIANLUIGI DE MARTINO

- 1143 | La guerra di Candia e i progetti della nuova nobiltà veneziana
The siege of Candia and the architecture of the new Venetian aristocracy
Marco Felicioni
- 1151 | Riconoscere il valore nel disvalore per una rappresentazione identitaria della città
Recognize the value in the disvalue for an identity representation of the city
Irene De Natale
- 1157 | Il patrimonio culturale come cura nella riabilitazione postbellica
The healing power of cultural natural heritage in postwar recovery
Giulia Mezzalama
- 1161 | La rappresentazione culturale e identitaria e la selezione della memoria attraverso le ricostruzioni post-belliche. Il caso del Nord della Francia all'indomani della Prima guerra mondiale
Cultural and identity representation and the selection of memory through post-war reconstructions. The case of Northern France in the aftermath of the First World War
Stefano Guadagno
- 1171 | Memoria, ricostruzione e identità nella percezione di un danno bellico emblematico. Il caso dell'insula di Santa Chiara in Napoli
Memory, reconstruction and identity in the perception of an emblematic war damage. The case of the insula of Santa Chiara in Naples
Rita Gagliardi
- 1181 | I luoghi in guerra dello sbarco alleato in Sicilia tra interpretazione e rappresentazione
The Allied Landing in Sicily: interpretation and representation of the war zone
Antonio Maria Privitera
- 1193 | Cronaca di una rovina annunciata: le maquette di guerra di Mendelsohn, Wachsamann e Raymond
Chronicle of a Ruin Foretold: a war project by Mendelsohn, Wachsamann and Raymond
Gianluigi Freda
- 1199 | Paesaggi dell'anima. Immaginario e progetto nei luoghi del conflitto
Soul's landscapes. Imagery and project in places of conflict
Francesca Coppolino
- 1207 | *Fictional war ruins*. Rappresentazione, estetica ed iconografia delle rovine belliche nel cinema e nei videogiochi
Fictional war ruins. Representation, aesthetics and iconography of war ruins in movies and videogames
Barbara Analdi, Veronica Scarioni
- 1217 | La Zattera della Resistenza. Una installazione di architettura contro tutte le guerre
The Raft of Resistance. An architectural installation against all wars
Gennaro Di Costanzo, Nicola Campanile, Oreste Lubrano

1225 | Quel che resta. Le «Aree ristrette» di Danila Tkachenko
What remains. The «Restricted Areas» of Danila Tkachenko
Olga Starodubova

1235 | Come Again! Il progetto Beirut-Centre-Ville 1991
Come Again! The Beirut-Centre-Ville Project 1991
Giovanni Menna

CAP.10 Fabbriche e lavoro. La rappresentazione dello spazio urbano-industriale al tempo della guerra e al tempo della pace

Factories and work. The representation of the urban-industrial space at the time of war and at the time of peace

FRANCESCA CASTANÒ, MADDALENA CHIMISSO, ROBERTO PARISI

1249 | Gli spazi della produzione e del commercio nei piani di ricostruzione dell'Archivio digitale RAPu
The spaces of production and trade in the reconstruction plans in digital Archive RAPu
Maddalena Chimisso, Barbara Galli

1259 | Una centralità indesiderata
An unwanted centrality
Ilaria Zilli, Maria Giagnacovo

1271 | Lavoro e industria: il Sannio dall'economia di guerra allo sviluppo (sec. XX)
Labour and Factory: Samnium from the war economy to development (20th century)
Rossella Del Prete

1279 | *Town Plan of Naples* 1943. Lo spazio della fabbrica nella cartografia di una città in guerra
Town Plan of Naples 1943. The factory space in the cartography of a city at war
Roberto Parisi

1291 | La Banca d'Italia a L'Aquila tra città, fabbrica e quartiere operaio
The Bank of Italy in L'Aquila between city, factory and working-class district
Simonetta Ciranna

1301 | Colleferro, da città per la guerra a città morandiana
Colleferro, from war city to città morandiana
Francesca Castanò, Luca Calselli, Alessandra Clemente

1311 | Renato Avolio De Martino e la Società Meridionale di Elettricità. La centrale termoelettrica Vigliena
Renato Avolio De Martino and the Società Meridionale di Elettricità. The Vigliena thermoelectric power plant
Chiara Ingrosso

1321 | Olivetti Synthesis: l'interpretazione umanistica del lavoro
Olivetti Synthesis: the humanistic interpretation of work
Alessandra Clemente

CAP.11 La ricostruzione postbellica in Italia (1945-1965)

The reconstruction in Italy after the World War II (1945-1965)

ALESSANDRO CASTAGNARO, LUCA GUIDO

1333 | La seconda 'rinascita' di Avezzano. Il piano di ricostruzione dell'ingegnere Marcello Vittorini del 1957-59
The second 'rebirth' of Avezzano. The reconstruction plan of the engineer Marcello Vittorini of 1957-59
Patrizia Montuori

1343 | 1945-1958: la ricostruzione di Sulmona nell'applicazione del Piano di Pietro Aschieri
1945-1958: Reconstructing Sulmona by applying Pietro Aschieri's Plan
Raffaele Giannantonio

1353 | Dalmine dopo il bombardamento: la rinascita della città-fabbrica
Dalmine after the bombing: the rebirth of the factory and the town
Giulio Mirabella Roberti, Monica Resmini

1363 | Il villaggio artigiano e la casa-torre: nuovi modelli per la ricostruzione a Modena
New models for the reconstruction in Modena: the artisan village and the tower house
Silvia Berselli

- 1373 | Edilizia residenziale pubblica e alta densità abitativa nel secondo dopoguerra. Analisi di sperimentazioni tipologiche tra Genova e Milano
Public housing and high population density after World War II. Analysis of typological experiments between Genoa and Milan
Duccio Prassoli, Ayla Schiappacasse
- 1383 | Una nuova scena urbana: il racconto iconografico di piazza Garibaldi e del Convitto Nazionale di Tivoli negli anni della ricostruzione
A new urban scene: the iconographic story about piazza Garibaldi and the National Convitto in Tivoli during the reconstruction years
Marco Carpiceci, Antonio Schiavo
- 1393 | Dall'architettura vernacolare a quella sociale nel secondo dopoguerra: la casa a botte a Capri e la resilienza della forma
From vernacular to social architecture after World War II: the barrel house in Capri and the resilience of form
Carolina De Falco
- 1405 | Edilizia ospedaliera napoletana nel secondo dopoguerra. Il caso degli Ospedali dei Colli
Neapolitan hospital construction after World War II. The case of the Ospedali dei Colli
Roberta Ruggiero
- 1417 | Giovanni Costantini e l'opera di ricostruzione in Italia: nuovi scenari nel secondo dopoguerra
Giovanni Costantini and the rebuilding in Italy: new scenarios after World War II
Michela Pirro
- 1425 | Marcello Canino progettista di chiese di quartiere nel periodo della ricostruzione postbellica
Marcello Canino architect of neighbourhood churches in the post-war reconstruction
Riccardo Serraglio
- 1437 | Il restauro di Bruno Zevi a Villa Aurelia sul Gianicolo. Un esempio di mediazione culturale inversa, dall'Italia agli Stati Uniti
The restoration by Bruno Zevi of Villa Aurelia on the Gianicolo. An example of opposite cultural mediation, from Italy to the United States
Davide Galleri
- 1447 | Distruzioni belliche e riviste: *Metron* (1945-1947)
War destruction and magazines: *Metron* (1945-1947)
Francesca Giudetti
- 1457 | Ricostruire un'identità nazionale. Il contributo storiografico di *Architettura italiana oggi/Italy's Architecture Today* di Carlo Pagani (1955)
Reconstructing a National Identity. The Historiographic contribution of *Architettura italiana oggi/Italy's Architecture Today* by Carlo Pagani (1955)
Ermanno Bizzari

Presentazione

ANNUNZIATA BERRINO, ALFREDO BUCCARO

Università di Napoli Federico II-CIRICE

Il X Convegno Internazionale del CIRICE su *Città e guerra. Difese, distruzioni, permanenze delle memorie e dell'immagine urbana* si colloca a valle della lunga attività degli studiosi del nostro Centro che, iniziata nel lontano 1996, non ha mai smesso di produrre pubblicazioni, organizzare convegni, partecipare al dibattito scientifico sulla storia della città, dell'iconografia urbana e dell'architettura europea, e di promuovere la formazione di giovani ricercatori su questi temi.

In tal senso, l'apertura del CIRICE al contributo di altre discipline diverse dalla Storia dell'architettura, vale a dire la Storia, la Storia dell'Arte, l'Archeologia, il Disegno, il Restauro, la Composizione architettonica, ha dato importanti frutti, anche nei rapporti della nostra istituzione con tante altre realtà italiane ed europee operanti in quegli ambiti, oltre che, in occasione dei nostri convegni biennali, nella preparazione di un amplissimo parterre di sessioni autorevolmente coordinate, con centinaia di proposte selezionate, come del resto si evince dal ricchissimo programma che abbiamo potuto articolare anche in questa occasione.

Da molti anni questo gruppo porta avanti le due collane in open access presenti sulla piattaforma FedOA di Federico II University Press e, sullo stesso portale di Ateneo, la rivista semestrale *Eikonocity*, giunta lo scorso anno al riconoscimento della classe A.

Oggi è possibile consultare in collana FedOA anche i due ponderosi tomi che presentiamo, che costituiranno certamente un importante riferimento su un tema così importante e attuale come quello adottato per CIRICE 2023.

Nel corso della storia le città hanno dovuto fare i conti con le invasioni, gli assedi e le distruzioni dovute ai conflitti bellici, a cui hanno reagito difendendosi e dotandosi di fortificazioni e di difese, progredite nel corso dei secoli dell'età moderna. Gli assalitori hanno sempre cercato di cancellare le tracce dell'identità urbana, mentre gli abitanti hanno strenuamente combattuto intorno ai luoghi simbolici della comunità e poi recuperato ogni segno del proprio passato, delle memorie superstiti della città, delle sue architetture e del suo paesaggio. Per questo, lo spettro disciplinare delle sessioni è amplissimo, e va dall'archeologia alla storia antica, moderna e contemporanea, dalla letteratura alla storia dell'arte, dalla storia della città e dell'architettura al disegno e alla rappresentazione, dalla conservazione al restauro.

In un momento così significativo per la storia europea e mondiale, il nostro Convegno ha voluto offrire un'occasione di riflessione scientifica sui rapporti tra le scelte politiche, le azioni militari e la fisionomia delle città e del paesaggio urbano, sull'evoluzione delle strutture e delle tecniche di difesa, sulla rappresentazione della guerra e dei suoi effetti sull'immagine urbana, sul recupero delle tracce della memoria cittadina.

I testi dei due tomi raccolgono la ricerca più aggiornata sul tema degli effetti della guerra sul disegno delle città: la prospettiva archeologica esplora l'impatto della guerra nelle città antiche attraverso tracce materiali, simboliche e letterarie, analizzando il rapporto tra città e guerra dall'antichità fino al declino del mondo antico. La storia moderna e contemporanea esamina il ruolo delle città europee e mediterranee nei processi di guerra e pace, concentrandosi sulle trasformazioni degli spazi urbani durante i conflitti, nonché sui linguaggi simbolici utilizzati per rappresentarli nell'immaginario collettivo. L'approccio storico-architettonico affronta invece l'identità e l'immagine delle città in guerra, seguendone le trasformazioni causate dai conflitti e

l'evoluzione della struttura urbana. A questo proposito, il campo delle Digital Humanities apre nuove prospettive per studiare l'immagine della città prima, durante e dopo la guerra. Le tecnologie digitali impegnano anche gli studiosi di disegno, che esplorano il ruolo della rappresentazione nella formulazione dei progetti urbani di difesa e nella documentazione degli eventi bellici e delle tracce lasciate dai conflitti. Infine, l'ambito del restauro approfondisce le sfide teoriche e pratiche imposte dai danni arrecati dai conflitti ai centri storici, passando in rassegna casi studio, soluzioni e dibattiti relativi alla conservazione del patrimonio urbano coinvolto in azioni di guerra, con un'attenzione particolare all'identità e alla memoria collettiva. In sintesi, questi testi esplorano con un approccio multidisciplinare come la guerra abbia plasmato le città nel corso della storia, influenzando la loro architettura e la memoria collettiva. In tal senso, va sottolineata l'importante testimonianza data in sede di Convegno dalla lectio della prof. Anna Tylusinska e del prof. Piotr Podemski, dell'Università di Varsavia, sul tema della ricostruzione dell'identità e della struttura urbana della capitale polacca in seguito alla distruzione nazista. Risorta dalle ceneri come l'Araba Fenice, essa è oggi Patrimonio dell'Umanità: la città ha ricostruito le proprie forme, le proprie architetture, le proprie piazze, gli iconemi e i simboli della propria storia come erano e dove erano, recuperando tutte le tracce che l'oppressore credeva di aver cancellato. Un vero esempio di come la guerra e la violenza che ne deriva non riescano a obliterare i segni della memoria e della storia. Un esempio di come le fonti iconografiche – nel caso specifico i dipinti di Bernardo Bellotto, pittore di corte tra il 1768 e il 1780, ma anche ogni altra testimonianza grafica o fotografica – possano fornire, se messe a sistema, gli strumenti per la ricostruzione fisica e morale di una città. Ecco perché abbiamo chiesto ai nostri colleghi polacchi, peraltro raffinati cultori della nostra storia e della nostra lingua, di mostrarci quanto la pittura, la fotografia, ma anche la letteratura, abbiano potuto influire sulla rinascita della loro città.

È ben noto l'impegno del CIRICE proprio sul tema della ricostruzione del disegno della città storica, a partire almeno dai primi anni Duemila, con contributi sempre più specialistici in materia di *Digital Urban History*. Già in occasione dello scorso Convegno CIRICE 2021, svoltosi sul tema della Città Palinese, presentammo le nuove tecniche da noi messe a punto per analizzare la città per sovrapposizioni di strati, di brani, di tracce, oggetto, negli ultimi anni, degli studi da noi svolti per il progetto *Naples Digital Archive. Moving Through Time and Space*, coordinato da Alfredo Buccaro con la prof. Tanja Michalsky, direttrice della Biblioteca Hertziana, in cui le mappe sette-ottocentesche della città, georiferite sulla planimetria attuale, sono state collegate per la prima volta con i dati documentari e iconografici, e con quelli descrittivi tratti dalle guide storiche, in un unico database. Il risultato, ossia la mappa digitale interattiva già disponibile sui siti del CIRICE e della Biblioteca Hertziana, organizzata per livelli cartografici stratificati, ossia per layer sovrapponibili, consente al fruitore di muoversi attraverso il tempo e lo spazio nella città storica. Si tratta di uno straordinario strumento di studio, di un contenitore aperto, implementabile in futuro con sempre nuovi dati. Tale prodotto permette allo studioso di zoomare la singola pianta storica nei minimi dettagli, di approfondirne la legenda, la toponomastica e di confrontarne i contenuti tra i diversi strati epocali. La cartografia multimediale così elaborata è fruibile non solo dagli studiosi del settore, ma anche da studenti e cittadini, nonché dalle pubbliche istituzioni preposte all'amministrazione e alla tutela dei beni culturali della città.

Proprio partendo dalle esperienze condotte per il *Naples Digital Archive*, nel progetto *Forma Urbis Neapolis. Genesi e permanenza del disegno della città greca*, che ha avuto esito nell'omonimo volume di Alfredo Buccaro, Alfonso Mele e Tera Tauro, abbiamo indagato l'impianto originario di fondazione della colonia neapolitana. L'analisi, svolta in ambiente GIS,

è stata condotta attraverso la messa a sistema e la georeferenziazione di tutti i dati archeologici, cartografici, iconografici, storico-documentari e periegetici inerenti alla città antica, proponendo così la ricostruzione di quel formidabile modello geometrico di ispirazione pitagorica che fu alla base del disegno di Neapolis nel VI secolo a.C. Infine è di questi giorni il completamento, a nostra cura, dell'Archivio Storico Digitale per il Centro Cartografico della Regione Campania, che ha avuto esito nel catalogo digitale, disponibile in rete, del ricco patrimonio storico-cartografico e aerofotografico regionale.

a pagina seguente: *Les Fortifications du chevalier Antoine de Ville* (1640), Lione, Philippe Borde, fig. 32, part.



Fictional war ruins. *Rappresentazione, estetica ed iconografia delle rovine belliche nel cinema e nei videogiochi*

Fictional war ruins. Representation, aesthetics and iconography of war ruins in movies and videogames

BARBARA ANSALDI*, **VERONICA SCARIONI****

*Università di Napoli Federico II, **Ordine dei Giornalisti della Lombardia

Abstract

Il paper propone un viaggio a più dimensioni tra le rappresentazioni di rovine belliche immaginate da registi, art director e concept artist che vanno in scena in produzioni cinematografiche e videoludiche, rivivendo, immaginando o anticipando i segni tragici di guerre – reali o fittizie – che si impongono allo spettatore con forza sublime. L'insieme di queste suggestioni visive forma un corpus di archetipi e modelli rappresentativi che costruiscono e alimentano l'immaginario collettivo sulle rovine di guerra, in una dialettica tra realtà e immaginazione.

The paper presents a multi-dimensional journey through the representations of war ruins as they are imagined by directors, art directors and concept artists, both in movies and videogames. Such images of ruins re-live, imagine or anticipate the tragic signs of wars – both real and fictional – imposing themselves in front of the viewer with sublime strength. All these images build a corpus of archetypes and figurative models that shape and fuel our collective imagination on war ruins, in a dialectic between reality and imagination.

Keywords

Rovine belliche, cinema, videogiochi.

War ruins, cinema, videogames.

Introduzione

«Welcome to the new world order / Families sleepin' in their cars in the Southwest / No home, no job, no peace, no rest» canta Bruce Springsteen in *The Ghost of Tom Joad* (1995), evocando uno scenario distopico. Ci sono rovine belliche reali, ferite che segnano la storia di un paesaggio, e rovine belliche d'invenzione, costruzioni o ri-costruzioni immaginifiche che prendono quelle ferite e le trasformano in *visioni* nuove. Fascino, distruzione, immaginazione: la violenza della guerra non lascia soltanto tracce 'fisiche' e tangibili, ma alimenta un immaginario di frammenti di città, architetture e paesaggi vessati dai conflitti che, combinati creativamente, costruiscono immagini di rovine 'fittizie', eredità di guerre immaginarie/(re)immaginate. Gli immaginari di rovine sono già protagonisti dell'opera settecentesca di Giambattista Piranesi con le sue visioni dei *Carceri* e del *Campo Marzio* di Roma e nei *capricci* di Hubert Robert, Panini e Bellotto. Nella contemporaneità, cinema e videogiochi hanno rilanciato il potenziale prefigurativo, trasfigurativo, espressivo ed evocativo della rovina di guerra, sia ricostruendo gli effetti distruttivi di conflitti realmente accaduti, sia immaginando i segni di un passato drammatico non-vissuto, o, ancora, di un futuro catastrofico, previsione di ciò che potrebbe essere. Cinema, videogiochi e tecnologie della

BARBARA ANSALDI, VERONICA SCARIONI

visione, a partire dalla fine del XX secolo, hanno dunque costruito e nutrito l'immaginario collettivo delle rovine di guerra, attribuendogli nuovi significati e provocando nello spettatore sensazioni contrastanti, oscillanti tra disagio e fascinazione. Disastri contemporanei vanno in scena nei lavori di registi come Bernardo Rossellini (*Germania Anno Zero*, 1948), Wim Wenders (*Il cielo sopra Berlino*, 1987) e Roman Polanski (*Il Pianista*, 2002); visioni di futuristiche rovine extra-terrestri costellano i fondali spaziali dei titoli della saga di *Star Wars*, mentre le rovine di guerra 'fantastiche' sono disseminate nei mondi e nelle dimensioni alternative di *Final Fantasy X* (2001), delle trilogie de *Il Signore degli Anelli* e de *Lo Hobbit*; scenari post-apocalittici in rovina sono infine protagonisti di pellicole come *Independence Day* (1996) di Roland Emmerich, *Oblivion* (2013) di Joseph Kosinski, *Blade Runner 2049* (2017) di Denis Villeneuve e delle serie di videogiochi come *Metro* e *Fallout*. Il contributo cerca di tracciare il profilo della rovina bellica contemporanea messa in scena nelle produzioni cinematografiche e videoludiche tra realtà e immaginazione, per poi elaborare una classificazione delle *immagini* di rovine di guerra che alimentano e 'modellano' l'immaginario collettivo della contemporaneità, citando ed illustrando esempi significativi per ogni 'tipologia' identificata (Fig. 1).

1. Rovine di guerra tra realtà e finzione. Genesi di un immaginario

La Prima Guerra Mondiale segna la fine di un'epoca e l'inizio della modernità: «il cinema è intimamente legato a questo complesso processo socio-culturale, non solo perché ne registra gli eventi principali o perché viene utilizzato come strumento di propaganda, ma soprattutto perché è un *medium* profondamente in sintonia con il nuovo universo mentale» [Alonge 2001, 7]. Da quel momento in poi, il cinema diventa mezzo prediletto per raccontare la guerra e, di conseguenza, per mettere in scena la devastazione e la scia di rovine che essa lascia dietro. La svolta digitale, poi, ha determinato la produzione esponenziale e pervasiva delle immagini, facendo sì che gli immaginari di guerra vengano costantemente rimodellati in larga scala dall'industria dell'*entertainment*. Il prodotto cinematografico e più tardi quello seriale e videoludico si configurano così al contempo conseguenza e potente



1: Fotogramma tratto da *Blade Runner 2049* (2017); Concept art di Rivet City per *Fallout 3* (2008) [© Bethesda].

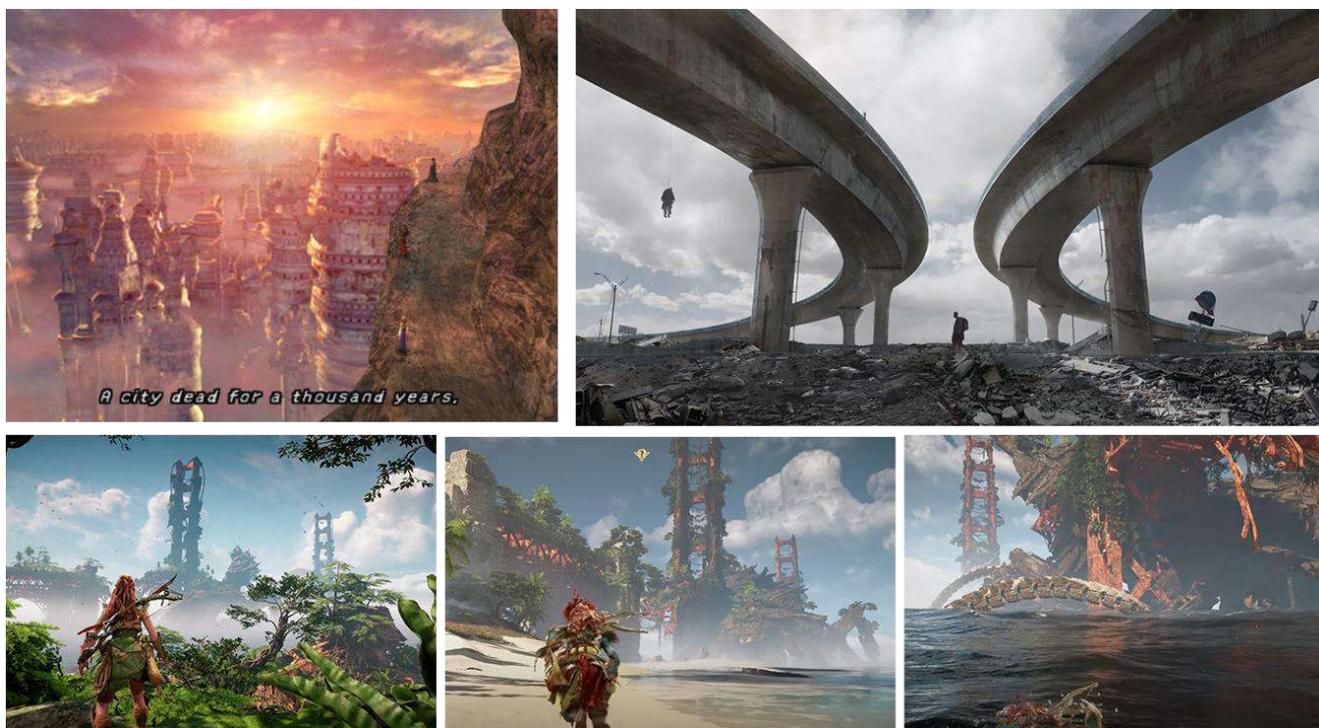
agente catalizzatore dell'evento bellico, i cui drammatici esiti si incarnano proprio nelle rovine messe in scena, viste attraverso lo sguardo della camera da presa o tramite il mutevole punto di vista del giocatore. Sia nei film che nei videogiochi possiamo rintracciare quella che Montani definisce «condizione narrativa delle immagini» [Montani 1999], per cui la rappresentazione creativa delle rovine belliche – siano esse immaginarie o non, con tutto il portato emotivo che inevitabilmente viene sollecitato, è funzionale al coinvolgimento del pubblico e alla creazione di una memoria collettiva. Si va costruendo così un archivio visivo della memoria contemporanea, in cui i confini tra realtà e immaginazione diventano labili, essendo continuamente riscritti, confusi, reinterpretati, valicati. Marc Ferro rifiutava l'opposizione tra *fiction* e *non fiction*, asserendo che «l'immaginario è tanto la storia quanto la Storia» [Ferro 1993, 73] e tale immaginario è, oggi, il risultato dell'interazione continua tra questi due poli apparentemente opposti. Come rileva Alonge, in produzioni quali «[...] *Il Quinto Elemento* (1997), passando per le tavole di Bilal e di Moebius, per *Alien* (1979) e *Blade Runner* (1982) troviamo un universo iconografico e narrativo in cui gli interscambi sono così fitti e frequenti che risulta difficile distinguere quale sia il "testo-fronte"» [Alonge 2001, 25]. Ferro opera, inoltre, una distinzione tra *reconstitution*, ossia la mera riproduzione filologicamente corretta di un evento passato, e *reconstruction*, ossia la rielaborazione creativa, magari scorretta sul piano della realtà dei fatti, ma efficace sul piano della narrazione. Lo stesso ragionamento può essere applicato alla rappresentazione e messa in scena delle rovine belliche, che, anche quando sono il risultato di una ricostruzione creativa o di un'invenzione, svolgono un'azione efficace dal punto di vista espressivo, evocativo, simbolico e figurativo. Non dobbiamo dimenticare che è proprio la realtà ad offrire un repertorio visivo di immagini, icone, panorami, cui attingono sia il cinema che i videogiochi, per rappresentare le tracce tangibili di un conflitto bellico, rielaborandole e ricombinandole per dar vita a visioni inedite in cui realtà e finzione si intersecano e sovrappongono costantemente. Si tratta di un'attitudine che Bourriaud definisce attraverso il termine "postproduzione", ovvero il "riappropriarsi" di materiali esistenti, dei loro 'segni e significati', e il successivo ri-significarli all'interno di nuove opere e nuovi scenari [Bourriaud 2002]. Strutture collassate in pietra, legno e acciaio e paesaggi martorizzati dalla furia e dalla violenza della guerra catturano il nostro sguardo collettivo e ci obbligano a confrontarci con quell'intangibile soglia in cui passato, presente e futuro si incontrano. Sono lo specchio di traumi insuperati, di ferite impresse nella memoria collettiva mai sanate; sono rifugio in epoche, mondi e dimensioni parallele, luoghi decadenti e distanti del multiverso, nei confronti dei quali ci sentiamo meri affascinati spettatori; ma sono anche proiezione immaginativa, presagio e timore, incursioni in un futuro spaventoso, materializzazione delle nostre paure più ataviche.

2. Tassonomia delle rovine belliche tra rappresentazione e punto di vista

«The boarded up windows / The empty streets / While my brother's down on his knees / My city of ruins / My city of ruins» canta ancora Bruce Springsteen in *My City of Ruins* (2002). L'industria dell'intrattenimento inserisce il tema della rovina bellica all'interno dei prodotti cinematografici, seriali o videoludici, attribuendogli un valore – espressivo, evocativo e simbolico – a seconda della tipologia di conflitto attorno al quale ruota l'intera 'trama' e a cui fanno da 'sfondo attivo'. Vi sono rovine di guerre reali, ricostruite o re-immaginate, esito di conflitti che realmente hanno segnato la nostra storia e che testimoniano un doloroso passato; rovine 'immaginarie', nelle quali il potenziale trasfigurativo della rovina si esplica nella sua forma più estrema, proiettandoci in mondi fantastici e galassie lontane, i cui 'fondali'

BARBARA ANSALDI, VERONICA SCARIONI

appaiono dilaniati dalla forza distruttiva di guerre anch'esse immaginarie; vi sono, infine, rovine belliche 'post-apocalittiche', rovine 'anticipate' [Coppolino 2018, 987] (quelle che meglio rispecchiano la nostra epoca e che appartengono a un genere oggi ampiamente esplorato) lascio di conflitti catastrofici che riflettono le nostre paure più recondite nel veder collassare il mondo e le strutture sociali a cui siamo abituati. È interessante operare una seconda 'classificazione', innestata sulla prima, delle immagini di rovine belliche sulla base di un elemento fondamentale nella narrazione visiva delle stesse: il punto di vista. Il lessico cinematografico presenta di per sé un *range* piuttosto vasto per definire i movimenti di macchina e le inquadrature: dalla prospettiva panottica (erede dell'arte del XIX sec.) del campo lungo, della panoramica e della carrellata aerea – che propongono uno spazio "visibile" e misurabile – ai campi di ripresa ravvicinati, con obiettivo ad altezza uomo, dove la presenza umana viene messa a confronto diretto con lo scenario. Potremmo quindi identificare alcuni 'sguardi' ricorrenti sulla rovina di guerra: lo sguardo *a volo d'uccello*, finalizzato a trasmettere allo spettatore il respiro e l'estensione della distruzione e la piccolezza dell'uomo rispetto ad essa; la visuale in prima persona (*first person shot*), condivisa tra cinema e videogiochi, che consente allo spettatore o al *player* di adottare la prospettiva percettiva e visiva del personaggio interno alla narrazione; il *sottinsù*, espediente prospettico che trova in Piranesi il suo padre spirituale e che ha lo scopo di farci sentire sopraffatti dalla mole vertiginosa del rovinoso scenario che si erge dinanzi ai nostri occhi; infine, il punto di vista *dinamico-interattivo*, prerogativa del videogioco, in cui la relazione prospettica con la rovina cambia costantemente sia in base agli spostamenti del protagonista sia in rapporto al libero movimento della visuale di gioco, entrambi dipendenti – integralmente o parzialmente – dalla volontà del giocatore (Fig. 2).



2: Dall'alto verso il basso, da destra verso sinistra: panoramica di Zanarkand in rovina in un fotogramma tratto da *Final Fantasy X* (2001) [© Square Enix]; fotogramma tratto dal film *Codice Genesi* (2010); screenshot del *Golden Gate* in rovina visto da diversi punti di vista tratti da *Horizon: Forbidden West* (2022) [© Guerrilla Games].

Alla prima categoria appartengono le rovine di guerra presenti in titoli ambientati durante o dopo un conflitto realmente avvenuto, a partire da *Germania Anno Zero* (1948) di Rossellini, *Il cielo sopra Berlino* (1987) di Wenders, *Il Pianista* (2002) di Polanski, passando per *Full Metal Jacket* (1987) di Kubrick fino a pellicole come *Salvate il Soldato Ryan* (1998) di Spielberg e *Dunkirk* (2017) di Nolan, nonché le serie di videogame quali *Call of Duty*, *Medal of Honor* e *Battlefield*. La rappresentazione filmica e videoludica delle rovine di guerre effettivamente combattute è spesso soggetta ad integrazioni immaginifiche e trasfigurazioni simboliche, che 'colmano' la mancanza di materiali storicamente accreditati su cui basare la narrazione visiva o addirittura si sostituiscono ad essi. Mentre il film di Rossellini venne girato tra le vere rovine della Berlino nell'immediato dopoguerra, tutti gli altri titoli sono accomunati da una "riscrittura immaginaria" dei resti bellici (significativa è la ricostruzione della Varsavia devastata dalla Seconda Guerra Mondiale ne *Il Pianista*), arrivando a de-localizzarli, ricostruendo intere città altrove (è il caso delle rovine di Hue in *Full Metal Jacket*, ricostruite nelle campagne londinesi) o addirittura mettendo in scena battaglie mai avvenute in luoghi mai esistiti, come nel caso emblematico delle cittadine francesi di Neuville e Ramelle in *Salvate il Soldato Ryan*, allestite nell'Hertfordshire in Inghilterra e delle quali ci viene mostrata con vivido realismo la distruzione. È sulla scia di queste pellicole che si inseriscono le rovine che costellano le ambientazioni dei numerosi videogiochi soprattutto in prima persona sui maggiori conflitti della storia contemporanea quali *Call of Duty: World at War* (2008), *Medal of Honor* (2010), *Battlefield I* (2016) e *Call of Duty: WWII* (2017), solo per citarne alcuni (Fig. 3).



3: Dall'alto verso il basso, da destra verso sinistra: fotogramma tratto da *Germania Anno Zero* (1948); fotogramma tratto da *Salvate il Soldato Ryan* (1998); il Reichstag in rovina in *Call of Duty: World at War* (2008) [© Activision Blizzard]; Varsavia in macerie ne *Il Pianista* (2002); fotogramma tratto da *Full Metal Jacket* (1987) con la ricostruzione di Hue devastata; screenshot tratto da *Battlefield I* (2016) [© DICE].

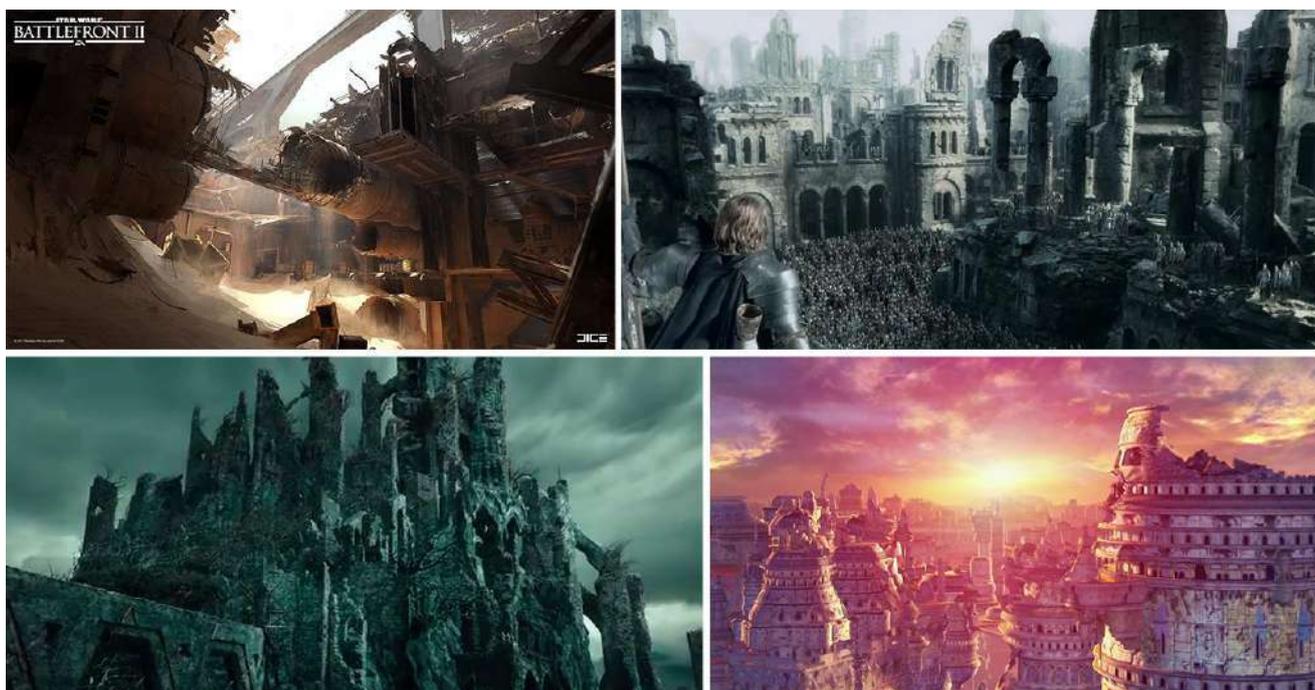
Ad accomunare tutti gli esempi citati è quello che Montani definisce processo di “autenticazione delle immagini”, per cui non importa quale sia la tecnologia o il mezzo di rappresentazione (digitale, analogico ecc.) né il grado di fedeltà alla realtà dei fatti affinché l’immagine sia ‘validata’ come testimonianza. In altre parole, per lo studioso «autenticare [...] vale quanto “ri-realizzare”, riabilitare l’immagine alla relazione col suo altro irriducibile» [Montani 2010, XIV]. Ogni ricostruzione di uno scenario riflette le forme di visualizzazione della rovina di guerra, capaci di segnare e riconfigurare la nostra memoria collettiva e il nostro repertorio visivo e culturale, che viene alimentato anche e soprattutto dall’immaginazione estetica: «reinscenare il passato evoca necessariamente l’immaginazione storica sia da parte del regista che dello spettatore» [Burgoyne 2008, 8].

La seconda categoria riunisce rovine belliche di civiltà appartenenti a mondi di fantasia, universi alternativi o a visioni estreme di un futuro extra-terrestre: realtà e finzione sembrano ancora più distanti, ma solo apparentemente. Dietro alla facciata di utopia fantastica, c’è un solido sforzo di *worldbuilding* che cela connessioni e legami indissolubili con la realtà, rielaborazioni di archetipi a noi familiari ma che osserviamo attraverso il filtro dell’immaginazione. La distinzione tra *fiction* e *non fiction*, riprendendo le parole di Ferro, è valida solo a un livello superficiale, trattandosi piuttosto di due diversi livelli tra loro interconnessi. Nessun universo inventato, nemmeno la più radicale visione fantastica, potrebbe derogare da un’idea di coerenza e credibilità e da chiari riferimenti/controparti reali. Universi e dimensioni alternative sono espressione del primordiale desiderio dell’uomo di immaginare altre realtà, eppure negli scenari ‘fantastici’ convivono frammenti del reale ed elementi fantasy, onirici e *sci-fi*. E così le vestigia di antichi edifici appartenenti a civiltà aliene si alternano a strutture collassate in acciaio sulla cornice di un paesaggio lunare, come avviene in numerose produzioni – sia cinematografiche che videoludiche - legate alla saga di *Star Wars*. Il genere fantasy riprende e combina invece elementi di stampo medievale, proponendo fortezze e città ridotte in rovina da epiche battaglie: Osgiliath ne *Il Signore degli Anelli: il Ritorno del Re* (2003) e la fortezza di Dol Guldur ne *Lo Hobbit - Un viaggio inaspettato* (2012) ne sono esempi rilevanti. Sul versante videoludico, la visionaria saga di *Final Fantasy* spicca per l’originale e immaginifica fusione di epoche, luoghi e stili architettonici diversi: è il caso delle rovine di Zanarkand in *Final Fantasy X* (2001), metropoli futuristica dall’architettura ispirata alle forme del passato, ridotta ad un cumulo di macerie dalla Machina War contro Bevelle. Nel corso del gioco ci viene poi mostrata la città così com’era prima della sua distruzione: una città che vive solo nel sogno collettivo dei suoi abitanti, trasformati in *Intercessori* per conservarne la memoria mediante un sonno eterno (Fig. 4).

L’ultima – e più popolosa – categoria si riferisce alle rovine belliche che compongono gli scenari distopici di molte produzioni del filone post-apocalittico, immaginario del possibile nel quale il desiderio innato di sognare dell’uomo si scontra con l’orrore della distruzione, completando il processo di *de-romanticizzazione* della rovina. Oggi, infatti, gli artisti la concepiscono «non più come i pittori del Settecento, per giocare – malinconicamente o edonisticamente – con l’idea del tempo che passa, ma per immaginare il futuro» [Augé 2004, 97]. E dunque la città in rovina assume i toni cupi di un’utopia negativa, utopia nel senso di «a-topos: senza luogo. L’anelito a un altrove nel quale la realtà si riflette sublimata, il non luogo in cui l’umanità negata proietta sé stessa» [Froio 2014, 4].

Inoltre, gli eventi dell’11 settembre 2001 hanno fatto registrare un aumento esponenziale dei titoli dedicati a questo genere, rappresentando «uno spartiacque che ha modificato e ridefinito il modo di concepire le immagini, le narrazioni, il reale, il trauma» [Della Torre 2020,

75], come se «l'immagine delle Torri colpite, collassate e precipitate su sé stesse, avesse costituito davvero un Ground Zero, un punto zero, l'epicentro di un nuovo immaginario» [Donghi 2014, 44]. Nelle opere di Gordon Matta-Clark e nelle fotografie Gabriele Basilico e Joel Meyerowitz possiamo scorgere la stessa tensione drammatica, la consapevolezza che la coesione del mondo così come lo conosciamo è più fragile di quanto possa sembrare (Fig. 5).



4: Dall'alto verso il basso, da destra verso sinistra: concept art per *Star Wars: Battlefront II* (2017) [© EA DICE]; Osgiliath in rovina in un fotogramma tratto dal film *Il Signore degli Anelli - Il Ritorno del Re* (2003); la fortezza in rovina di Dol Guldur in un fotogramma tratto da *Lo Hobbit - Un viaggio inaspettato* (2012); Rovine di Zanarkand in *Final Fantasy X* (2001) [© Square Enix].



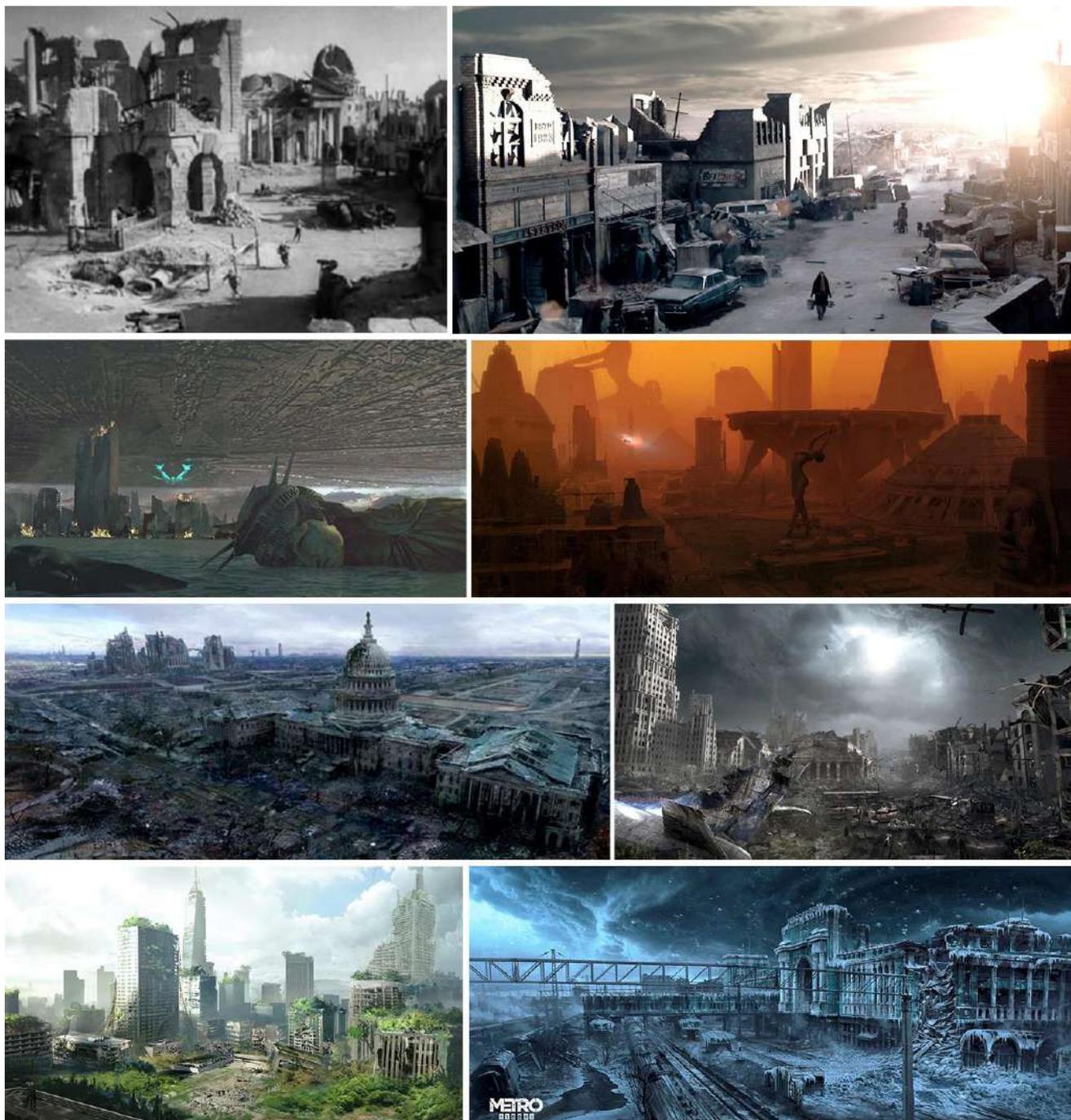
5: Da sinistra verso destra: *Conical Intersect* (Parigi, 1975) di Gordon Matta-Clark; fotografia di Gabriele Basilico [Beirut 1991, Baldini Castoldi Dalai editore, 2003]; fotografia di Joel Meyerowitz del World Trade Center a New York dopo il crollo delle Torri Gemelle [Aftermath – World Trade Center, 2001].

Film e videogiochi ci spingono a cercare questo tipo di epifania attraverso la visione e il *gameplay*, come se ogni edificio sventrato o in fatiscente rovina ci ricordasse che l'ordine sociale potrebbe crollare da un momento all'altro, proprio come i resti decadenti di un luogo che un tempo dava per scontata la sua permanenza. Ed ecco che vanno in scena futuribili scenari distopici potenzialmente verificabili e modellati dall'«immaginazione intermediale» [Montani 2010, 24], scenari in cui domina il silenzio dell'abbandono, *aftermath* di un «un disastro che avrà costretto l'umanità ad “abbandonare i luoghi” e che è pur necessario rappresentarsi fin da oggi, in anticipo, affinché vi sia in ogni caso, qualche testimone». [Augé 2004, 97]. Diversi sono i titoli che hanno contribuito in maniera decisiva a creare e arricchire l'immaginario 'catastrofico' legato al genere post-apocalittico a partire da Fritz Lang con il suo *Metropolis* (1927) e *Things to come* (1936) di Menzies su sceneggiatura di H.G. Wells, passando per l'America devastata dall'invasione aliena di *Independence Day* (1996) di Emmerich e de *La Guerra dei Mondi* (2005) di Steven Spielberg, fino ai più recenti *Codice Genesi* (2010) dei fratelli Hughes e *Blade Runner 2049* (2017) di Villeneuve. Questi ultimi due rappresentano entrambi le conseguenze disastrose di una guerra nucleare, riflettendo paure più che mai attuali, da un lato mostrandoci un mondo disabitato e solitario, dall'altro una Las Vegas deserta, avvolta da una nube radioattiva, che strizza l'occhio all'opera di Sant'Elia. In questo immaginario post-disastro nucleare si inseriscono anche le serie di videogiochi di *Fallout* e *Metro*. In *Fallout 3* (2008), che fonda il suo carattere sull'estetica delle rovine, il giocatore viene catapultato in un mondo dove, in seguito a una catastrofica guerra nucleare, le strutture sociali sono state annientate. In *Metro 2033* (2010) e nei suoi *sequel*, tutti basati sul romanzo omonimo dello scrittore russo Dmitry Glukhovsky, i sopravvissuti a una guerra nucleare sono costretti a vivere nelle metropolitane della capitale russa: fuori un mondo straziato dall'inverno nucleare'. Rispetto agli altri *media*, i videogiochi presentano una caratteristica unica: l'interattività. Nel videogioco, la messa in scena di un mondo in rovina si lega profondamente al nocciolo centrale del gioco in sé: non solo scrutare ma interagire attivamente con lo scenario in rovina, da molteplici punti di vista. In *Fallout*, ad esempio, il giocatore percorre le ultime vestigia della civiltà, setacciando i relitti di un mondo perduto per costruirne uno nuovo, con l'obiettivo di ripristinare un ambiente vivibile. In *NieR: Automata* (2017) il *player* impersona un gruppo di androidi con caratteristiche umane che ha il fine di sconfiggere le *biomacchine* aliene per permettere all'Umanità di rinascere sulla Terra. Questa partecipazione attiva nei confronti della rovina fa sì che il videogioco aggiunga un nuovo modo di relazionarsi ad esse, al di là della tradizionale contemplazione (Fig. 6).

Conclusioni

La sintetica disamina delle rovine belliche qui presentata non ha, ovviamente, la pretesa di essere esaustiva, richiedendo una trattazione molto più estesa e approfondita. Si pone, piuttosto, come un insieme di suggestioni atte a stimolare la riflessione intorno all'estetica e all'iconografia delle rovine di guerra nel cinema e nei videogiochi, partendo da una fondamentale premessa, ovvero che il modo in cui vengono messe in scena è sempre 'mediato', così come il nostro modo di percepirle, da un immaginario comune. Il potere evocativo, trasfigurativo e prefigurativo della rovina bellica immaginaria/immaginata nelle sue diverse declinazioni dà vita a visioni di un passato, presente o futuro 'in potenza' o ad evocazioni di mondi paralleli in cui depositare la memoria della distruzione, celandola, trasformandola o anticipandola, senza mai cancellarla. Le immagini di rovine belliche in film e videogiochi sono dunque 'testi' che da un lato testimoniano e raccontano, dall'altro producono e alimentano un immaginario visuale che riflette il modo in cui la collettività concepisce sé stessa, il proprio doloroso passato e l'angoscia per il futuro.

Difese, distruzioni, permanenze delle memorie e dell'immagine urbana



6: Dall'alto verso il basso, da destra verso sinistra: fotogramma tratto da *Things to come* (1936); fotogramma tratto dal film *Codice Genesi* (2010); New York assediata e distrutta dagli alieni in un fotogramma di *Independence Day* (1996); concept art per *Fallout 3* (2008) [© Bethesda]; Mosca distrutta dalla guerra nucleare in *Metro: Last Light Redux* (2013) [© 4A Games]; concept art per *Nier: Automata* (2017) [© Square Enix]; concept art per *Metro: Exodus* (2019) [© 4A Games].

Bibliografia

ALONGE, G., (2001). *Cinema e guerra. Il film, la Grande Guerra e l'immaginario bellico del Novecento*, Novara, UTET.

AUGÉ, M. (2004). *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino, Bollati Boringhieri.

BARBARA ANSALDI, VERONICA SCARIONI

- BOURRIAUD, N. (2002). *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Les presses du réel.
- BURGOYNE, R. (2008). *The Hollywood Historical Film*, Blackwell, Malden.
- COPPOLINO, F. (2018). *Luoghi dell'abbandono nella città della postproduzione. Immaginari di rovine attraverso lo sguardo cinematografico*, in *La Città Altra: Storia e immagine della diversità urbana: luoghi e paesaggi dei privilegi e del benessere, dell'isolamento, del disagio, della multiculturalità*, a cura di F. Capano, M.I. Pascariello, M. Visone, Napoli, FedOA, pp. 981-988.
- DELLA TORRE, P. (2020). *Dieci anni di immaginario post-11/9 nel Marvel Cinematic Universe*, in *La guerra delle immagini nel XXI secolo. Cinema, televisione, web*, a cura di G. Gozzini, P. Masciullo, Catanzaro, Rubbettino Editore, pp. 73-90.
- DONGHI, L. (2014). *Torri che crollano, guerra al terrore e immagini redacted. Riflessioni sull'immaginario bellico dopo l'11 settembre*, in *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, a cura di G. Carluccio, Torino, Kaplan, pp. 44-65.
- FERRO, M. (1993). *Cinéma et Histoire*, Parigi, Gallimard.
- FROIO, G. (2014). *Visioni e eterotopie: l'iconografia della rovina nella definizione di scenari urbani contemporanei*, in «DISEGNARECON», n. 13.
- MONTANI, P. (1999). *L'immaginazione narrativa: il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini & Associati.
- MONTANI, P. (2010). *L'immaginazione intermediale: perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma, Laterza.

Sitografia

<https://killscreen.com/previously/articles/videogames-and-aesthetic-ruins/amp/> (dicembre 2023)