

Visioni Antonelliane per Torino. Rappresentazioni del passato in ambienti immersivi

*Original*

Visioni Antonelliane per Torino. Rappresentazioni del passato in ambienti immersivi / Bono, J., Lo Turco, M.. - ELETTRONICO. - (2025), pp. 66-67. (Graf\_I - Grafie dell'immateriale. La rappresentazione per la narrazione della cultura Immateriale Alghero (ITA) 2 July 2025).

*Availability:*

This version is available at: 11583/3001507 since: 2025-07-03T06:39:24Z

*Publisher:*

Publica Sharing Knowledge

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)

a cura di

Andrea Sias  
Nicola La Vitola  
Sonia Mollica  
Flavia Camagni  
Luca Martelli  
Sonia Mercurio  
Johan Sebàstian Wilches Rivera  
Simone Sanna  
Luca Vespasiano  
Alma Benitez Calle



ISBN: 9788899586539

# GRANDI

LA RAPPRESENTAZIONE PER LA NARRAZIONE DELLA CULTURA IMMATERIALE

**COMITATO SCIENTIFICO**

Marcello Balbo  
 Dino Borri  
 Paolo Ceccarelli  
 Enrico Cicalò  
 Enrico Corti  
 Nicola Di Battista  
 Carolina Di Biase  
 Michele Di Sivo  
 Domenico D'Orsogna  
 Maria Linda Falcidieno  
 Francesca Fatta  
 Paolo Giandebiaggi  
 Elisabette Gola  
 Riccardo Gulli  
 Emiliano Ilardi  
 Francesco Indovina  
 Elena Ippoliti  
 Giuseppe Las Casas  
 Mario Losasso  
 Giovanni Maciocco  
 Vincenzo Melluso  
 Benedetto Meloni  
 Domenico Moccia  
 Giulio Mondini  
 Renato Morganti  
 Stefano Moroni  
 Stefano Musso  
 Zaida Muxi  
 Oriol Nel.lo  
 Joao Nunes  
 Gian Giacomo Ortu  
 Giancarlo Paba  
 Rossella Salerno  
 Enzo Scandurra  
 Silvano Tagliagambe

Tutti i testi di PUBBLICA sono sottoposti  
 a *double peer review*

**COMITATO SCIENTIFICO**

Marinella Arena  
 Marcello Balzani  
 Stefano Brusaporci  
 Pedro Manuel Cabezas-Bernal  
 Massimiliano Ciammaichella  
 Enrico Cicalò  
 Fabio Colonnese  
 Edoardo Dotto  
 Marco Fasolo  
 Francesca Fatta  
 Riccardo Florio  
 Salah Hajismail  
 Mona Hess  
 John Hindmarch  
 Elena Ippoliti  
 Fabio Lanfranchi  
 Dominik Lengyel  
 Massimo Leserri  
 Massimiliano Lo Turco  
 Federica Maietti  
 Pamela Maiezza  
 María Isabel Mayorga Hernandez  
 Eduardo Mazuera Nieto  
 Valeria Menchetelli  
 Annika Moscati  
 Sandro Parrinello  
 Gabriele Rossi  
 Rossella Salerno  
 Michele Valentino  
 Ricardo Alberto Zabaleta Puello

**COLLEGIO DEI REVISORI**

Marinella Arena  
 Martina Atteni  
 Leonardo Baglioni  
 Piero Barlozzini  
 Francesco Bergamo  
 Stefano Brusaporci  
 Pedro Cabezas  
 Antonio Calandriello  
 Adriana Caldarone  
 Anna Laura Carlevaris  
 Valentina Castagnolo  
 Massimiliano Ciammaichella  
 Enrico Cicalò  
 Sara Colaceci  
 Daniele Colistra  
 Fabio Colonnese  
 Graziana D'agostino  
 Edoardo Dotto  
 Marco Fasolo  
 Francesca Fatta  
 Alexandra Fusinetti  
 Amedeo Ganciu  
 Elisabetta Caterina Giovannini  
 Marika Griffo  
 Mona Hess  
 Elena Ippoliti  
 Fabio Lanfranchi  
 Maria Laura Rossi  
 Dominik Lengyel  
 Massimo Leserri  
 Gabriella Liva  
 Massimiliano Lo Turco  
 Federica Maietti  
 Pamela Maiezza  
 Cristiana Maiorano  
 Domenico Mediatì  
 Valeria Menchetelli  
 Sofia Menconero  
 Annika Moscati  
 Domenico Pastore  
 Giulia Piccinin  
 Marta Pileri  
 Lorella Pizzonia  
 Paola Raffa  
 Felice Romano  
 Jessica Romor  
 Gabriele Rossi  
 Andrea Ruggeri  
 Rossella Salerno  
 Francesco Stilo  
 Graziano Mario Valenti  
 Michele Valentino

PUBLICA  
SHARING KNOWLEDGE

PUBLICA  
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design  
Università degli Studi di Sassari  
[WWW.PUBLICAPRESS.IT](http://WWW.PUBLICAPRESS.IT)



a cura di

Andrea Sias  
Nicola La Vitola  
Sonia Mollica  
Flavia Camagni  
Luca Martelli  
Sonia Mercurio  
Johan Sebàstian Wilches Rivera  
Simone Sanna  
Luca Vespasiano  
Alma Benitez Calle



Unione  
italiana  
disegno

PUBLICA  
SHARING KNOWLEDGE

ISBN:9788899586539

# GRFI

LA RAPPRESENTAZIONE PER LA NARRAZIONE DELLA CULTURA IMMATERIALE

# Graf\_I

## La rappresentazione per la narrazione della cultura Immateriale

10 Prefazione  
Edoardo Dotto

12 Introduzione  
Andrea Sias

### Graf\_Le Analogiche

14 Graf\_Le Analogiche  
Nicola La Vitola, Johan Sebastián Wilches Rivera, Luca Vespasiano

16 Piazza IV Marzo: una *Scaena* Urbana tra realtà e utopia nel centro storico di Torino  
Giulia Bertola

18 La materia dell'intangibile o Sul disegno dei beni culturali  
Stefano Brusaporci

20 I Sampaoloni di San Cataldo: storia, tradizione e simbolismo pasquale  
Capalbo Gaia Aurora, Carrubba Alessandra

22 Geometrie di Pace: un linguaggio grafico condiviso  
Emanuela Chiavoni, Francesca Porfiri, Federico Rebecchini

24 Disegnare per ispirare: una rinnovata simbiosi tra naturale e artificiale  
Luigi Cuppone

26 Trentuno, trentadue. Ritmi sovrapposti nella biblioteca di San Martino delle Scale  
Edoardo Dotto

28 Il tempo lento del racconto cucito  
Francesca Fatta, Lorella Pizzonia

30 Immaginare una nuova terra per abitare sull'acqua. Le isole di totora sul lago di Titicaca  
Elisa Giusti, Edgar Torres Mamani, Domenico Pastore

32 La periferia della cultura al plurale  
Elisa Guarino, Cristian Salvatore Miglietta

34 Armonie dipinte. La musica del XVII secolo negli affreschi genovesi  
Gaia Leandri

36 Le tre nature della rappresentazione  
Federico Niccolai, Alessandra Vezzi

38 Il Rito della Luce: la piramide come connettore verso un piano metafisico, la rinascita spirituale dell'individuo  
Martina Nocita

40 L'intangibile spiritualità delle montagne d'Abruzzo  
Caterina Palestini

42 La danza conquista: la lotta sacra dei concheros messicani  
Nadia Porcina

44 Capturing in Watercolor the Physical and Cultural Landscape of the Colombian Pacific  
Camilo A. Ramírez García

46 Lettura diacronica tramite il fumetto: la Torre di Carcangiolas nel Poetto di Quartu, Sardegna  
Giancarlo Sanna, Andrea Pirinu

### Graf\_Le Digitali

48 Graf\_Le Digitali  
Sonia Mollica, Luca Martelli, Alma Elizabeth Benitez Calle

50 Voci di conquista  
Angelica Hernandez Abanilla, Edoardo Andreola

52 Tracciati invisibili  
Marinella Arena

54 Artigianato in volo: reti di cooperazione per un nuovo Rinascimento  
Matteo Ascente, Diletta Pucci

56 Oltre la tempesta: il *Made in Italy* tra crisi, trasformazione e rinascita  
Matteo Ascente, Diletta Pucci

58 Dall'Antico Testamento al *Prompt*: Il Tabernacolo di Mosè tra tradizione iconografica e AI  
Martina Attenni, Marika Griffo, Carlo Bianchini

60 Trovarsi tra i ruderi: dal Grand Tour all'*Urbex*, alla ricerca dell'identità  
Nicholas Barbieri

62 Valore ceramica: un patrimonio di-segni  
Paolo Belardi, Valeria Menchetelli

64 I Ceri di Gubbio: un patrimonio materiale, immateriale e identitario  
Paolo Belardi, Valeria Menchetelli

66 Visioni Antonelliane per Torino. Rappresentazioni del passato in ambienti immersivi  
Jacopo Bono, Massimiliano Lo Turco

68 Visualising Intangibility Through Sdijuno Dashboard. Information Design for Culinary Culture  
Alessio Caccamo

70 Mappa sensoriale e atmosfere intangibili di Caminito a Buenos Aires in Argentina  
Fabiana Carbonari, Emanuela Chiavoni, Analía Jara, Camila Martín, María Belén Trivi

72 La vache qui pleure: un messaggio dal Neolitico al Novecento  
Laura Carlevaris

74 Tra cielo e terra: il sacro e il popolare nella *Varia* di Palmi  
Fabiana Cassalia, Elena Ferrante Carrante, Chiara Quagliata

76 Normalizzazioni estetiche di corpi rifiutati  
Massimiliano Ciammaichella

78 Materia e Memoria. Il sacro ricostruito nella chiesa di Santa Maria della Vita  
Vincenzo Cirillo, Carlo di Rienzo, Veronica Tronconi

80 Un rito tra segreto, leggenda e generazioni: la Pietra miracolosa di Atri  
Cosmin Gabriel Ciubotaru, Emanuela Liberi, Francesca Moretti

82 Disegnare l'assente. Il recupero della memoria di palazzo Branconio a Roma  
Gianluca Ciunca

84 Rappresentare la Cultura Immateriale dell'Alto Adige tramite l'Intelligenza Artificiale  
Francesca Condorelli

86 Mappe olfattive dell'Asinara  
Nicola Corgioli

88 La *Penguin Pool* di Lubetkin: modernità tra architettura, geometria e zoologia  
Stefano Costantini

90 Festa di San Giacomo a Capizzi  
Giuseppina Crea, Luciano Marino

92 Il carnevale di Chiauci e la rappresentazione del ciclo dei mesi  
Manuel D'Andrea, Chiara Luconi Trombacchi, Barbara Pastore

94 Grafie Baresi di Giuseppe Samonà  
Salvatore Damiano

96 Comunicare Pantelleria: l'agricoltura eroica tramandata fino ad oggi  
Giacomo De Bellis, Luca Delogu, Morena Di Rienzo

98 Trame di controllo visivo. *Viewshed analysis* per la lettura del paesaggio storico  
Barbara De Nitto, Elisabetta Tortora

100 Guerra universale  
El Kasmi Najoua, Loria Sara

102 Preservare la memoria dell'intangibile. Il progetto di Francesco Bognolo per il Nuovo Teatro San Cassan  
Roberta Ena

104 24h da Pasolini Linguaggi Grafici per la valorizzazione del patrimonio culturale  
Mattia Fadda, Ilaria Pizzonia, Greta Rosso

106 Panificazione e Patrimonio Culturale Immateriale. Persistenze rituali in Sardegna  
Alexandra Fusinetti, Michele Valentino

108 Stratigrafia di patrimonio: la complessità del patrimonio percepito  
Francesca Gasparetto, Giada Limongi

110 Stratificazioni: memoria immateriale nel collage culturale della Biblioteca Abusiva  
Aurora Giangiacomo, Alessia Quaglia

112 Rappresentazioni sintetiche della percezione. Il Rione Sanità a Napoli  
Rosina Iaderosa

114 Storie di donne e ricordi di cibo. Un tradizionale pranzo umbro  
Elena Ippoliti, Francesca D'Antonio, Massimo Costanzi

116 Oltre il visibile. L'arte e la cultura celate agli occhi  
Stephen Roan Olan Lariosa, Arianna Panico, Natalia Romagnoli

118 La Fragua tra memoria e futuro: metodologie per il video-rilievo della dimensione assente  
Roberto Lembo, Caterina Montanaro, Sara Brescia, Massimo Leserri, Gabriele Rossi

120 Sviluppo di un sistema adattivo per il confronto visivo di dati del patrimonio culturale immateriale  
Giorgia Marciano, Francesca Cicero

- 122 **Progettazione dell'identità di Napoli: fabbrica creativa mediterranea**  
Giada Marsili, Gianluca Nazzaro, Emiliano Dovere, Giovanni Castaniere
- 124 **Punto Assisi: attraverso il filo del racconto**  
Valeria Menchetelli, Giovanna Ramaccini, Flavia Fallani, Martina Tagliaferri
- 126 **I Baracconi di Perugia. Patrimonio immateriale tra effimero e identità collettiva**  
Valeria Menchetelli, Francesco Cotana, Eleonora Dottorini
- 128 **L'immateriale nella conservazione della materia: restauro e ricostruzione digitale**  
Federica Miconi
- 130 **(r)ESISTI! sorella: Storie di riappropriazione rosa**  
Alice Milan, Francesco Nepa, Ludovica Orlandi
- 132 **Il rilievo della dimensione mistica dei luoghi: il caso del santuario di Las Lajas**  
Caterina Montanaro, Sara Brescia, Roberto Lembo, Massimo Leserri, Gabriele Rossi
- 134 **Settimana Santa Orense, ritratto di un popolo mistico**  
Roxana Maria Montiel Mosquera
- 136 **Frammenti di un paesaggio culturale**  
Lidia Odierna
- 138 **Il mosaico culturale come patrimonio immateriale della regione Lazio**  
Gianmarco Pallai
- 140 **Trame Leopardiane. Narrazioni intrecciate, tra poesia e tessuto urbano**  
Alice Palmieri, Elena Imbembo
- 142 **Oltre l'Antropocene. L'armonia tra uomo e natura nel Sumak Kawsay**  
Davide Perrotta
- 144 **Graf\_Le digitali per i Candelieri della Sardegna**  
Marta Pileri
- 146 **Il *medium* è (oltre) il messaggio: l'impatto dell'AI generativa nella rappresentazione dell'ICH**  
Enrico Pupi
- 148 **Lo sguardo insolito: costruzione di mondi visibili**  
Paola Raffa, Francesca Maria Pisilli
- 150 **Disegnare la voce: la *vanniata* siciliana tra tradizione orale e rappresentazione grafica**  
Felice Romano, Ferdinando Amato, Marinella Caruso
- 152 **Translating Traditions: Crafts and Expertise in the Age of HBIM**  
Olga Rosignoli
- 154 **Tra tangibile e intangibile: tradurre tradendo la tradizione**  
Luca Rossato, Fabiana Raco
- 156 **Vite di periferia: storie che si incontrano per colorare la città**  
Silvia Ruggieri, Davide Saputo
- 158 **Risonanze incise: l'eco dell'artigianato nel tempo**  
Claudia Ruggiero, Giuseppe Panico
- 160 **Veins of Memory, Threads of Gold: The Art of Honoring What Time Has Touched**  
Rana Tootoonchi
- 162 **Sui flussi di idee e le relazioni che sussistono tra modernità e contemporaneità**  
Agostino Urso
- 164 **Casertavecchia: patrimonio tangibile e valori immateriali**  
Ornella Zerlenga, Domenico Iovane, Margherita Cicala
- Foto Graf\_Le**
- 166 **Foto Graf\_Le**  
Flavia Camagni, Sonia Mercurio, Simone Sanna
- 168 **Vogliamo 'na casa civile**  
Angela Altimari, Alessandro Antonio Telesca, Mariapaola Liguori
- 170 **Connessioni e frammenti: sentieri e tasselli di artigianato nel V Municipio**  
Alberto Baldassarre, Gabriele Ladisa
- 172 **Paesaggi della fede. Religione, tradizione e senso di appartenenza**  
Mara Balestrieri
- 174 **Nutrire la comunità: Il gesto della condivisione nel museo abitato del MAAM**  
Alessia Bellucci, Laura Minelli, Aurora Pia Zappalà
- 176 **Dal rave al patrimonio culturale: estetica, comunità e sperimentazione**  
Mirko Bonfiglio
- 178 **Tessere di memoria: di-segni del sapere immateriale**  
Nicoletta Campofiorito
- 180 **Il colore come linguaggio dell'abitare. Un abaco visuale per Cartagena de Indias**  
Valentina Castagnolo, Antonia Valeria Dilauro, Anna Christiana Maiorano
- 182 **La narrazione immateriale tra rappresentazione e raffigurazione. Il presepe napoletano**  
Luigi Corniello, Alessandro Iaselli, Luca Mangiacapre, Mario Sansone
- 184 **La celebrazione del Canto Lirico negli affreschi della sala del Teatro Bellini a Catania**  
Graziana D'Agostino, Mariateresa Galizia, Gloria Russo
- 186 **Roma invisibile. Un discorso fotografico del tessuto socio-urbano**  
Federica De Gorga, Andrea Della Vecchia
- 188 **Cammarata: un paese tra passato e presente**  
Lorenzo Filosofi, William Graziani, Davide Vallati
- 190 **Breve viaggio tra i paesaggi rurali storici italiani**  
Amedeo Ganciu
- 192 **Il patrimonio immateriale amalfitano: l'antica tradizione della carta**  
Gianluca Gioioso
- 194 **Siamo stati, siamo ancora. La fotografia vernacolare come testimonianza**  
Camilla Gizzi, Letizia Guarcello
- 196 **The School to the Rescue of Traditional Mural Art Techniques**  
Oscar Fernando Sarmiento Gómez
- 198 **L'immaterialità simbolica del Domenichino nell'abside di Sant'Andrea della Valle a Roma**  
Simone Lucchetti, Rossana Ravesi
- 200 ***Sub specie lucis*: l'immaterialità visibile della luce nel monastero di Geghard, Armenia**  
Cecilia Luschi, Marta Zerbini
- 202 **Il confine del mare: lettura fotografica del territorio costiero percepito**  
Pasquale Micelli
- 204 **Dallo spazio interiore al paesaggio. L'importanza dell'immagine come veicolo fra musica e pensiero**  
Maurizio Perticarini
- 206 **La cianotipia naturale come intersezione tra tradizione, cultura e sostenibilità**  
Domenica Potenza
- 208 **L'abbannata: tradizioni orali e canti nei mercati popolari di Palermo**  
Martina Rinascimento
- 210 **Il materiale narra l'immateriale. L'anima dei Pupi nelle mani del puparo**  
Claudia Rio
- 212 **Il Tribunale delle Acque di Valencia tra giustizia, tradizione e identità**  
Gloria Russo, Andrea Ruggieri, Teresa Gil-Piqueras, Pablo Rodríguez-Navarro
- 214 **Materiale/Immateriale: immagine fotografica e senso del luogo**  
Rossella Salerno
- 216 **Dal materiale all'immateriale: maschere teatrali greche riportate in scena**  
Francesco Stilo
- 218 **Il ventre devoto. Le edicole votive del Rione Sanità a Napoli**  
Martina Suppa, Liliana Starace
- 220 **Sulle tracce della carta: memorie della cartiera Visocchi di Atina**  
Noemi Tomasella
- 222 **Echoes from the Bones: Soviet Bone Music and Cultural Defiance**  
Adriano Alistair Wanderlingh

# GRAF\_Le Digitali

SONIA MOLLI<sup>1</sup>, LUCA MARTELLI<sup>2</sup>, ALMA ELIZABETH BENITEZ CALLE<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Università *Mediterranea* di Reggio Calabria

Dipartimento di Architettura e Design

<sup>2</sup>Sapienza Università di Roma

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

<sup>3</sup>Politecnico di Bari

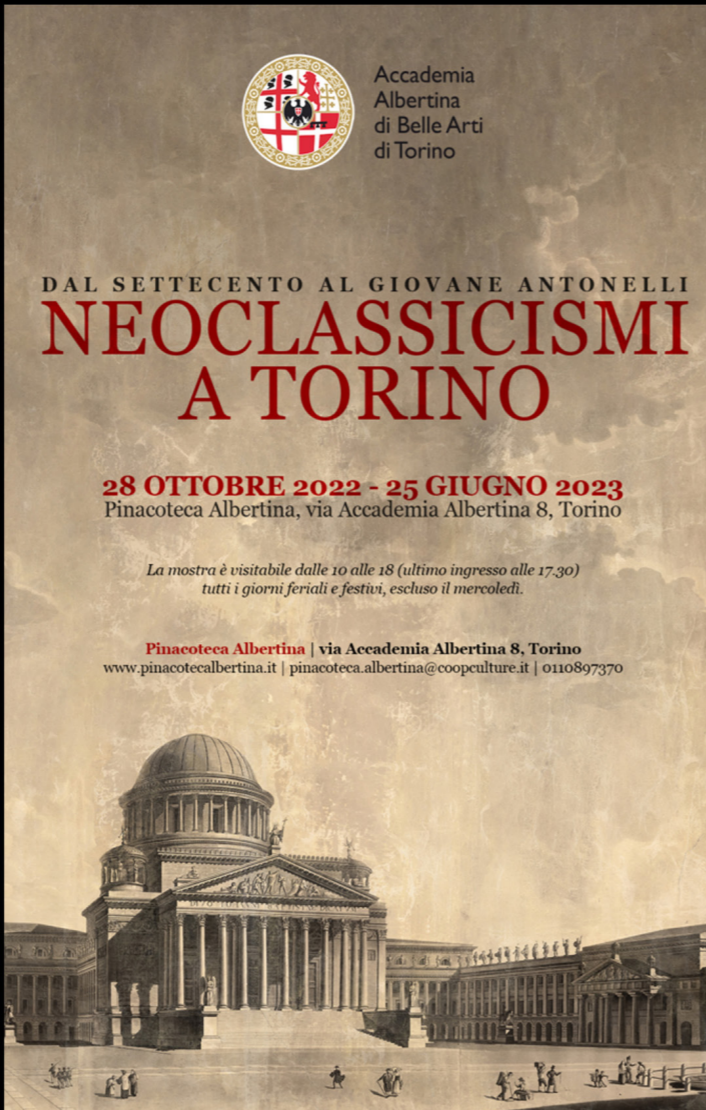
Dipartimento di Architettura e Design

sonia.mollica@unirc.it

# Visioni Antonelliane per Torino. Rappresentazioni del passato in ambienti immersivi

MODELLAZIONE DIGITALE RICOSTRUTTIVA  
ANTONELLI  
VIRTUAL REALITY  
IMMERSIVITÀ  
PATRIMONIO INTANGIBILE

La mostra *Neoclassicismi a Torino. Dal '700 al giovane Antonelli*, tenutasi presso le sale della Pinacoteca Albertina, pone l'attenzione sulle sei tavole realizzate dal giovane Alessandro Antonelli nel 1831, raffiguranti il progetto di decorazione di piazza Castello a Torino. Il progetto di ricerca *VAn To - Visioni Antonelliane per Torino* esplora nuove frontiere della comunicazione del patrimonio culturale. Attraverso applicazioni di realtà virtuale immersiva è possibile creare un'esperienza coinvolgente fra i discendenti e l'opera esposta, trasformando l'osservatore nel protagonista dell'esperienza museale. I disegni originali sono straordinariamente dettagliati, ma di difficile comprensione per un'utenza non specializzata. L'approccio adottato arricchisce la collezione di nuovi contenuti digitali e fisici, ampliando l'interazione e il patrimonio grafico e informativo fruibile da un'utenza più vasta e diversificata.



Accademia Albertina di Belle Arti di Torino

DAL SETTECENTO AL GIOVANE ANTONELLI  
**NEOCLASSICISMI A TORINO**

**28 OTTOBRE 2022 - 25 GIUGNO 2023**  
Pinacoteca Albertina, via Accademia Albertina 8, Torino

La mostra è visitabile dalle 10 alle 18 (ultimo ingresso alle 17.30) tutti i giorni feriali e festivi, escluso il mercoledì.

Pinacoteca Albertina | via Accademia Albertina 8, Torino  
www.pinacotecalbertina.it | pinacoteca.albertina@coopculture.it | 0110897370



La mostra *Neoclassicismi a Torino: dal Settecento al giovane Antonelli*, tenutasi nelle sale della Pinacoteca Albertina, ha permesso di esplorare alcuni tesori conservati nel caveau dell'Accademia Albertina di Belle Arti. Nello specifico, l'attenzione è posta sulle tavole raffiguranti il progetto di decorazione di Piazza Castello in Torino, prodotte da Alessandro Antonelli a conclusione del suo percorso di pensionato presso l'Accademia di San Luca a Roma (Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, 2022).

Dopo aver vinto il concorso per l'assegnazione della borsa di studio nel 1826, il giovane Antonelli si immerge nella ricchezza storico-architettonica custodita dalla Città Eterna, osservando dal vivo i modelli classici studiati sui libri. Ed è proprio a Roma che consolida il suo approccio all'architettura neoclassica, la quale si manifesta compiutamente nel progetto inviato al sovrano nel settembre del 1831. Di fondamentale importanza risulta infatti l'influenza scaturita dalle due città in cui Antonelli sviluppa la sua formazione: gli studi condotti a Torino e a Roma offrono all'architetto una moltitudine di suggestioni, prime fra tutti spiccano senz'altro il Pantheon e la Chiesa della Gran Madre di Dio di Ferdinando Bonsignore, suo maestro.

I disegni conservati descrivono la grandiosità dell'idea sviluppata dall'architetto piemontese secondo una versione rivoluzionaria del centro di comando torinese: l'abbattimento del castello medievale di Palazzo Madama e della galleria Beaumont vengono giustificati dall'edificazione di una nuova cattedrale di dimensioni mastodontiche posta al centro della piazza. Quest'ultima avrebbe voluto rappresentare un degno sostituto del duomo d'epoca rinascimentale, ormai poco adatto al ruolo di capitale di cui è stata insignita Torino. L'ambizione è infatti quella di stravolgere l'aspetto e la presenza del cuore della città, riorganizzandolo secondo una rigida simmetria fortemente ricercata dal progettista. Il magnifico progetto viene raccontato attraverso sei tavole rappresentanti i disegni tecnici che descrivono la cattedrale e il contesto della piazza. A partire dai bellissimi disegni ricchi di preziosi dettagli, è stato possibile sviluppare un modello tridimensionale fedele al progetto cartaceo. La scena urbana modellata in tre dimensioni diviene protagonista nello sviluppo dell'esperienza immersiva, consentendo al fruitore di percepire gli spazi concepiti attraverso una nuova chiave, più personale e immediata, sfruttando gli strumenti di visione della realtà virtuale immersiva. Risulta quanto mai necessario superare i confini tradizionali della disciplina del Disegno, incorporando codici che sono stati precedentemente integrati da altre discipline come la fotografia, il cinema o i videogiochi per ripensare ai Musei come architetture in continua evoluzione (Bonacini, 2020). Il videogioco, ma in senso più ampio il concetto di *'gamification'* consente di realizzare un'esperienza definita *'storydoing'*, in cui l'utente assume il ruolo di protagonista attivo nella storia proposta, prendendo continue decisioni che possono influire sugli esiti finali (Izzo, 2017).

Questo ampliamento di prospettiva consente da un lato di identificare una tassonomia riferita a questo specifico ambito di ricerca, dall'altro di identificare i codici che la caratterizzano: orientamento, stereoscopia, interattività e coinvolgimento sensoriale (Rossi, 2020).

Il percorso narrativo proposto si articola in una serie di stanze che consistono in una rappresentazione ipotetica dello studio dell'architetto nel 1831. All'interno di questo vengono disposti diversi oggetti che rimandano a momenti e concetti chiave direttamente connessi al Progetto di Decorazione di Piazza Castello. La collaborazione con i curatori dell'Accademia Albertina per il progetto di ricerca *VAn To - Visioni Antonelliane per Torino* esplora nuove frontiere della

comunicazione del patrimonio culturale strutturando una esperienza multidisciplinare e coinvolgente; il primo passo consiste realizzazione di uno *storyboard*, legato agli aspetti visuali, e di uno *storytelling*, per approfondire gli aspetti narrativi, entrambi utili per definire in modo chiaro l'ambientazione dell'esperienza virtuale proposta. Gli scenari individuati sono due: il primo, lo 'studiolo' di Antonelli, risulta essere una zona di filtro, di prima mediazione che vuole condurre per mano il visitatore nel passaggio tra mondo reale e virtuale. I confini spaziali e temporali vengono superati mettendo in connessione le due città principali per la formazione dell'autore. Questo consente di seguire un filo conduttore che rivela al visitatore i fatti di maggior rilievo, permettendogli di comprendere la crescita personale e professionale di Antonelli. L'interazione tra fruitore e ambiente viene realizzata attraverso l'utilizzo di *touch controllers* che permettono di relazionarsi con gli elementi-chiave individuati, attivando alcuni enigmi/micro-giochi la cui risoluzione consente di acquisire sia contenuti di natura multimediale per arricchire e consolidare l'esperienza, sia una porzione di plastico (premio); l'assemblaggio permette di visualizzare l'intero plastico del progetto della Cattedrale per Piazza Castello, sbloccando e rendendo accessibile il successivo scenario immersivo.

Il secondo ambiente rappresenta il maestoso progetto proposto per Piazza Castello, nella sua dimensione urbana, navigabile in prima persona: uno spazio aperto immaginifico, le cui tracce sono reperibili solo attraverso le tavole conservate presso la Pinacoteca. La volontà di riproporre il progetto mai realizzato in scala 1:1 consente di percepire lo spazio progettato in modo completamente diverso; rispetto alla staticità delle tavole, il fruitore è in grado di cogliere inedite visuali sia dell'opera realizzata da Antonelli che del contesto urbano circostante. La ricostruzione virtuale consente inoltre di effettuare alcune comparazioni di natura temporale. La visualizzazione di queste sovrapposizioni storiche sono realizzate mediante l'utilizzo di interazioni proposte lungo i più importanti assi storici della città o in corrispondenza di specifici coni ottici per cogliere l'essenza del progetto della Cattedrale e la sua relazione con il contesto. Per una corretta fruizione, un ambiente di queste dimensioni ha la necessità di utilizzare specifici artifici legati alla navigazione, come l'utilizzo del *teleporter* mediante l'uso di *touch controller*.

Il *teleport* è una delle possibili varianti di cognizione spaziale, indagate nell'ambito del *gaming*, relativa al rapporto che sussiste tra l'*embodiment* e l'*environment (motion perception)*. Per reagire in modo del tutto naturale al movimento instillato dal *medium* digitale, il corpo umano necessita di essere coinvolto tramite i suoi tre differenti sensori fisici: l'apparato visuale, vestibolare e propriocettivo. L'impiego del *teleport* consente un rapido spostamento tra specifici punti stazione all'interno di uno spazio virtuale molto vasto. Questi punti stazione, chiamati *Point of Interest (P.O.I.)*, devono essere individuati in anticipo e la loro rappresentazione deve seguire determinate regole grafiche, come forma, colore o dimensione. Tali elementi devono essere facilmente riconoscibili ma discreti: in questo modo, il fruitore è orientato verso un preciso racconto visivo, anche se apparentemente in modo inconsapevole. Tuttavia, per completare l'itinerario non esiste un percorso prestabilito: l'utente potrebbe sentirsi spinto dalla paura di perdere qualcosa, nota come *Fear of Missing Out (F.O.M.O.)* e portarlo a ripetere l'esperienza più volte per assicurarsi di vedere tutte le sue parti.

L'immagine illusoria di una dimensione diversa da quella reale ha da sempre accompagnato i processi creativi, tra cui quelli a noi più vicini, come quelli in uso per prefigurare architetture, città, mondi proiettati

in un futuro ideale apparente o irraggiungibile. E la cultura visiva contemporanea, sotto lo stimolo dell'industria cinematografica e videoludica, si è arricchita di nuove opportunità tecnologiche in grado di amplificare l'esperienza percettiva dell'osservatore. Ed ecco che tornano di assoluta attualità le parole di Gibson (1984) ove Case, il protagonista del libro di fantascienza, vola su città di dati e si inserisce negli archivi come fossero fortezze da conquistare; in questo caso la tecnologia proposta può essere spesa non solo in ambito speculativo o progettuale, ma allargata all'ambito divulgativo per una conoscenza orientata verso utenze meno qualificate attraverso forme di osservazione interattiva, stimolando principalmente l'apprendimento visivo (Basso, 2020).

Le nuove tecnologie possono costituire interessanti risorse per la valorizzazione di patrimoni culturali architettonici mai realizzati e a volte di difficile comprensione per un ampio pubblico. Ciò che cambia riguarda il modo di vedere le cose: da una visione statica, fortemente influenzata dai canoni delle rappresentazioni prospettiche, si è passati a una visione continua e mutevole, modificando le condizioni cognitive e ampliando gli spazi di indagine in una prospettiva dinamica interattiva. Riccardo Migliari, che per primo ha coniato il termine (2008), ha riconosciuto il debito che la cultura della rappresentazione deve al settore videoludico, attribuendo a esso il ruolo cruciale della ri-mediazione del dispositivo prospettico. La scena urbana virtuale diviene protagonista nello sviluppo dell'esperienza immersiva che consente di percepire gli spazi attraverso una nuova chiave, più personale e immediata, impiegando gli strumenti di visione della realtà virtuale: l'intelligenza plastica di uno spazio tridimensionale non può esaurirsi in una rappresentazione bidimensionale né nella costruzione di modelli a scala ridotta (Antinucci 2014); questa può essere favorita da modelli digitali che, opportunamente allestiti, sono esperibili in prima persona mediante strumenti di navigazione virtuale che integrano gli stimoli propri della percezione visiva con quelli indotti dai movimenti del nostro corpo rispetto all'ambiente (Rossi 2020).

## Bibliografia

- Accademia Albertina di Belle Arti di Torino. (2022). *Neoclassicismi a Torino: dal Settecento al giovane Antonelli*. Gli Ori.
- Antinucci, F. (2004). *Comunicare nel museo*. GLF Editori Laterza.
- Basso, A. (2020). *Ambienti virtuali per nuove forme di comunicazione. Virtual environments for new media*. Aracne.
- Bonacini, E. (2020). *I musei e le forme dello Storytelling digitale*. Aracne.
- Gibson, W. (2014). *Neuromante*. Edizioni Mondadori.
- Izzo, M. (2017). *Gaming and Museum*. Journal of US-China Public Administration, 14(1), 57-62.
- Migliari, R. (2008). Introduzione alla prospettiva dinamica interattiva. In R. Migliari (a cura di), *Prospettiva dinamica interattiva -La tecnologia dei videogiochi per l'esplorazione di modelli 3D di architettura* (pp. 6-17). Edizioni Kappa.
- Rossi, D. (2020). *Realtà virtuale: Disegno e design*. Aracne.

## Immagine

Rappresentazioni della Cattedrale di Antonelli: dal manifesto promozionale alle elaborazioni digitali del progetto Van To, che includono il plastico-enigma, strumento di storytelling sulla figura dell'architetto, e l'ambiente immersivo in scala 1:1, per esplorarne la dimensione urbana e confrontare passato e presente.