

Visioni Antonelliane per Torino. Rappresentazioni del passato in ambienti immersivi

Original

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

AFFILI

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



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 MOLLI¹, LUCA MARTELLI², ALMA ELIZABETH BENITEZ CALLE³

¹Università *Mediterranea* di Reggio Calabria

Dipartimento di Architettura e Design

²Sapienza Università di Roma

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

³Politecnico di Bari

Dipartimento di Architettura e Design

sonia.mollica@unirc.it

Visioni Antonelliane per Torino. Rappresentazioni del passato in ambienti immersivi

MODELLAZIONE DIGITALE RICOSTRUTTIVA

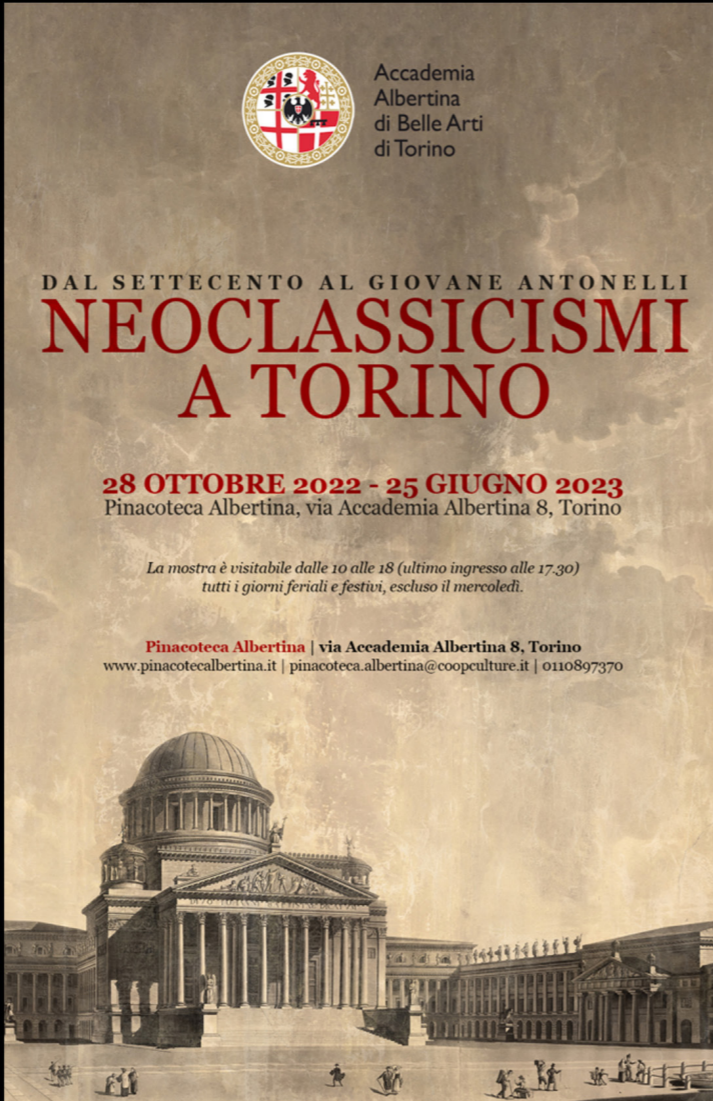
ANTONELLI

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.