POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

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)

26 November 2026

BORGHI

LA RAPPRESENTAZIONE PER LA NARRAZIONE DELLA CULTURA IMMATERIALE

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

PVBLICA
SHARING KNOWLEDGE

ISBN: 9788899586539

PVBLICA

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 PUBLICA sono sottosposti
a *double peer review*

GRAF_I

COMITATO SCIENTIFICO

Marinella Arena
Marcello Balzani
Stefano Brusaporci
Pedro Manuel Cabezos-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 Attenni
Leonardo Baglioni
Piero Barlozzini
Francesco Bergamo
Stefano Brusaporci
Pedro Cabezos
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 Mediati
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
Fraancesco Stilo
Graziano Mario Valenti
Michele Valentino

PVBLICA
SHARING KNOWLEDGE

PUBLICA
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design
Universita degli Studi di Sassari
WWW.PUBLICAPRESS.IT



DRAFT

LA RAPPRESENTAZIONE PER LA NARRAZIONE DELLA CULTURA IMMATERIALE

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

PVBLICA
SHARING KNOWLEDGE

ISBN:9788899586539

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 theColombian 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 **Otre 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 Corgiolu

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_Ie 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 Expertiese 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_Ie

166 **Foto Graf_Ie**
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 **Cammorata: 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'abbanniata: 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

GRAFIe Digitali

Sonia Mollica[1], Luca Martelli[2], Alma Elizabeth Benitez Calle[3]
[1]Università *Mediterranea* di Reggio Calabria
Dipartimento di Architettura e Design
[2] Sapienza Università di Roma
Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura
[3]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 discenti 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.



JACOPO BONO, MASSIMILIANO LO TURCO
Politecnico di Torino
Dipartimento di Architettura e Design
jacopo.bono@polito.it

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.