POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

L’uovo cosmico: rappresentazioni tra realtà e immaginario / The cosmic egg: representations between reality and the imaginary

Original
L’uovo cosmico: rappresentazioni tra realtà e immaginario / The cosmic egg: representations between reality and the imaginary / Davico, P., Della Rocca, J., Davico, G. - In: Linguaggi Grafici. INFORMAZIONE / Cicalò E., Menchetelli V., Trizio I.. - ELETTRONICO. - Alghero : PUBLICA, 2025. - ISBN 9788899586331. - pp. 406-425

Availability:
This version is available at: 11583/3002167 since: 2025-07-28T12:34:33Z

Publisher:
PUBLICA

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)

20 November 2026

PVBLICA

Linguaggi Grafici
INFORMAZIONE

a cura di
Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli, Ilaria Trizio

ISBN: 978·88·995·86·33·1

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 Elisabetta
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
João Nunes
Gian Giacomo Ortu
Rossella Salerno
Enzo Scandurra
Silvano Tagliagambe

Linguaggi Grafici

La serie Linguaggi Grafici propone l'esplorazione dei diversi ambiti delle Scienze Grafiche e l'approfondimento di campi specifici capaci di far emergere nuove prospettive di ricerca. La serie indaga le molteplici declinazioni delle forme di rappresentazione grafica e di comunicazione visiva, proponendo una riflessione collettiva, aperta, interdisciplinare e trasversale capace di stimolare nuovi sguardi e nuovi filoni di indagine. Ciascun volume della serie è identificato da un lemma, che definisce al contempo una categoria di artefatti visivi e un campo di indagine, che si configura come chiave interpretativa per la raccolta di contributi provenienti da ambiti culturali, disciplinari e metodologici differenti, che tuttavia riconoscono nei linguaggi grafici un territorio di azione e di ricerca comune.

COMITATO EDITORIALE

Enrico Cicalò
Gianluca Ciuca
Francesco Cotana
Eleonora Dottorini
Alexandra Fusinetti
Amedeo Ganciu
Adriana Marra
Valeria Menchetelli
Federica Miconi
Francesca Savini
Andrea Sias
Dario Simula
Ilaria Trizio
Michele Valentino

Tutti i testi di PUBLICA sono sottoposti a double peer review

PVBLICA

Linguaggi Grafici
INFORMAZIONE

a cura di
Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli, Ilaria Trizio

ISBN: 978·88·995·86·33·1

Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli, Ilaria Trizio (a cura di)
Linguaggi Grafici. INFORMAZIONE
© PUBLICA, Alghero, 2025
ISBN 978 88 995 86 33 1
Pubblicazione Luglio 2025

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



INDICE

12 **I linguaggi grafici dell'informazione: ragioni, funzioni, evoluzioni e definizioni**
Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli, Ilaria Trizio

30 **I linguaggi grafici dell'informazione: temi, sguardi ed esperienze**
Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli, Ilaria Trizio

COMUNICAZIONE

48 **BIG DUCK**
Quando è la forma-che-informa
Paolo Belardi

68 **Caratteri di celluloide. Scrittura, tipografia e comunicazione nei titoli di testa cinematografici**
Nicolò Sardo

108 **Codici grafici e modelli informazionali nella comunicazione del messaggio pubblicitario per immagini della 'Vespa'**
Barbara Messina, Stefano Chiarenza

TASSONOMIE

140 **L'ontologia al servizio della connessione dei luoghi: il Codice Romano Carratelli**
Sonia Mollica, Nicola La Vitola

164 **Modello info-icono-grafico di visualizzazione e lettura dell'archivio in evoluzione per il design del prodotto imbottito *Made in Italy*. Stato della ricerca**
Anna Christiana Maiorano

CARTOGRAFIE

194 **Infografiche analogiche e digitali per il *wayfinding*. Sperimentazioni e modelli spaziali**
Daniele Colistra

218 **Il linguaggio grafico della pianificazione urbanistica**
Chiara Vernizzi

248 ***Mapmaking* e *storytelling*: antiche cronache di viaggio tradotte in infografiche e *story maps***
Marta Zerbini

278 **Simboli e immagini per 'informare'. La comunicazione del territorio lucano nelle mappe d'archivio**
Giuseppe Damone

296 **Creatività urbana e mappe interattive: costruzione di una narrativa digitale per Borgo Sant'Angelo di Roccalvecce (VT)**
Alessandra Coppola

322 **Dare forma al patrimonio. Esplorare il linguaggio delle mappe di comunità per la valorizzazione del patrimonio culturale**
Francesca Gasparetto, Giada Limongi, Margherita Cicala

344 **Il ruolo delle geo-informazioni nel processo di mappatura dei Beni Immateriali dell'UNESCO in Italia**
Alessandro Scandiffio

362 **Informazioni grafiche dagli archivi giudiziari: il processo al brigante Musolino**
Lorella Pizzonia, Francesco Stilo

384 **Sistemi Informativi Territoriali.**
Evoluzione degli strumenti per la raccolta
e la gestione delle informazioni
Dario Simula

TECNOLOGIE

406 **L'uovo cosmico.**
Rappresentazioni tra realtà e immaginario
Pia Davico, Jacopo Della Rocca,
Giulio Davico

426 **I videogiochi come strumento**
di informazione educativa.
Riflessioni sulle tecnologie ludiche
per la comunicazione del patrimonio culturale
Gianluca Barile

448 **Estrazione di informazioni dalle immagini**
tramite algoritmi (VPL).
Due applicazioni sulle *Carceri* di Piranesi
Sofia Menconero

478 **Dai dati oggettivi alle verità soggettive**
Amedeo Ganciu

496 ***Visual citytelling*.**
Il collage come sintesi della complessità urbana
tra descrizione e immaginazione
Michela Rossi, Sara Conte

516 **Una piattaforma informativa per la conservazione**
e il restauro del patrimonio mobile:
il caso di *Open Restoration*
Laura Baratin, Francesca Gasparetto,
Veronica Tronconi

538 **La ricerca della giusta imperfezione:**
app *AskGate*
Cecilia Maria Roberta Luschi, Alessandra Vezzi

560 **La visualizzazione delle informazioni per la ricerca nelle *humanities*: analisi comparativa dei software e applicazione alla biblioteca personale di Giuseppe Poggi**
Francesco Cotana

582 **Algoritmi VPL per l'in-formazione di illustrazioni animate**
Emanuela Lanzara

612 **Evoluzione digitale nel settore delle costruzioni: dalle norme ISO 19650 e UNI 11337 ad approcci avanzati per una gestione efficace delle informazioni connesse a modelli BIM e HBIM**
Fabrizio Banfi, Claudio Mirarchi, Alberto Pavan

640 ***Digital Humanities* per il patrimonio culturale: tra costruzione, conservazione e comunicazione**
Eleonora Dottorini

670 ***Data Driven Design*: progettare con i dati**
Giorgio Buratti, Attilio Nebuloni

INFOGRAFICHE

690 **Un viaggio tra simboli e colori: la segnaletica dei divieti**
Cristiana Bartolomei, Caterina Morganti, Matilde Gardini

710 **La comunicazione grafica delle informazioni nella progettazione tra gli anni Trenta e Quaranta**
Manuela Piscitelli

732 **Dal *Data Mapping* al *Visual Storytelling*, strategie per la creazione di un'identità visuale**
Marinella Arena, Sonia Mercurio

VISIONI

760 **Informare l'immagine per decostruire lo stereotipo di genere**
Massimiliano Ciammaichella, Stefania Catinella

784 **Dall'informazione alla mappa e viceversa: ibridazioni culturali e riciclaggi estetici nell'era dell'IA**
Giovanni Caffio, Maurizio Unali

806 **'Informa-Azione' e *Generative* AI. Segno e significato tra *Midjourney* e *ChatGPT-4o*, l'importanza dell'input e il ruolo della semantica**
Simone Sanna

844 **Leggere, interpretare e ri-configurare il convento di Santa Maria della Sanità a Napoli**
Ornella Zerlenga, Vincenzo Cirillo, Riccardo Miele

872 **Al vero. L'"immanenza informativa' nei disegni a scala reale**
Edoardo Dotto

Linguaggi Grafici

INFORMAZIONE

L'etimologia latina della parola informare rimanda al 'dare forma'. Per questo la parola informazione (informatio) è anche sinonimo di raffigurazione e rappresentazione. A partire da questa relazione, il volume intende indagare le diverse modalità di rappresentazione grafica e di visualizzazione delle informazioni, rivelandone le potenzialità, i ruoli, i campi di applicazione e le prospettive di ricerca.
Dal punto di vista filosofico, l'approccio informazionale ha generato riflessioni e orientamenti culturali determinanti nella successiva definizione ed evoluzione delle scienze grafiche, a partire dagli studi sulla psicologia della percezione e dalle teorie dell'estetica informazionale. Dal punto di vista tecnologico, la nascita della cibernetica e la concezione ontologica dell'informazione hanno condotto a una visione attuale del mondo inteso come 'infosfera' ovvero come spazio delle informazioni di carattere globale; le implicazioni non soltanto tecniche, ma anche sociali ed etiche di questa visione sono protagoniste di un dibattito culturale in continuo divenire.
Oggi, nell'uso comune, il termine 'informazione' si riferisce a due ambiti semantici apparentemente distinti ma nei fatti profondamente connessi, che trovano entrambi riscontro e applicazione nel campo dei linguaggi grafici.
Da un lato, possiamo intendere l'informazione come 'processo' di attribuzione di forma a un contenuto. In questo contesto, l'informazione è il risultato di un

percorso comunicativo che comprende la progettazione, la produzione, la trasmissione e la ricezione di messaggi secondo una pluralità di linguaggi (verbale, sonoro, visuale) e che realizza la connessione tra sistemi diversi. Nell'ambito delle discipline della rappresentazione, ogni attività di 'messa in forma' di immagini finalizzata alla comunicazione si configura così come un processo di informazione. Parallelamente, con l'accezione di dato, ovvero come unità elementare di conoscenza destinata alla trasmissione e all'elaborazione mediante strumenti tecnologici di diverso tipo, il termine rimane strettamente connesso alla sfera della comunicazione. Nell'ambito delle discipline della rappresentazione, attengono così all'informazione le applicazioni di codifica e di interpretazione dei dati, con particolare riferimento al settore delle ICT e delle loro applicazioni alle attività umane.
Il volume si propone come spazio di riflessione sull'informazione, nella sua duplice accezione di processo e di dato, con l'obiettivo di indagarne i significati, il ruolo e le applicazioni e di esplorarne i linguaggi espressivi. Saranno accolti contributi scientifici sia di carattere generale che riferiti a specifici ambiti di applicazione o a casi di studio, sia riferiti alla storia che riconducibili all'attualità, sia di taglio teorico-culturale che tecnico-metodologico, purché approfondiscano aspetti significativi di questo campo d'indagine.

L'uovo cosmico. Rappresentazioni tra realtà e immaginario

The Cosmic Egg. Representations between Reality and the Imaginary

Pia Davico[1], Jacopo Della Rocca[2], Giulio Davico[2]
[1]Politecnico di Torino
Dipartimento Architettura e Design
pia.davico@polito.it
[2]Teatro Carillon
jacopolafortaleza@gmail.com, giu.dal.vico@gmail.com



rappresentazione
videomapping
video
uovo cosmico

representation
videomapping
video
cosmic egg

Le nuove tecnologie e i nuovi sistemi di rappresentazione permettono oggi di introdurre in mostre, musei, eventi e manifestazioni di vario genere, nuovi approcci di diffusione culturale, potendo scegliere e calibrare il linguaggio più consono alle finalità divulgative. Sono approcci stimolanti, che risultano attrattivi e coinvolgenti, come nel caso dei *videomapping* e delle videoproiezioni che, come testimonia l'utilizzo sempre più frequente per il successo di pubblico, amplificano l'interesse e il bacino d'utenza di ambiti culturali che rischierebbero di rimanere estranei a molte persone.
Questi sistemi di comunicazione propongono infatti informazioni e conoscenze attraverso progetti creativi accattivanti, in cui immagini, movimenti e suoni accompagnano lo spettatore in un viaggio emozionale, in grado anche di andare 'oltre' la realtà, coniugandola con l'immaginario o la finzione. È questo il caso qui trattato di due videoproiezioni realizzate dal Teatro Carillon, proposte all'interno della mostra *AB OVO. Luci, misteri e alchimie delle Uova* presso il Castello della Rovere di Vinovo nell'aprile 2024, e del *videomapping* proiettato sulla facciata, che ne ha promosso l'inaugurazione. Sono linguaggi che, pur avendo molto in comune, sono stati utilizzati per rivolgersi a un pubblico diversificato, più selezionato nel primo caso e più ampio nel secondo, trasmettendo attraverso un'esperienza coinvolgente (e immersiva, col *videomapping*) vari significati attribuiti all'uovo nel corso dei secoli da molteplici culture, religioni e tradizioni. L'uovo, infatti, simbolo di nascita e di rinascita sin dai miti antichi, è il protagonista dei video *La grotta di Aion* e *L'uovo della fenice*, e del *videomapping L'uovo cosmico*, che hanno dato vita a rappresentazioni in cui le continue trasformazioni di forme e immagini hanno

Today new technologies and new systems of representation make it possible to introduce new approaches to cultural dissemination in exhibitions, museums, events and manifestations of various kinds, being able to choose and calibrate the language most suited to the dissemination purpose. These are stimulating approaches that are attractive and involving, as in the case of videomapping and video projections, which, as their increasingly frequent use testifies to their success with the public, amplify the interest and catchment area of cultural areas that would risk remaining alien to many people.
In fact, these communication systems propose information and knowledge through captivating creative projects, in which images, movements and sounds accompany the spectator on an emotional journey, also capable of going 'beyond' reality, combining it with the imaginary or fiction. This is the case here, of two video projections realised by the Teatro Carillon, proposed within the exhibition *AB OVO. Luci, misteri e alchimie delle Uova* at the Castello della Rovere di Vinovo in April 2024, and the videomapping projected on the façade, which promoted its inauguration.
These are languages that, although they have much in common, have been used to address different audiences, more select in the first case and broader in the second, but both aimed at conveying through an immersive experience various meanings attributed to the egg over the centuries by various cultures, religions and traditions. The egg, in fact, a symbol of birth and rebirth since ancient myths, is the protagonist of the videos *The Cave of Aion* and *The Egg of the Phoenix*, and of the videomapping *The Cosmic Egg*, which have given rise to representations in which the continuous transformations of forms and images have stimulated interest in the themes

stimolato l'interesse verso temi e aspetti trattati dettagliatamente nella mostra. Una narrazione, dunque, che attraverso le videoproiezioni e il *videomapping* ha complessivamente creato una connessione tra i documenti dell'allestimento interno al castello e l'interpretazione creativa delle proiezioni che hanno messo in luce temi e significati legati all'uovo cosmico, includendo le citazioni di alcune opere d'arte che ne testimoniano materialmente l'interesse dell'uomo nei secoli.
Un'esperienza che afferma la modernità di questi linguaggi, adatti a trasformarsi in creazioni sempre nuove, sia grazie alle innovazioni tecnologiche che ne amplificano continuamente le possibilità espressive, sia nel dare vita a rappresentazioni che prendono forma attraverso la fantasia ideativa dei progettisti, in grado non solo di realizzare uno spettacolo piacevole da guardare ma di far anche emergere diversi aspetti della nostra cultura.

and aspects dealt with in detail in the exhibition. A narration, therefore, that through the video projections and videomapping has altogether created a connection between the documents in the castle's interior setting and the creative interpretation of projections that have highlighted themes and meanings linked to the cosmic egg, including quotations from some works of art that materially bear witness to man's interest in it over the centuries.
An experience that testifies to the modernity of these languages, which are capable of transforming themselves into ever new creations, both thanks to technological innovations that continually amplify their expressive possibilities, and in giving life to representations that take shape through the designers' ideational imagination, capable not only of creating a spectacle that is pleasant to look at but also of bringing out different aspects of our culture.

Nella società odierna, nella quale la comunicazione effettuata attraverso le immagini, i suoni e i movimenti permessa dal mondo digitale è sempre più presente, l'informazione di aspetti culturali proposta da musei e mostre si è adeguata a essere trasmessa anche attraverso nuovi linguaggi espressivi, finalizzati a richiamare l'attenzione dei fruitori su specifici aspetti. Oggi, infatti, come ci dimostrano molteplici esempi di allestimenti recenti e la relativa bibliografia di esperti del settore, è sempre più necessario concepire un museo o una mostra come un habitat narrativo (Antinucci, 2014; Colombo, 2020; Mandarano, 2019; Solima, 2022) in cui le informazioni arrivano al pubblico non solo attraverso l'esposizione di documenti, oggetti e pannelli illustrativi ma anche attraverso linguaggi più consoni al dinamismo attuale con il quale le cogliamo (Luigini & Panciroli, 2018; Maniello, 2018, 2021). Un dinamismo che si fonda sulla consapevolezza che la nostra attenzione è in *overloading*: perché un'informazione venga colta con maggior efficacia deve essere associata a qualcosa di memorabile. Abbiamo bisogno di esperienze eccezionali, che ci stupiscano, per apprendere anche attraverso sollecitazioni che attirano l'attenzione della nostra mente. I musei, così come le mostre, stanno infatti diventando sempre più luoghi di narrazione delle informazioni, attraverso l'abbinamento tra i contenuti degli allestimenti più tradizionali e quelli permessi dalla strumentazione scenica del mondo digitale (Farsagli, 2022; Falchetti et al., 2020).

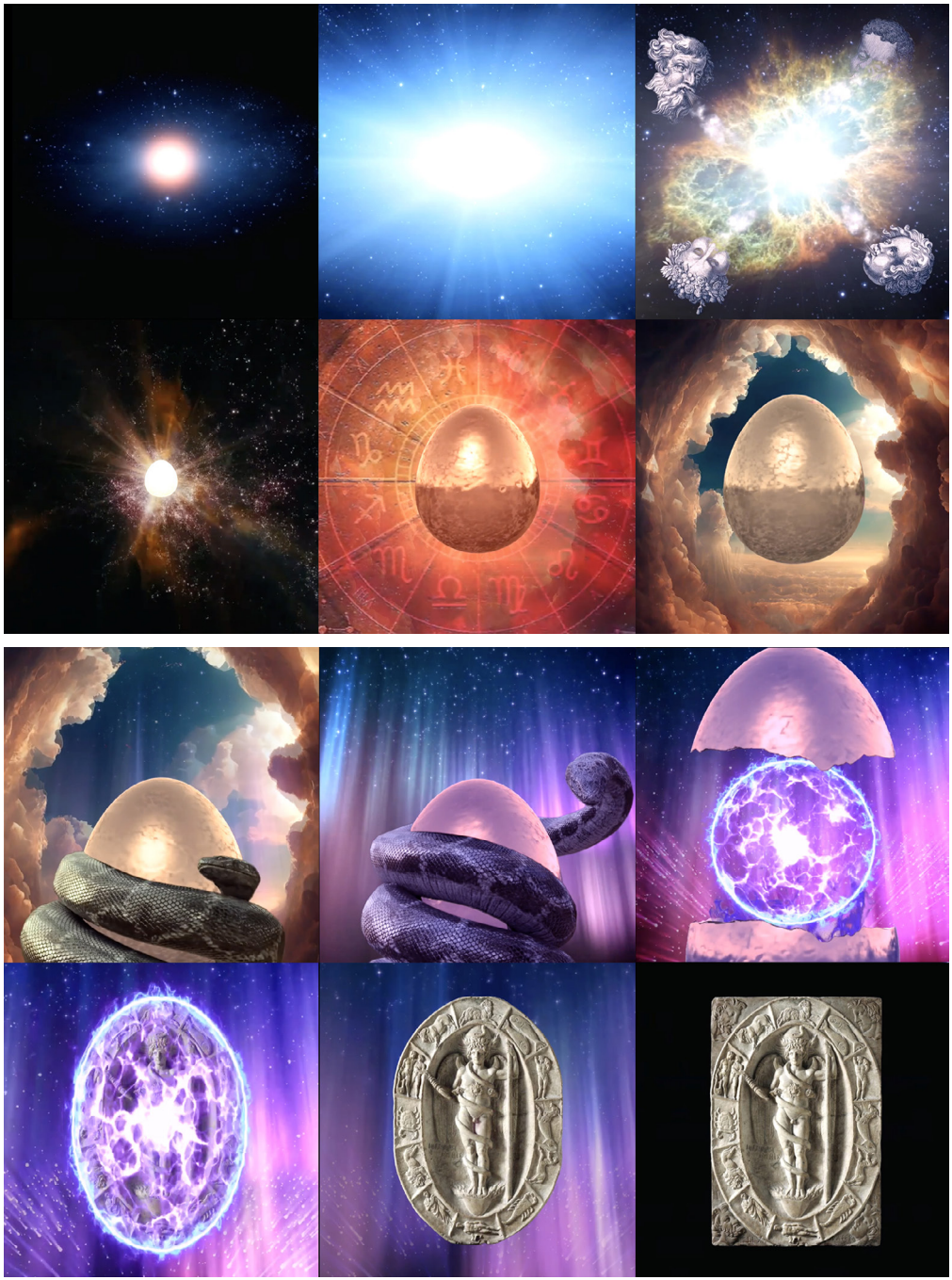
La presenza di applicazioni digitali in musei e mostre è infatti sempre più frequente e in continua e rapida evoluzione (Atzori et al., 2023), permettendo che le informazioni di aspetti culturali arrivino a un pubblico più ampio attraverso l'uso di linguaggi comunicativi immediati e accattivanti, con la capacità di attirare le persone all'interno di luoghi spesso estranei a molti (Carci et al., 2019; Culture Digitali, 2021-2024).

Quest'impostazione culturale, specchio della nostra società, viene proposta anche per eventi affini (Di Luggo & Zerlenga, 2020), indirizzati, tutti, a stimolare l'interesse verso la conoscenza e la cultura attraverso elaborazioni digitali di stampo spesso anche artistico, progettate per visualizzare precisi aspetti e al contempo creare curiosità (Amaducci, 2014). Tra le molte tipologie oggi proposte riscuotono un gran successo nel pubblico le videoproiezioni e i *videomapping* che, attraverso il connubio tra immagini, movimenti e suoni, stimolano la voglia di

Fig. 1
Teatro Carillon, 2024, dettaglio di una schermata della videoproiezione La grotta di Aion.

Fig. 2
Teatro Carillon, 2024, collage di schermate della videoproiezione La grotta di Aion.

Fig. 3
Teatro Carillon, 2024, collage di schermate della videoproiezione La grotta di Aion.



apprendere: con un approccio in apparenza 'leggero', alla portata di tutti, aiutano a raggiungere l'obiettivo di coinvolgere, stimolare e incuriosire le persone, facendosi portatori di informazioni e contenuti volti a educare facendo leva anche sul coinvolgimento emotivo.

Questo è quanto è stato proposto e realizzato da due di noi autori in occasione della mostra *AB OVO. Luci, misteri e alchimie delle Uova*, inaugurata nell'aprile 2024 al Castello della Rovere di Vinovo, alle porte di Torino, in cui l'uovo e i plurimi significati attribuitigli nel corso dei secoli sono stati i protagonisti di un allestimento in cui gli oggetti e le informazioni riguardanti vari approcci e interpretazioni culturali ad esso riferiti sono stati completati da due videoproiezioni studiate *ad hoc*, per visualizzare immagini di fenomeni e cose ascrivibili ad avvenimenti che stanno a metà tra storia e leggenda, amplificandone aspetti conoscitivi anche intangibili, difficilmente trasmissibili in altro modo. Questo progetto è stato amplificato dal *videomapping* proiettato sulla facciata del castello la sera dell'inaugurazione della mostra, indirizzato a narrare alcune caratteristiche peculiari dell'Uovo cosmico (figg. 1, 2, 3), creando una connessione tra aspetti filosofici, storici e materiali, che hanno permesso di divulgarne le prerogative culturali al di fuori degli spazi delle sale dell'allestimento attirando l'attenzione anche di un pubblico di passaggio.

Trasmettere i significati dell'uovo cosmico

L'uovo, simbolo di vita e di rinascita in ogni cultura sin dall'antichità, è l'emblema della perfezione divina e del cosmo, una perfezione che si riscontra già nella sua forma priva di spigoli, in cui la continuità della superficie riconduce all'idea di compiutezza. Nella visione alchemica l'uovo, infatti, è composto dai quattro elementi riconducibili al cosmo: il guscio, che rappresenta la terra, il tuorlo il fuoco, l'albume l'acqua e l'aria che avvolgono il nucleo centrale. I suoi legami con questi e altri riferimenti connessi alle origini del mondo e dell'uomo evidenziano fenomeni, eventi e visioni di studi e approcci che spaziano dalla mitologia a interpretazioni più marcatamente religiose, che portano l'uovo ad assumere svariati significati in molteplici culture e tradizioni, con una presenza quasi costante nelle cosmogonie di quasi tutti i popoli, che lo individuano come inizio del tutto.

Fig. 4
Teatro Carillon, 2024, collage di schermate della videoproiezione *L'uovo della fenice.*

Fig. 5
Teatro Carillon, 2024, schermata della videoproiezione *L'uovo della fenice* con il dipinto a grottesca.



Questo protagonismo presente in molti popoli e culture trova ampio spazio visivo attraverso un'importante risposta figurativa nell'arte, che nei secoli ne ha interpretato vari aspetti attraverso innumerevoli rappresentazioni grafiche, che spaziano da quelle arcaiche sino a quelle più note di Piero della Francesca o addirittura più recenti di Renè Magritte, Giorgio De Chirico, Salvador Dalì, o Lucio Fontana e Felice Casorati, in cui l'uovo configura precisi valori simbolici connessi a specifici momenti storici e alle sue declinazioni culturali. Molti di questi aspetti sono stati messi in mostra a Vinovo attraverso dipinti, stampe, libri antichi e reperti etnografici, che hanno permesso di trasmettere la moltitudine di declinazioni e sfumature simboliche che l'uovo ha assunto nei secoli, spaziando dalle tradizioni mitologiche all'alchimia, alle religioni e alle tradizioni popolari, contribuendo a costituire i riferimenti delle successive interpretazioni culturali, maggiormente incentrate a rappresentare i valori simbolici dell'uovo.

Per evidenziare alcuni di questi riferimenti e legami documentati storicamente, l'allestimento è stato completato con le due videoproiezioni realizzate dal Teatro Carillon [1], finalizzate a trasmettere le informazioni sul tema attraverso un linguaggio adatto a stimolare l'interesse dei visitatori, mediante una narrazione multimediale che ha evidenziato le figure maggiormente rappresentative e i principali significati associati all'uovo in varie culture. Una narrazione nella quale sono state introdotte immagini di opere reali, come bassorilievi o dipinti, esposti altrove o presenti proprio nelle sale del castello ospitante la mostra.

Forme, significati e interpretazioni dell'uovo della fenice

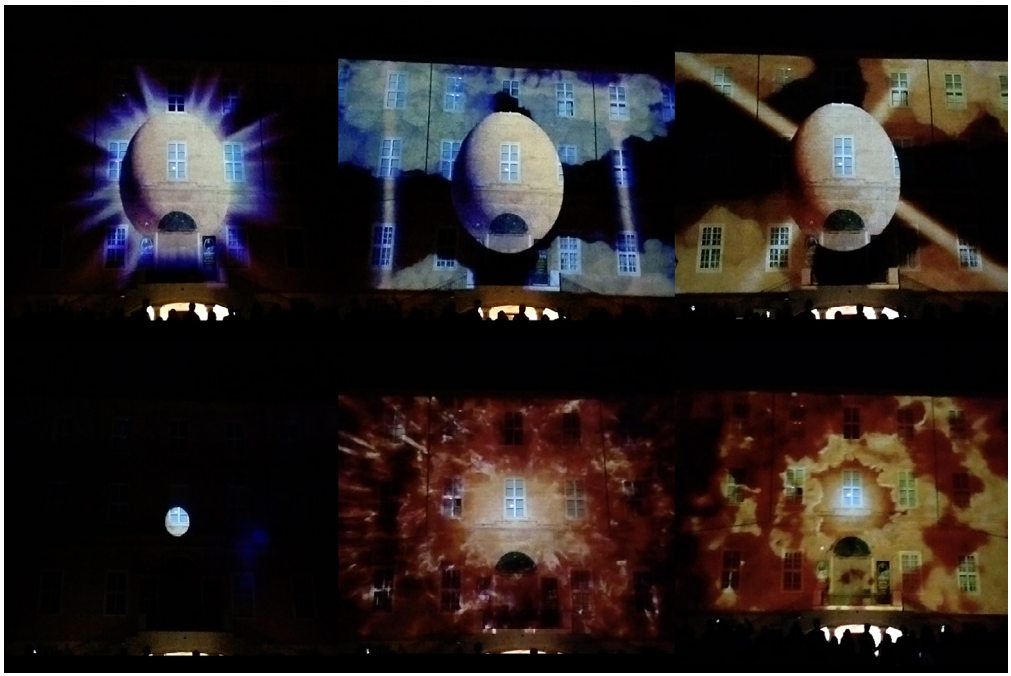
Nella seconda sezione della mostra, incentrata sulla tradizione alchimistica e sulle sue connessioni con il Castello di Vinovo, è proprio un'immagine affrescata sulla cornice della prima sala espositiva a dare lo spunto per il progetto grafico del video *L'uovo della fenice*, in cui la regale figura dell'uccello avvolto dalle fiamme introduce una sequenza di riferimenti culturali legati ai temi presentati nella sezione.

Il video è stato proposto all'interno di una quinta scenografica creata per interpretare visivamente *Atanor*, il forno alchemico a fuoco continuo, al cui centro veniva posto un recipiente a forma di uovo, contenente la materia da cui era possibile ot-

Fig. 6
Teatro Carillon, 2024, schermata del *videomapping L'uovo cosmico.*

Fig. 7
Teatro Carillon, 2024, collage di schermate del *videomapping L'uovo cosmico.*


L'Uovo Cosmico



tenere la *Pietra filosofale*, che concentrava in sé l'energia vitale del cosmo, e che, secondo la tradizione alchemica, tramutava ogni metallo in oro.

Per dare vita attraverso la rappresentazione digitale a questi riferimenti, il video inizia dall'immagine fotografica dell'affresco in stile grottesco della sala, in cui la fenice è avvolta dalle fiamme, a cui si sovrappone gradualmente lo scoppiettio delle scintille del fuoco che alimenta il forno, entro cui è raffigurato un crogiolo a forma di mezzo guscio, come nella tradizione (fig. 4).

Queste prime immagini, che fanno riferimento al mito della fenice interpretato in chiave alchemica, trovano continuità nella sequenza successiva, in cui i significati e le connessioni tra i vari elementi di quell'approccio culturale dai confini molto vasti vengono evidenziati attraverso una rappresentazione che ne delinea visivamente i mutamenti e i legami tra i vari riferimenti attraverso una serie di 'trasformazioni' delle immagini. Una sequenza che prosegue con il tuffarsi nel crogiolo circondato dalle fiamme di sette dischi che rappresentano i sette pianeti, con una chiara allusione ai sette metalli, elementi tutti che si ritrovano nelle varie interpretazioni che nei secoli antichi hanno visto l'evolversi di significati e spiegazioni in relazione ai diversi e molteplici fattori culturali e scientifici, influenzati nel tempo dagli studi e dalle scoperte.

Non è infatti casuale che il video prosegua con il movimento e la successiva sovrapposizione del sole con la luna: ancora una volta un chiaro riferimento al ruolo variabile che hanno assunto i vari attori dei fenomeni connessi all'uovo cosmico, nonché ai loro legami o contrapposizioni, individuabili nell'ampia trattazione durata nel corso dei secoli, in cui studi e interpretazioni di vari ambiti culturali hanno dato vita a un dibattito che coinvolge in particolare la mitologia, l'astronomia, l'astrologia, l'alchimia, l'esoterismo e la filosofia. Testimoniano questi interessi, ad esempio, le parole di Platone, per il quale:

> Affinché il tempo fosse creato, furono fatti il Sole e la Luna e altri cinque astri, che si dicono pianeti, per distinguere e guardare i numeri del tempo. Formato Iddio i corpi di quelli, sette di numero, poseli nelle orbite, sette anche esse, nelle quali la circolazione dell'altro fa suo movimento. Egli pose la Luna nel primo cerchio che inghirlanda la Terra; il Sole in quello ch'è secondo, attorno alla Terra. (Platone, Timeo, X).

Fig. 8
Teatro Carillon, 2024, collage di schermate del *videomapping L'uovo cosmico.*

Fig. 9
Teatro Carillon, 2024, collage di schermate del *videomapping L'uovo cosmico.*





La concatenazione e mescolanza di soggetti e temi è ribadita ancora dalle grafiche successive del video, nelle quali dalla fusione di sole e luna viene generato un uovo che, nuovamente circondato dalle fiamme, si schiude (come nel dipinto della sala del castello) e da cui fuoriesce una fenice che si alza in volo, lasciando dietro a sé il movimento leggiadro della cenere, da cui risorge la fenice stessa, visualizzata nuovamente nella grottesca del castello (fig. 5), creando una sequenza in loop che dà circolarità agli eventi.

Il linguaggio grafico permesso da questa creazione artistico-digitale è stato fondamentale per sottolineare visivamente quella concatenazione e consequenzialità presenti in varie forme e culture tra i vari elementi sopra citati, altrimenti difficili da cogliere se non attraverso studi approfonditi. Le rappresentazioni digitali dei due video sono infatti state progettate per divulgare le informazioni proposte dalla mostra, attraverso animazioni che hanno facilitato la comprensione di storie e interpretazioni non sempre facili da comprendere.

Il *videomapping* per descrivere *L'uovo cosmico*

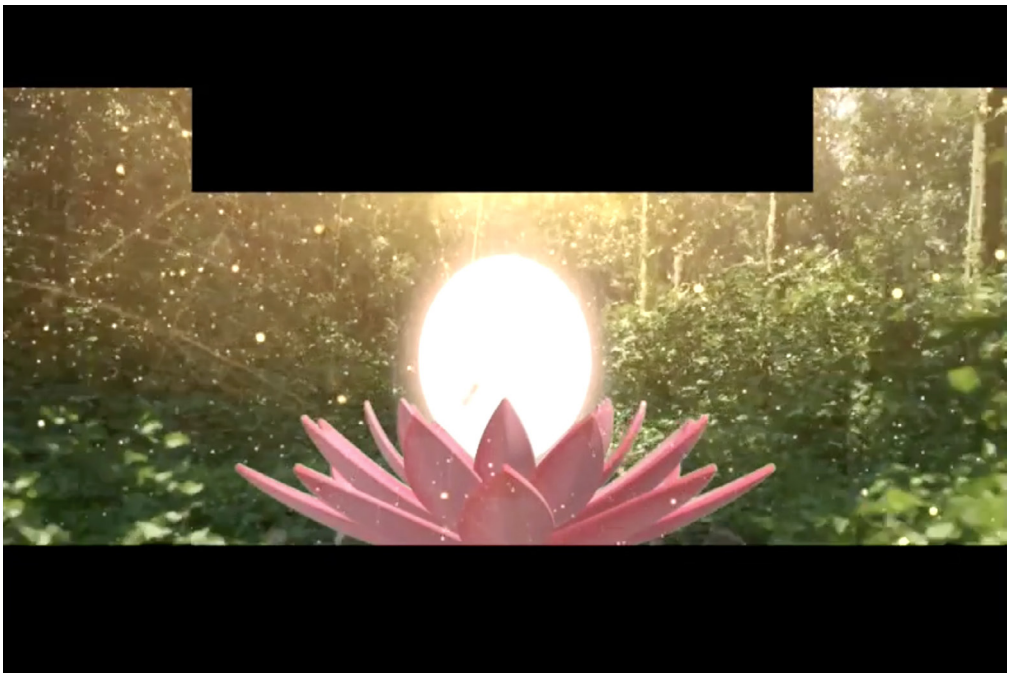
La rappresentazione digitale del *videomapping* è stata progettata per essere adatta anche ad un pubblico 'di passaggio', per incuriosirlo verso gli argomenti trattati nella mostra attraverso un linguaggio che risultasse 'facile e accattivante', mediante una spettacolarità attrattiva costituita da una espressione congiunta di immagini, movimenti e suoni e, soprattutto, attraverso la connessione tra le forme e le dimensioni reali del fronte del castello e la visualizzazione sovradimensionata delle raffigurazioni digitali che hanno dato vita all'immaginario legato all'uovo cosmico. Uovo che rappresenta l'origine del tutto, la nascita del cosmo e di tutte le creature, e che si scompone in molteplici sfaccettature e forme riscontrabili in molteplici interpretazioni e culture (fig. 6).

Per rappresentare questo tema e la sua complessità Teatro Carillon ha scelto di utilizzare il dinamismo delle immagini video per evitare di focalizzarsi sui singoli riferimenti ed eventi caratterizzanti l'uovo cosmico (troppo soggetti ad assumere significati diversi), e di farne cogliere quelle consequenzialità di rapporti e sviluppi presenti nelle varie sue interpretazioni.

Fig. 10
Teatro Carillon, 2024, schermata del *videomapping L'uovo cosmico.*

Fig. 11
Teatro Carillon, 2024, schermata del *videomapping L'uovo cosmico.*





Ogni immagine è stata infatti creata con lo scopo di far emergere i principali elementi connessi all'uovo cosmico e ricreare alcuni dei principali passaggi che ne legano i fenomeni di nascita, vita, morte e rinascita, associabili a precisi valori simbolici. Le informazioni sono state trasmesse attraverso immagini di grande impatto, soprattutto considerando la dimensione con cui sono state riprodotte sulla facciata del castello, immergendo gli spettatori all'interno di scenari in cui anche i suoni e i movimenti hanno contribuito a enfatizzarne le dinamiche comunicative [2].

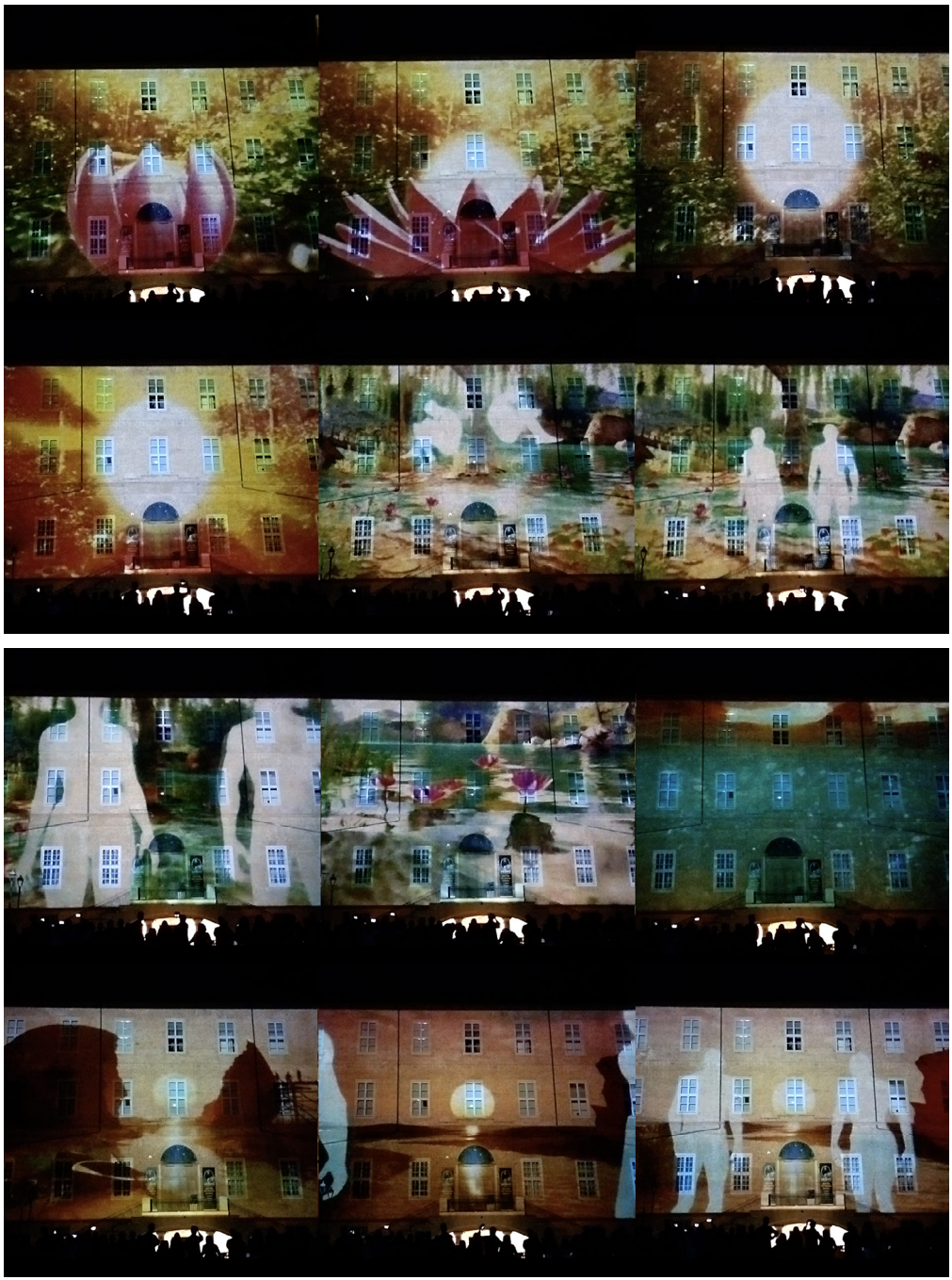
In tutta la rappresentazione l'uovo compare in più momenti, fungendo da elemento di connessione tra le varie configurazioni che materializzano visivamente alcuni dei principali aspetti ad esso legati, evidenziando complessivamente la multiculturalità entro cui si colloca questo simbolo, spaziando dagli approcci più mitologici sino alle interpretazioni di stampo prettamente scientifico. Concetti come l'Uovo cosmico o l'Uovo del mondo sono stati narrati nel videomapping attraverso la citazione raffigurata di fenomeni e simboli diffusi nella maggior parte delle culture più antiche, dove già esprimono un significato cosmologico, anticipatore delle più recenti spiegazioni scientifiche come la Teoria del Big Bang, ma anche associati a riferimenti simbolici come ad esempio il serpente, un archetipo universale che, in molte culture, rappresenta le forze cosmiche della natura e la rigenerazione per mezzo di esse.

Questi riferimenti e concetti prendono forma nella rappresentazione digitale attraverso la concatenazione di immagini in cui l'uovo compare, scompare, si trasforma, connettendone le forme a vari riferimenti culturali anche attraverso l'intercalare tra esplosioni, vampate di luce e scenari bui, che scandiscono e sottolineano vari passaggi di nascita, morte e rinascita di diversi elementi (fig. 7).

Le varie simbologie apprese nella fase iniziale di studio hanno preso forma in sequenze sceniche in cui l'uovo si muove inabissandosi in un buio profondo che ne nasconde le forme, a cui segue un'esplosione che genera un movimento circolare di nebulose che successivamente incornicia la comparsa della luna. L'avanzamento della luna introduce la formazione di uno scenario in cui lo spettatore si trova immerso in un ambiente acquifero, in mezzo a bolle e figure sferiche che richiamano le forme primordiali di vita animale e vegetale (fig. 8). In questo contesto, la rappresentazione introduce una sorta di embrione, di cellula,

Fig. 12
Teatro Carillon, 2024, collage di schermate *del videomapping L'uovo cosmico.*

Fig. 13
Teatro Carillon, 2024, collage di schermate *del videomapping L'uovo cosmico.*



che si sdoppia e, muovendosi, crea un vortice entro cui svanisce, generando un'ulteriore esplosione caratterizzata da frammenti rocciosi che si disperdono in un ambiente marino costellato di animali. Quest'alternanza tra vari fenomeni ed elementi naturali, legati all'origine del mondo e del tutto, viene conclusa da un'ulteriore esplosione che riporta il tutto al buio primordiale. Un buio da cui compare in maniera inaspettata il reale disegno dei contorni del fronte del castello, che accoglie la nascita di piante che gradualmente invadono tutta la superficie, accogliendo il successivo movimento sinuoso di serpenti e altri animali (figg. 9, 10), che entrano ed escono dalle aperture di facciata, creando un legame tra forme della realtà architettonica e immagini virtuali e, al contempo, tra immagini documentate e quelle ipotizzate [3]. Questa sequenza, rappresentativa della vita e della natura terrestre si conclude con l'immagine di una ninfea che si schiude (fig. 11), e svela al suo interno la presenza di un uovo che si trasforma in due figure umane circondate dalla natura, una chiara citazione al paradiso terrestre (fig. 12).

I legami tra la materialità e il simbolismo connessi all'uovo cosmico vengono ulteriormente rafforzati attraverso la visione delle due figure umane attratte dalla comparsa di un enorme uovo (figg. 13, 14, 15), il cui tuorlo si trasforma gradualmente nel sole la cui luce sempre più accecante esplode nell'atmosfera, dando inizio a una ciclicità che costruisce una narrazione priva di confini temporali.

Conclusioni

Al di là della difficoltà di rappresentazione del tema trattato a causa dell'intrinseca vastità di sfaccettature che presenta, questo lavoro evidenzia come nella società odierna, in cui la soglia di attenzione si è notevolmente abbassata, sia le videoproiezioni sia i *videomapping* si pongono come ottime forme di *storytelling* adatte a valorizzare e a promuovere al meglio il patrimonio culturale (MIBAC, 2019; Branchini, 2019), attraverso espressioni narrative che facilitano la comprensione, inserendo le informazioni all'interno di esperienze emotivamente coinvolgenti. Si tratta infatti di strumenti divulgatori che utilizzano un linguaggio facile da cogliere che ben si presta per vari tipi di fruitori, con la possibilità di assumere sempre nuove sfaccettature narrative e iconografiche al passo con le mode e i tempi.

Fig. 14
Teatro Carillon, 2024, schermata del *videomapping L'uovo cosmico.*

Fig. 15
Teatro Carillon, 2024, schermata del *videomapping L'uovo cosmico.*





Il loro successo, che li porta ad essere abbinabili a varie manifestazioni culturali (in musei e mostre, ma non solo), è legato al loro essere creazioni artistiche che, nella loro spettacolarità, trasmettono il frutto di studi scientifici tramite l'individuazione dei loro riferimenti culturali, per dargli poi vita attraverso la modellazione digitale. Risultano pertanto rappresentazioni che danno forma a elementi di cui oggi può non esistere un'immagine reale, riprendendo nella contemporaneità la tradizione artistica di interpretare il reale e l'immaginario, allineandosi al pensiero di Paul Klee, per il quale "L'arte non riproduce ciò che è visibile, ma rende visibile ciò che non sempre lo è." (Gale, 2013).

Note

[**1**] Teatro Carillon è un gruppo di artisti, formato da Jacopo Della Rocca, Giulio Davico, Tommaso Pigliapoco, che negli ultimi anni ha realizzato diverse videoproiezioni e *videomapping* in abbinamento a proposte culturali di vario genere, tra cui: *The Holy Mountain* presso l'antico borgo di Bussana Vecchia (Imperia) divenuto un centro d'arte; *Barriera Cosmica* realizzato presso il Circolo Arci Antonio Banfo-Laboratorio della Cultura di Torino; *Aurora in Luce* presso il quartiere Aurora di Torino (con il patrocinio della Circoscrizione 7); videoproiezioni e *videomapping* per la mostra *Enigmi dipinti* presso il Castello della Rovere di Vinovo (Torino) e il *Festival de la Baraque* a Louvain La-Neuve (Bruxelles).

[**2**] Il *videomapping* è stato progettato e realizzato partendo da un rilievo fotogrammetrico della facciata del castello, elaborando con *Agisoft photoscan* le fotografie scattate con un drone, in connessione ad alcune misurazioni dirette. Dal modello 3D del rilievo si è poi ricavato un disegno CAD bidimensionale del fronte, fondamentale per la creazione delle immagini del video d'animazione mappate e riprodotte con il software *Madmapper*. Per la scelta del proiettore è stata effettuata una ricerca ponderata rispetto alle dimensioni del prospetto lungo 47 m, alla distanza di proiezione di 50 m, utilizzando ottiche con rapporto di proiezione 1:1 e una risoluzione minima di 1920 × 1080. In base al budget disponibile, si è optato per il noleggio di due proiettori Panasonic da 12.500 lm, montati su gabbie con microregolazione, sovrapposti verticalmente a 3,50 m di altezza.

[**3**] Il contatto tra le forme architettoniche del castello e quelle della proiezione si realizza (a differenza di altri lavori prodotti da Teatro Carillon) solo in questa sequenza, in modo da astrarre il pubblico dalla realtà e introdurlo nel mondo creato dalla narrazione digitale, che permette di connettere vari aspetti legati all'uovo cosmico.

Fig. 11
Gerard Richter, *Betty*, 1988, olio su tela, particolare.

Bibliografia

Amaducci, A. (2014). *Videoarte. Storia, autori, linguaggi.* Kaplan.

Antinucci, F. (2014). *Comunicare nel museo.* Laterza.

Atzori, I., Ballor, C., Barbuti, N., Bonacini, E., Clini, P., De Bari, M., Faccini, M., Farroni, L., Fiore, F., Genova, G., Guerzoni, E., Magliano, V., Maniello, D., Mannucci, M., Marras, A. M., Pagano, A., Santagati, C., Schettino, P., & Tonelli, A. (a cura di), (2023). *Report dell'indagine pilota su Digitale e digitalizzazione nei musei italiani (2020-2021): un'analisi e prospettive future.* ICOM Italia.

Branchini, T. I. (2019). V*ideo Mapping. Virtualizzazione degli spazi pubblici.* Youcanprint.

Carci, G., Caforio, A., & Gamper, C. (2019). Digital technologies and museums: augmented reality, learning and audience development. *Form@re, 19 (1)*, pp. 274-286.

Colombo, M. E. (2020). *Musei e cultura digitale. Fra narrativa, pratiche e testimonianze.* Editrice Bibliografica.

Culture Digitali. (2021-2024).

Di Luggo, A., & Zerlenga, O. (2020). Rappresentare l'architettura e la città: ieri, oggi, domani. In M. I. Pascariello, A. Veropalumbo (a cura di), *La Città Palinsesto. Tracce, sguardi e narrazioni sulla complessità dei contesti urbani storici, Tomo II Rappresentazione, conoscenza, conservazione.* Federico II University Press, (pp. 27-33).

Falchetti, E., Da Milano, C., & Guida, M. F. (2020). La narrazione digitale come strategia per l'accessibilità e l'inclusione culturale in museo. *Museologia Scientifica Memorie*, *21*, 193-197.

Farsagli, S. (a cura di), (2022). *Rapporto Innovazione e Cultura.* Consiglio Nazionale delle Ricerche, Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale.

Gale, M. (Ed.). (2013). *The EY exhibition. Pa.ul Klee. Making visible* (Catalogo Mostra). Tate Pubblishing.

Luigini, A. & Panciroli, C. (a cura di). (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio.* Franco Angeli.

Mandarano, N. (2019). *Musei e media digitali.* Carocci editore.

Maniello, D. (2018). *Tecniche avanzate di videomapping. Spatial Augmented Reality applicata al bene culturale, vol. II*. Le Penseur.

Maniello, D. (2021). *Augmented Heritage: dall'oggetto esposto all'oggetto narrato.* Le Penseur.

MIBAC, Direzione generale Musei (2019). *Piano triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei.* MIBAC.

Solima, L. (2022). *Le parole del museo. Un percorso tra managemente, tecnologie digitali e sostenibilità.* Carocci editore.