

Il paesaggio pittorico
Dispositivo per la composizione di scenari paesaggistici
per la comunicazione del territorio



POLITECNICO
MILANO 1863

Politecnico di Milano
Corso di Laurea in Design della Comunicazione
Relatore: Daniela Anna Calabi
Studente: Aligi Walter Febe
Matricola: 822901
AA 2016 / 2017

Introduzione

Il paesaggio e i suoi strati

- 08 _Il Paesaggio nella Convenzione Europea, il territorio secondo la percezione dei popoli
- 10 _Due temporalità per due nature
- 12 _La rappresentazione artistica del paesaggio come storia delle identità
- 14 _Gli iconemi, parole chiave nel paesaggio-testo

Il dispositivo: cartografia di scenografie

- 17 _Requisiti del dispositivo, selectio e dispositio nella pittura di paesaggio
- 19 _Elocutio, dal testo all'interfaccia

24 L'interfaccia paesaggio

Contesto

Il montaggio

spazio-temporale: differenti relazioni fra scenografia e attori

- 29 _Forme di rappresentazione del moto
- 31 _Lo spazio simulato e la topologia planare
- 34 _La scenografia per il viaggiatore

37 L'attore spettatore nella pittura di paesaggio, la tecnica vedutista

Sviluppo

44 **Lo strumento della transcodifica per il montaggio spazio-temporale**

Il progetto

- 49 _Di cosa si tratta
- _Il format come processo
- 49 _L'interfaccia diorama, l'importanza del contesto per un nuovo turismo culturale
- 55 _Il ruolo delle immagini e delle loro tipologie
- 59 _Potenziali impieghi
- 61 _L'interfaccia archivio
- 63 _La contestualizzazione, tra visione zenitale e prospettiva attraverso gli iconemi
- 66 _La predizione, come si attua
- _Le modalità d'interazione e il rapporto
- 69 fra le parti

Conclusioni

76 **La multistabilità spaziale**

82 **Una predizione per due esperienze**

89 **I diorami**

118 **Bibliografia**

Abstract

La tesi è iscritta nell'ambito del design della comunicazione del paesaggio.

Il progetto coinvolge nell'esplorazione delle stratificazioni temporali del paesaggio attraverso le rappresentazioni che ne sono state fatte, montate attraverso la manipolazione della loro prospettiva in un dispositivo che svolgerà il ruolo di tramite fra la contemplazione del paesaggio e la sua esplorazione partecipata.

Introduzione

Il paesaggio e i suoi strati

Il Paesaggio nella Convenzione Europea, il territorio secondo la percezione dei popoli

Nella tesi è presentato un progetto di comunicazione del territorio volto non tanto a presentarne peculiarità quanto ad anticipare le esperienze di esplorazione che un'ampia definizione di paesaggio implica.

Non ci si soffermerà sulla comunicazione di un paesaggio in particolare ma sulla dimostrazione di un'esperimento applicabile ai paesaggi che condividono le caratteristiche riportate nella Convenzione Europea del Paesaggio che fornisce questa definizione:

“Paesaggio” designa una determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni.

La definizione di paesaggio fornita dalla Convenzione Europea è molto più estesa di quella fornita dalle scienze della terra, infatti lo si trova composto -oltre che dall'ecosfera- dalla semiosfera, la dina-

mica dei significati “e quindi dei procedimenti sociali in cui questa si produce” (Consiglio d'Europa 2000)

Se come riporta D'Angelo (2001) la rivoluzione scientifica del XVII secolo ha fatto del paesaggio un'entità estranea all'esperienza quotidiana ponendolo “sotto il segno del disincanto”, la Convenzione ne ristabilisce il valore culturale, quello del paesaggio per ciò che significa per i suoi abitanti.

La semiosfera “È un'interpretazione umana di una condizione naturale in cui si legge non solo una sintesi estetica dei fattori che determinano l'equilibrio di un luogo, ma anche il patto sociale che lo sottende, i rapporti economici, la cultura materiale” (Clementi 2003), è ciò che Lynch (1960) chiama “città mentale” in quanto paesaggio umanamente percepito.

Anche secondo René Magritte vediamo il mondo come al di fuori di noi anche se è solo d'una rappresentazione mentale di esso che facciamo esperienza dentro di noi (Romano 2004), infatti il rapporto esistente fra paese e paesaggio è lo stesso intercorrente fra nudità e nudo artistico, “la nudità femminile è giudicata bella soltanto attraverso il Nudo, variabile a seconda delle culture, un luogo naturale non è esteticamente percepito che attraverso un Paesaggio, che esercita nel suo ambito la funzione di ‘artializzazione’” (D'Angelo 2011); dall'estratto si può evincere che la semiosfera è l'immaginario prodotto dalla sintesi mentale che gli uomini fanno dell'ecosfera che esperiscono. L'ecosfera, che Boeri (2016) chiama “città consensuale” per l'accettazione collettiva della sua rappresentazione pubblica, è archivio di riferimento di immagini che tutte insieme compongono la “città mentale” (Lynch 1960) detta “interna” da Boeri.

La metafora dell'archivio è di fondamentale importanza perchè la comunicazione del paesaggio sarà fondata sull'indagine di quei depositi mitici e memoriali che sono generati dal paesaggio ma sono anche orizzonti di senso verso cui tendere per il paesaggio del futuro sfruttando -in particolare- il carattere sia spaziale che temporale insiti nel concetto di deposito. Questi depositi sono prodotti dalla continua, puntuale e disordinata alternanza tra ecosfera e semiosfe-

ra che sono l'una origine e fine dell'altra in un rapporto ciclico, Griffero (Bohme 2010) trova vi sia un rapporto di parità fra uomo e natura, di collaborazione, ritenendo addirittura che "non solo la natura coopera nella produzione di un'opera d'arte, ma, viceversa, l'arte coopera nella produzione della natura". In ciò consiste la relazione fra "i due paesaggi": la semiosfera (città "interna") è sintesi mentale dell'ecosfera e progetto dell'ecosfera del futuro e in questa successione il geografo Turri (1998) trova che la nostra lettura del paesaggio debba essere "diacronica", simile a quella che si fa con i tronchi degli alberi per capire la successione delle annate climatiche che hanno segnato la vita dell'albero. Ritene che dobbiamo seguire e capire la successione delle epoche, individuare "le periodizzazioni che hanno marcato il paesaggio in modi peculiari, lo hanno fatto crescere, ne hanno cambiato la scenografia secondo il variare delle modalità collettive di viverlo, lunga recitazione che è stata la storia della società vissuta in quel territorio-palcoscenico."

Ne emerge un'idea della città quale "entità stratificata e complessa, dove i fenomeni di invarianza e cambiamento non sono più nettamente separabili, ma convivono attraversando più livelli della realtà." Boeri (2016)

Due temporalità per due nature

Nelle stratificazioni prodotte dall'alternanza fra città mentale e fisica si innesta il format di progetto, in questo insieme di stasi e dinamismo che presenta due concezioni di tempo: quello storico, trasversale agli strati e quello dell'esplorazione attraverso uno strato.

Il format sarà strumento di entrambe le esplorazioni perchè stando a quanto afferma Daniela Calabi (2014) il Design della comunicazione per il territorio costituirà un punto d'incontro tra la progettazione di una comunicazione funzionale (di orientamento) e l'approfondimento dei contenuti a diversi livelli (estetico in primis); dalla raffigurazione cartografica allo spazio percepito.

Ai fini di comunicazione del territorio sono state indagate le riproduzioni artistiche della città perché -come l'architetto Alberto Clementi (2002) asserisce- il progetto del paesaggio "[...] si accosta all'ecologia trattando anche materiali viventi, è in ottimo contatto con le arti figurative"; infatti nel momento in cui la natura diviene oggetto di scienza e dello sfruttamento tecnico nel XVII secolo l'arte figurativa assume -per Joachim Ritter- il compito "di interpretare la natura nel suo rapporto con l'uomo sensibile e di rappresentarlo sul piano estetico" (D'Angelo 2003)

L'"ottimo rapporto" citato da Clementi è un eufemismo, infatti -secondo Turri (1998) l'uomo è sia produttore della società in cui vive, che interprete di quell'universo "di miti, simboli e idee dal quale arrivano le rappresentazioni che ispirano l'azione"; una cosa come il paesaggio si presenta solo nella forma d'una "imponente [...] concordanza esterna, il cui luogo peculiare è però la pittura: il paesaggio non è un fenomeno naturale bensì una categoria di dipinti" (Bohme 2010). Tutte le immaginificazioni della città concorrono a fare l'immaginario di riferimento della stessa, un caso emblematico è quello del clima culturale veneto, in cui la pittura fù capace di condizionare tecnici e attori operanti sul territorio (Turri 1998) a conferma di quanto già affermato dal Griffero (Bohme 2010) sulla cooperazione dell'arte nella produzione della natura.

Attraverso questi prodotti d'arte figurativa si svolgerà l'indagine iconografica sui caratteri paesaggistici. Il progetto -volto a fornire la conoscenza del paesaggio nella sua doppia natura- consisterà nel ricorso a rappresentazioni prospettiche appartenenti a differenti epoche del paesaggio, composte in un format che costituisca la continuità tra l'immagine della semiosfera e quella dell'ecosfera. Il format consisterà nel processo con cui le rappresentazioni e le loro prospettive saranno poste in relazione in modo da risultare in continuità e concorrendo così a restituire un'ampia immagine di sintesi del paesaggio; sarà, pertanto, il punto di vista e la prospettiva il criterio di

scelta applicato all'insieme di rappresentazioni depositate sulla città. Il progetto sfrutterà l'ambiguità legata all'idea di paesaggio facendo del rapporto tra processi reali e processi di percezione e rappresentazione l'elemento protagonista. Uno scambio interattivo tra uomo che guarda e uomo che agisce, "tra attore e spettatore, tra uomo protagonista di cultura e di natura" (Turri 1998); i due comportamenti rispondono alle temporalità riconducibili al Paesaggio, inteso come porzione di territorio sul quale si sono accumulate stratificazioni e come la stessa porzione di territorio per come percepita da chi vi agisce.

"Ridotto a realtà oggettivabile neutralmente quantificabile, il paesaggio perderebbe il suo significato primario di processo interattivo, osservazione incrociata tra idee e materialità" (Bertrand 1998), il mezzo di questa interattività consiste nell'insieme delle rappresentazioni del paesaggio. Infatti, da quando l'uomo ha fatto della natura l'ambito della propria azione si è servito della rappresentazione per guidarla, per cui la percezione è presupposto del conoscere e di quel rappresentare che prefigura un nuovo modo di agire.

Il format che sarà presentato di seguito è sostanzialmente una modalità per comporre atmosfere paesaggistiche attraverso l'accostamento di dipinti accomunati dal soggetto ma distinti nel punto di vista, le une sovrapposte alle altre proprio come le stratificazioni perché le opere di cui sono composte sono responsabili e testimoni dei cambiamenti nel rapporto tra l'uomo e la natura (D'Angelo 2011). Attraverso il format di progetto si potrà indagare il paesaggio attraverso i suoi strati soffermandosi nell'esplorazione del singolo strato, comprendendo il tempo attraverso il lo spazio secondo la prima modalità e comprendendo lo spazio attraverso il tempo dell'esplorazione.

La rappresentazione artistica del paesaggio come storia delle identità

Stabilito che saranno indagate le rappresentazioni della città nel

tempo, attraverso gli artisti e il loro punto di vista, è bene delucidare il significato del termine “strato” per poterci avvalere di una sua importante implicazione.

La prima definizione, fornita dal sito Treccani, necessaria a comprendere tutte le altre è quella dello strato in senso geometrico:

“regione illimitata di spazio compresa tra due piani paralleli, la distanza tra i quali si dice spessore o altezza dello strato”.

La declinazione fisica più generica è sufficiente a dimostrare la natura di deposito dello strato, recita:

“Quantità di materia omogenea, di vario spessore, distesa uniformemente sopra una superficie in modo da ricoprirla”; questa definizione contempla il concetto di tempo perchè ogni strato concerne un'azione di deposito avvenuta lungo il suo corso.

Infatti lo strato è:

“In archeologia e paleontologia, con riferimento agli scavi di località dove più civiltà (preistoriche o storiche) si siano sovrapposte, ogni singolo livello di scavo nel quale si rinvenivano depositi risalenti a una stessa età”.

“In linguistica, ogni diverso tipo di lingua o dialetto esistito in una data area e per un dato periodo di tempo, soprattutto in rapporto ai tipi precedenti, susseguenti o limitrofi”.

Ho scelto proprio la declinazione linguistica ed archeologica perchè trattano in termini temporali e spaziali dei valori espressivi, perchè composti di elementi che esprimono il modo d'agire in un determinato momento e luogo e che sono espressione della percezione del contesto di riferimento del popolo che li ha prodotti; come le rappresentazioni di paesaggio, sono sintesi di un'ecosfera e ne prefigurano un'altra. I reperti archeologici sono istanze che trovano posto in quel rapporto tra struttura tecnologica e sovrastruttura culturale proposto da Marx -lo stesso intercorrente tra ecosfera e semiosfera- e i dipinti di paesaggio sono spesso rappresentazioni di oggetti parzialmente sopravvissuti proprio in qualità di reperto.

All'ecosfera e alla semiosfera corrispondono delle modalità di

rappresentazione, la prima è rappresentata attraverso la topografia (mappa) mentre la seconda necessita di uno sguardo prospettico e ciò ha determinato la modalità di ricerca. Avendo già scritto che l'ecosfera è origine delle immagini che compongono l'immaginario, o semiosfera, il primo assoluto ambito di ricerca è quello circoscritto dal perimetro della città fisica per come è rappresentato in visione zenitale, in mappa.

Una volta raccolte tutte le immagini con origine interna alla città fisica sono ricorso alla visione prospettica dei dipinti come ulteriore criterio di selezione, infatti è stata determinante la quantità di rappresentazioni di ogni soggetto e la vicinanza fra i punti di vista da cui esso è ritratto.

In definitiva, uno strato artistico è un insieme di rappresentazioni, esso sarà abbastanza ampio da restituire uno strato e le rappresentazioni avranno caratteristiche prospettiche tali da legarsi in un prodotto omogeneo.

Le immagini raccolte hanno contribuito a preservare degli elementi e ricordarne altri che sono scomparsi; nel primo caso hanno determinato quali elementi della città costituiscono la sua tipicità facendone dei monumeti-logo (Giannitrapani 2010), in altri casi sono servite a produrre un nuovo strato sulla città fisica.

La prima interfaccia è configurata proprio come un grande archivio che raccoglie tutte queste immagini e le divide, a discrezione dell'utente, per città, data ed autore; coerentemente al concetto di strato che -si è detto- contempla sia la dimensione spaziale che temporale.

Iconemi, parole chiave nel paesaggio testo

Con il termine iconema si definiscono quelle unità elementari di percezione sulle quali costruiamo la nostra immagine di un paese: il paesaggio come sintesi, sommatoria e combinazione razionale di elementi, di tanti iconemi, alcuni dei quali diventano anche riferimenti primari, le componenti imprescindibili di quel paese.

Essi sono la proiezione “del funzionamento qui ed ora del territorio” (Diari di Bordini 2017), proiezione a sua volta della nostra organizzazione del conoscere. Costruiti con l'intenzione di divenire tali, gli iconemi sono elementi trasversali agli strati del paesaggio perchè persistiti ai cambiamenti, La loro permanenza ha garantito anche l'esistenza delle loro interrelazioni facendo del paesaggio costruito una struttura consolidata al di sopra della quale avvengono continui cambiamenti. Una metafora per la lettura di questa struttura è quella del paesaggio testo, infatti la città fisica emerge come un testo i cui sostantivi si riferiscono a contenuti assenti ma relazionati dalla sintassi.

È il caso particolare della rappresentazione topografica, efficace nel mostrare le relazioni intercorrenti fra gli elementi mappati ma inadatto a mostrarne la tipologia.

Nei termini di Boeri (2016) il rapporto tra gli iconemi, la struttura e gli strati/contesto si instaura in questo modo: “in questo mondo scorrono di continuo i significati che gli individui che la abitano e gli architetti danno alla città, e che solo in alcuni casi la città riflette; si depositano degli oggetti che materializzano dei pensieri attorno a questi significati; si condensano intorno a questi oggetti delle parole; appaiono e scompaiono forme che di volta in volta si presentano come stabili e generatrici, piuttosto che temporanee e flebili.”

Semplificando: gli iconemi sono manifestazioni di principi di comportamento, intorno ai quali si producono oggetti (edifici e spazi) a loro volta espressione di funzioni e modi d'uso; questi ultimi permangono in forma di parole in un testo nel senso che sono connotati dalla loro funzione (mercato, banca, ecc...) mentre si intercambiano gli oggetti che le concretizzano. In tal senso ci si può riferire all'iconema come ad una parola chiave in un testo anche perchè -talvolta- il ruolo dell'iconema è quello di se stesso, ovvero di riferimento culturale o semantico.

È proprio intorno a questi riferimenti che la città può stratificarsi senza rinunciare ai suoi principi fondanti, che saranno importantissimi in una terza modalità di fruizione del progetto come elementi di contit-

nuità che si manifestano fra gli strati.

Tuttavia, perchè la città non si riduca ad un tessuto di relazioni tra elementi irrilevanti dobbiamo passare ad un punto di vista, anzi più punti di vista differenti rispetto a quello zenitale tipico della lettura del testo, che ponga in ordine delle parole che presenziano solo come riferimento a ciò che indicano, come i perimetri su una topografia. Così come la città fisica è espressione di principi, la città mentale è -per il progettista- tessuto di connessioni instauratesi al suo interno. Le due modalità d'osservazione rivelano due differenti concezioni del paesaggio: la prima è quella del paesaggio come matrice di eventi ed elementi puntuali, la seconda ci fa percepire una narrazione intrinseca ad esso.

La trama di relazioni e fenomeni che è il paesaggio si può osservare come insieme di unità che si proiettano sulla città fisica e al contempo come sequenza narrativa per uno sguardo prospettico, gli iconemi rappresentati si pongono proprio come quelle parole chiave che permettono di accedere ad un testo completo, ricco di aggettivi a connotare i sostantivi. Essi sono naturalmente connotati perchè costruiti nella città fisica proprio per divenire simboli, costituendo un incontro fra la città "consensuale" -così chiamata perchè riconosciuta come realtà oggettiva definita da nomi comuni- e la città "mentale"; sono punti di connessione fra le due città anche perchè sono usualmente "nodi" o "riferimenti" (Lynch 1960) nella città mentale, si pongono -pertanto- come simboli che condizionano il nostro agire nella città fisica.

Essendo le rappresentazioni degli iconemi tutte attinte all'interno dell'ecosfera saranno dapprima collocate sulla rispettiva mappa, per poi concorrere alla ricostruzione del paesaggio in una visione prospettica nel momento in cui saranno contestualizzate, attraverso la combinazione con altre immagini dello stesso soggetto, all'interno di una atmosfera prospettica.

Il dispositivo: cartografia di scenografie

Requisiti del dispositivo, selectio e dispositio nella pittura di paesaggio

Ogni artefatto cartografico è fine di tre fasi progettuali: nella fase di selectio si selezionano degli elementi, nella fase di dispositio li si dispone e in quella di elocutio si danno specifiche caratteristiche formali all'insieme (Quaggiotto 2012). L'obbiettivo che mi pongo è la messa a punto di un dispositivo consistente in un metodo con cui associare dipinti di paesaggio per una sua rappresentazione di maggiore esaurienza; il tipo di pittura è di per sé una cartografia perchè prodotto di questo metodo progettuale ed il dispositivo di progetto consisterà in un sistema che le ponga in relazione in una rappresentazione più estesa perchè risultato della loro somma.

All'interno del paesaggio i vedutisti svolgono una selezione sugli iconemi e sui punti di vista poi disposti per fornirne l'immagine mentale, questo criterio di selezione unito ad alcune tecniche di manipolazione prospettica definisce i criteri qualitativi/l'elocutio.

Fu la pittura vedutista lo strumento con cui gli iconemi sono eletti da una cultura di riferimento, secondo un fenomeno di musealizzazione del paesaggio e con la produzione di monumenti-logo, in tal modo assumono il ruolo di parole chiave all'interno della "città/testo" perchè sono cardine di un'osservazione potenzialmente più ampia ed esauriente.

Pertanto, in sostanza, ciò che il dispositivo permetterà di fare sarà il montaggio di diversi dipinti di paesaggio accomunati dal soggetto rappresentato ma differenti nel punto di vista come fosse una veduta composta a sua volta di vedute, o meglio una scenografia composta di scenografie con tutti gli effetti teatrali propri di queste ultime e che saranno argomentati in seguito.

All'interno di questo artefatto gli artisti avranno il ruolo di enunciatori perchè in semiotica, è inteso come un soggetto delegato all'enun-

ciazione; secondo Fontanille (in Giannitrapani 2010) esso è '[...] quel simulacro mediante il quale l'enunciatore provvede a manipolare, attraverso lo stesso enunciato, la competenza osservativa dell'enunciario'. Significa che gli artisti condizioneranno la modalità di visita dell'utente una volta che si troverà in loco ed è proposito di questo progetto sviluppare un invito a quell'esplorazione.

Per questo i pittori, con la quantità sufficiente della loro produzione, costruiscono l'autenticità dei luoghi ma a differenza di molte immagini contemporanee appositamente realizzate ne restituiscono la rappresentazione storica, un contatto diretto col passato del luogo e l'evoluzione che lo ha interessato, un'esplorazione verticale attraverso gli strati. Saranno gli stessi artisti che stabiliranno e impersoneranno i criteri di turisticità che secondo la semiotica Alice Giannitrapani designano quali elementi del territorio rappresentano attrattive da visitare, così come nel campo giornalistico si parla di criteri di notizia-bilità per definire ciò che è rilevante far conoscere.

Enunciato il ruolo degli artisti il mio è quello disposto dall'articolo 6C della Convenzione Europea del Paesaggio (2000), per cui "al fine di intervenire sui paesaggi, le autorità competenti devono predisporre un quadro conoscitivo dell'ambito territoriale considerato, con l'ausilio degli specialisti del paesaggio. [...] questi soggetti devono essere in grado di identificare i paesaggi, analizzandone i tratti salienti, gli elementi qualificanti, le dinamiche e le pressioni che li modificano, e di caratterizzarli" (Priore 2009).

Dunque nel caso di specie, gli artisti sono quei soggetti che identificano i paesaggi e i loro elementi qualificanti, hanno dato loro un aspetto dopo averli disposti. A seconda della qualità complessiva del risultato ho provveduto a farne un'ulteriore selezione per poterne fare un'ulteriore dispositivo, svolgendo quella funzione di "inquadramento e coordinamento" che spetta allo specialista del paesaggio.

La natura cartografica della pittura è poi rivelata fondamentale per il progetto, in quanto alcuni tra i punti di vista selezionati dagli artisti sono coincidenti pur appartenendo ad opere differenti, ciò permet-

terà di restituire ampie e omogenee stratificazioni, così come implica la definizione stessa di strato. Mi è stato possibile disporli grazie al fatto che le costanti interrelazioni fisiche tra gli iconemi hanno conservato la struttura sul quale farlo, infatti se la prospettiva produce immagini istantanee, la mappa in quanto espressione della città testo, "tenta, [...] di produrre un'immagine [...] duratura di un paesaggio immobile" (Quaini 1991). L'attitudine cognitiva del designer è quella ad un ordinamento geografico delle connessioni grazie alle quali concetti, idee, ed emozioni possono riferirsi immediatamente ad immagini di un luogo (Boeri 2016).

L'elocutio di questa doppia cartografia non sarà visibile nell'artefatto ma vivrà come metafora, sarà -ovvero- presente come senso generale prodotto dalle operazioni precedenti.

In questo modo si sarà giunti ad un testo in cui ogni parola sarà necessariamente legata ad uno specifico contenuto, senza il quale non sussisterebbe la metafora.

Elocutio, dal testo all'interfaccia

Come scritto precedentemente le operazioni cartografiche necessarie alla mappatura del territorio vengono svolte doppiamente, dapprima dagli artisti nei loro dipinti e poi dal progettista nel format di progetto; ciò implica una suddivisione della città a sua volta suddivisibile in unità inferiori.

Infatti la città, come qualsiasi altra cosa nell'universo, è composta da unità a loro volta composte da unità e nella città turistica queste corrispondono a "zone funzionali ad articolare il racconto in capitoli e a facilitare il lettore nella consultazione del testo" (Ginnitrapani 2011), "Questa forma di suddivisione lega il piano dell'espressione a una concezione del modo di intendere lo spazio; in altri termini, lo spazio nel testo fornisce già indicazioni sullo spazio del testo" (Giannitrapani 2011); ciò vale anche per la rappresentazione topografica in cui sono immediatamente riconoscibili "ici, là e la-bas", quelle aree di città che

corrispondono rispettivamente al nucleo storico, alle aree più recenti ma comunque di interesse e ciò che è irrilevante visitare. Il professor Baule (2012) spiega riguardo alla parcellizzazione dei contenuti che "la costruzione dell'interfaccia implica un effetto conseguente: una ri-organizzazione profonda" degli stessi.

La parcellizzazione concorre al ripensamento che è insito nella stessa rappresentazione di un contenuto, "nel ruolo di mediazione proprio delle interfacce che, come tali, interpretano, ritrascrivono, sintetizzano, evidenziano e ordinano per rendere possibile l'accesso ai contenuti."

Una volta svolte le dovute classificazioni l'interfaccia fornisce indicazioni implicite su come accedervi, "rappresentano [...] una precondizione alla fruizione, non solo [...] rendono materialmente raggiungibile un contenuto: [...] suggerisce come meglio raggiungerlo; -continua Baule- se sono strumento di semplificazione di fronte a organizzazioni complesse delle informazioni, stabiliscono parallelamente le forme di invito, di primo accompagnamento". Le definizioni concordano sul doppio ruolo giocato dalle guide: da un lato mettere in evidenza, portare all'attenzione e dunque focalizzare lo sguardo del turista sugli elementi ritenuti e istituiti come rilevanti all'interno del testo stesso; dall'altro lato mediare e fluidificare l'esperienza e il contatto con l'estraneità. (Giannitrapani 2011)

Nel caso di una mappa digitale la città si fa ipertesto che è un'interfaccia e come tale dev'essere immagine dell'ordine dei suoi contenuti, i quali restituiscono questa immagine in un rapporto di definizione reciproco. Detto che gli iconemi nella città/testo rappresentano le parole chiave, come hyperlink in un ipertesto, possiamo considerare il paesaggio un'interfaccia a tutti gli effetti e -in quanto tale- caratterizzato dalla variabilità; quest'ultima è -proposta dall'esperto di media Lev Manovich (2010)- il carattere principale delle interfacce, ovvero la possibilità offerta all'utente di tracciare delle traiettorie di senso.

Anche se Boeri si riferisce al paesaggio come ad un ipertesto per la

possibilità data al “lettore” di intraprendere delle traiettorie, un ipertesto non è sufficiente a rappresentare un paesaggio proprio perchè tralascerebbe l'effetto indotto nel visitatore e spiegato dallo stesso Boeri : Il ruolo del paesaggio si attesta come quello di sistema di intercomunicazione sociale, ha funzione di orientamento e fa in modo che gli uomini non vivano isolati; un sistema che si crea quando gli uomini che lo abitano hanno interiorizzato il paesaggio come uso comune. Il paesaggio crea legami tra i suoi abitanti attraverso “il nostro contatto mutuo con le cose, quando esse non sono ancora dette” (Merleau-Ponty 1993 in Boeri 2016), esprime un senso condiviso e tacito fra coloro che lo abitano, come un'insieme di regole non scritte ma percepite, opponendosi alle “tendenze omologatrici in corso”(Boeri 2016).

Il mutuo contatto citato da Merleau Ponty è quello attuato dalla percezione aptica che il professor Attilio Marcolli (1972) spiega essere un'estensione percettiva del tatto, -entrando nel merito- che...”i sensi come sistema percettivo non sono solo recettori passivi della realtà esterna che trasmettono informazioni al cervello: essi sono anche attivi, mobili, esplorativi, orientativi sicchè anche la sensorialità e le sensazioni sono già delle percezioni, ovvero delle interpretazioni attive della realtà.” Significa che l'uomo tende a percepire le unità solo in qualità di insiemi, al contrario di quanto affermato dalle teorie atomiste proprie della scienza della terra la quale tende a scomporre gli oggetti e i fenomeni; è questa duplice modalità d'osservazione a fornire altrettanti modi di considerare il paesaggio. È nel momento in cui la percezione umana raggruppa le unità naturali in unità percettive che si sviluppa il “mutuo contatto” tra l'uomo, e con esso comportamenti , usi e culture.

Tale modo di percepire avviene attraverso due sensi tra loro legati: il senso aptico e il senso cinestetico, detti anche percezione aptica e percezione cinestetica. Il filosofo Husserl -massimo esponente della fenomenologia della percezione- scrisse a riguardo che “la costituzione della realtà psichica avviene attraverso il corpo proprio” (Marcolli 1972) e che da questa costituzione dipendono le “differenze

tra il dominio visivo e il dominio tattile”, e l’evidenza del “corpo proprio come organo di volizione e latore di liberi movimenti”.

Il filosofo Gernot Bohme (2010) sostiene che la natura che interessa l’estetica è la natura come partner della sensibilità umana, che è rappresentata innanzitutto dal corpo che è “modo primario di essere nel mondo e il fondamento nell’autocoscienza nel sentir-si”. Il senso aptico implica il sentire, il percepire con tutto il corpo, ovvero con la prensilità, con il contatto esterno e interno al corpo, con la cinesiologia cioè con la dinamica di movimento delle strutture corporee.

La percezione dell’uomo nella visione ottica e aptica integrate -continua Marcolli- cessa di essere semplice sensorialità per divenire totale appercezione, ovvero chiara consapevolezza delle proprie percezioni e chiara distinzione tra soggetto percipiente e oggetto o realtà percepita. “L’appercezione è lo stadio più completo dell’attenzione percettiva, in cui le cose, l’ambiente e le situazioni della vita storica” vengono comprese, acquistando così una relativa preminenza nella coscienza”.

Interfacciarsi con il territorio significa “mettersi nella condizione per cui quel paesaggio possa svelarsi, fare ancora uno sforzo con il nostro corpo: bisogna andarci, camminarci, immergersi senza preconcetti culturali, farne un’esperienza diretta”. (Careri, 2006 in Calabi 2014)

L’interazione con il contesto presuppone la capacità e l’implicita possibilità di entrare in contatto col luogo per interpretarne il senso, con uno spostamento percettivo dall’ottico all’aptico (D’Angelo 2001), cioè dalla visione all’esplorazione tridimensionale attraverso il corpo, secondo quella che Giuliana Bruno (2012) chiama “sensualità dello spazio”.

Se il paesaggio è interfaccia fisica la pittura vedutista è storicamente la sua prima sintesi, secondo lo storico dell’arte Renzo Dubbini (1994) “rappresentare vuol dire classificare gli oggetti piuttosto che imitarli, caratterizzare piuttosto che copiare”, concordando con Hegel quando afferma che il bello è parvenza dell’idea, la stessa idea che è

all'origine della natura come principio organizzatore.

Ogni processo di registrazione costituisce un processo di organizzazione, tramite strutture più o meno evidenziate, e l'immagine rappresenta gli oggetti ma ha anche un valore decisivo nella costruzione dell'ambiente percepito e vissuto; infatti "come si parla della critica delle arti figurative, in quanto essa ci insegna ad apprezzare questo o quell'altro aspetto di esse, e dirige la nostra attenzione su lati prima ignorati, allo stesso modo si può parlare di una critica del paesaggio, cioè di un lavoro che ci orienta, ci guida nella sua percezione, ci aiuta a scoprirne le bellezze" (D'Angelo 2011)

Pertanto, se la parcellizzazione definisce i contenuti è la prospettiva a costituire l'effetto aptico di invito ed accompagnamento di cui parla Baule (Quaggiotto 2012), tanto che l'esperto di media Lev Manovich (2002) sottolinea l'importanza della prospettiva come forma di invito ed organizzazione degli elementi di un interfaccia, parlando dello schermo come di connubio tra "la tradizione occidentale dell'illusionismo pittorico e la divisione delle interfacce grafiche in aree funzionali. Lo schermo del computer funziona sia come finestra su uno spazio illusorio, sia come superficie piatta corredata di titoli di testo e icone."

A questo proposito sia l'architetto Boeri (2016) che Manovich (2012) suggeriscono un'analogia con la superficie della pittura olandese del '600, dotata di un uso della prospettiva "indispensabile perchè il paesaggio possa esistere", che combinando numerosi punti di vista si pone come ibrido tra la mappa e l'illustrazione, facendo del sintagma stesso il paradigma.

È la prospettiva a sviluppare "la libertà intrinseca dell'esperienza paesistica, il fatto che il paesaggio circonda il fruitore, lo forza a partecipare, lo costringe ad una percezione attiva, lo obbliga a scegliere di continuo (la fruizione come viaggio, o come navigazione): a scegliere almeno il punto di vista." (Boeri 2016)

Ecco perché è possibile parlare sul piano della produzione artistica e progettuale di forme aptiche e addirittura di valori aptici.

Sebbene la topografia sia necessaria in quanto forma di rappresen-

tazione che ambisce all'oggettività e -in quanto tale- fondamentale struttura all'origine della città mentale, rinuncia alla narrazione in quanto non contempla né un inizio né una fine, una narrazione. Come spiega il professor Giulio Barsanti (1992): "La Mappa presenta [...] un territorio a due dimensioni che è virtualmente possibile percorrere in tutte le direzioni e dal quale, non esistendo né punto di partenza né punto di arrivo, non emerge alcuna linea di tendenza, alcun orientamento"

Significa che senza la visione prospettica l'esplorazione dell'utente è del tutto casuale, non ha alcuna relazione con la città che la mappa si propone di rappresentare, la prospettiva ne produce il senso; sebbene una rappresentazione dalle velleità scientifiche sia una premessa necessaria a definire il contesto paesaggistico.

L'interfaccia paesaggio

Nei media tradizionali gli elementi della dimensione sintagmatica vengono correlati in praesentia, mentre gli elementi di dimensione paradigmatica vengono correlati in absentia. Nel caso della frase scritta, le parole che la compongono e le loro relazioni esistono sulla carta e come suonano se le si pronuncia mentre gli insiemi paradigmatici a cui appartengono quelle parole esistono solo nella mente di chi scrive e di chi legge. I nuovi media invertono questa relazione: al database (paradigma) viene data un'esistenza materiale, mentre la narrazione (sintagma) viene dematerializzata (Manovich 2001). La città testo, rappresentata da una mappa consiste esattamente in un media che presenta il solo sintagma, ovvero una potenziale narrazione, ma quando ad una parola della città-testo si riesce ad associare un qualche carattere formale, la visione necessaria diviene quella prospettica che permette di associare alla parola delle immagini determinandone la sopravvivenza all'interno del paesaggio. Gli oggetti, dapprima legati alla sola funzione, se ne emancipano per divenire immagine soggettiva e necessariamente prospettica perchè

la prospettiva stabilisce la relazione reciproca tra gli oggetti e i loro segni rappresentativi (Manovich 2001). A proposito della necessità delle immagini, Fabio Forlani (2004) considera l'estetica una dimensione necessaria per una miglior esperienza turistica, asserisce che l'esperienza estetica sollecita il desiderio di "essere lì" e definisce un'"atmosfera", ritiene che un progetto di comunicazione dovrebbe essere un "lavoro estetico" finalizzato a fornire informazioni ai turisti attraverso esperienze esteticamente significative (Calabi, Scuri 2015)

"La città consensuale rappresenta così la codificazione verbale, in un dato momento, di un orizzonte di senso, di un quadro preliminare di associazioni e referenze nel sapere disciplinare."(Boeri 2016). Fino all'emergere di una città interna questo orizzonte opera come sfondo e contesto sul quale proiettare ogni singolo sguardo.

Come precedentemente affermato, la città consensuale è il bacino a cui gli artisti attingono per produrre le immagini e il carattere di tipicità che questi luoghi contribuiscono a creare rispetto agli altri, Gianitrapani afferma a proposito che ...l'uso delle immagini segna [...] un processo di stereotipizzazione della rappresentazione turistica e, soprattutto dal secondo dopoguerra, contribuisce a tematizzare i luoghi in termini pittoreschi, a costruirli come 'tipici' e 'autentici'. Infatti, il passaggio alla visione prospettica permette di godere del paradigma, del "database" che è la città fisica, ma ogni volta che poniamo la nostra attenzione sulle immagini perdiamo la relazione sussistente fra di esse.

Se dapprima osserviamo la città fisica da un punto di vista impersonale, siamo indotti a rimuovere la nostra presenza completa di osservatori e a oggettivarne gli elementi; anche se ci avviciniamo alla loro superficie, sempre avremo un mondo di fenomeni indipendenti dalla nostra esistenza e percezione; solo l'uomo contemplatore può trovare il modo di operare, o "recitare", nel paesaggio. Secondo la metafora del teatro il paesaggio è un interfaccia che si pone tra il guardare e l'agire e tra l'agire e il guardare (Turri 1998) L'oggettivazio-

ne del paesaggio operata dalla mappa è necessaria ad individuare la posizione specifica di ogni rappresentazione all'interno del rispettivo strato, grazie alla natura permanente della "città-testo". Ma poiché il fine del progetto è la comunicazione delle atmosfere, se nel guardare la città consideriamo "la gravidanza, il carattere costruttivo del nostro personale punto di vista i suoi oggetti ci appariranno come gli elementi di una visione prospettica, in cui ogni piccolo tratto trattiene in sé il debito nei confronti di un'ottica originariamente soggettiva e unica; anche allontanandoci dalla città, volando su di essa con 'l'occhio della mente', non potremo mai disfarci degli impalpabili fili che ad essa ci legano." (Boeri 2016). Per le finalità comunicative che mi sono posto di raggiungere attraverso il format, la visione zenitale è una struttura necessaria e -per quanto possibile- oggettiva ma un format di comunicazione territoriale non può limitarsi a proporre una rete di relazioni, bensì ci si avvarrà delle proprietà aptiche dell'uso della prospettiva.

La lettura del paesaggio avviene -secondo Turri (1998)- attraverso due fasi: la prima individua gli elementi componenti, la rete di relazioni fra essi instaurata e il loro rapporto con la morfologia del territorio; la seconda permette l'apprezzamento qualitativo degli edifici. Sostanzialmente da una visione zenitale che ci permette di cogliere le relazioni esistenti fra gli iconemi passiamo -attraverso questi ultimi- ad una visione prospettica che permetta di focalizzarsi sulle qualità estetiche. "Il paesaggio non lo si può interpretare soltanto stando all'esterno o osservandolo da lontano. Al massimo da lontano possiamo cogliere gli iconemi e il tipo di relazione che lega nello spazio iconema a iconema, la loro collocazione e la loro centralità o meno nel contesto, ma non il significato simbolico e funzionale che essi hanno per chi vive nel territorio che li accoglie." (Turri 1998)

Rispetto al ruolo della prospettiva nel paesaggio Giannitrapani (2010) afferma che in alcuni punti di vista panoramici reali suggeriti dalle guide la prospettiva è tanto evidente che è la costruzione architettonica a suggerire il modo di guardare del turista, in termini "quasi deterministici". Anche Turri sostiene che la parte che l'uomo recita

nel paesaggio gli venga suggerita dal paesaggio stesso, dal suo “farsi spettatore”. “L’effetto delle vedute era di trascinare -trasportare- lo spettatore nel paesaggio o veduta cittadina raffigurati, creando con forza la sensazione di un viaggio simulato.” (Giannitrapani 2011); significa che suggerisce un percorso di approfondimento tra i sottinsiemi di cui la città pare composta da quel punto di vista, l’immagine mentale trova le proprie corrispondenze sulla città consensuale, e grazie ad esse possiamo comprendere i principi su cui la città è fondata. Giannitrapani la definisce rispetto alla comunicazione del territorio: spazio interno al quadro ma che lo apre sull’esterno, è la scoperta di una adeguata tecnica di incorniciamento e di definizione della profondità che segna l’invenzione del paesaggio come spazio culturale, visibile in tutti i suoi aspetti. Proprio con questo scopo nasce la pittura vedutista nelle città lagunari di Venezia e Amsterdam. Attraverso il pittoresco, le rappresentazioni tendono a cogliere i caratteri particolari, distintivi, per fissarli in un insieme generale, in uno spazio più o meno esteso, dallo spazio racchiuso del giardino, a quello di una città o di una regione. Molti siti di comunicazione territoriale utilizzano mappe per la collocazione dei contenuti ma la veduta gode di alcune proprietà che la rendono migliore nella costituzione dell’invito: “esse cercavano di sconfinare i limiti della prospettiva creando una superficie orizzontale più ampia, spesso fatta di vedute aggregate, che erodevano l’idea di una prospettiva univoca e gerarchica” (Bruno 2006); Possiamo andare dagli oggetti ai segni, ma anche dai segni agli oggetti tridimensionali; questa relazione reciproca ci permette non solo di rappresentare la realtà, ma anche di controllarla.

— Contesto

Il montaggio spazio-temporale: differenti relazioni fra scenografia e attori

La scelta di opere pittoriche caratterizzate da determinati punti di vista dipende dalla volontà di restituire parte dell'esperienza della visita del paesaggio che vogliamo comunicare; per poter replicare il "moto metaforico" -che argomenterò di seguito- sortito dalla pittura vedutista è bene conoscere le varie forme di rappresentazione del moto.

Forme di rappresentazione del moto

Il semiotico Ruggero Eugeni individua tre modalità principali in cui è possibile rappresentare un movimento o un'azione (Fiorani 2007).
Il movimento bloccato rappresenta il movimento (o l'azione) come se fosse stato bloccato in un' istante preciso e ne esistono tre alternative: Il movimento potrà essere rappresentato nella sua fase iniziale, nella sua fase intermedia o, infine, nella sua fase finale.
Il movimento contratto: in questo caso vengono rappresentate due o più fasi successive dello stesso movimento o della stessa azione contemporaneamente.

Movimento articolato: le varie fasi di un movimento o diversi movimenti vengono distribuiti su più figure. Queste figure possono rappresentare lo stesso personaggio, che viene ripetuto in pose successive, quasi come se si trattasse di un effetto stroboscopico.

Un secondo caso è quello in cui le figure corrispondono a personaggi differenti, come se le fasi del movimento fossero state divise fra di loro.

Questi tipi di rappresentazione sono sufficienti per il tipo di azione che vogliono rappresentare, ovvero a corto raggio, avvenenti in luogo la cui immagine mentale e fisica coincidono perché interamente percepibili da un unico sguardo umano. La rappresentazione di un'azione o movimento in un solo luogo prospettico costituisce la scena, che è la corrispondenza fra il tempo diegetico (simulato) -ovvero quello della storia- e quello sintetizzato dalla sua narrazione.

I tipi di rappresentazione successivi sono modalità per unire più scene ed offrire una maggiore corrispondenza fra tempo diegetico e tempo rappresentato

La scena è l'unità paradigmatica del montaggio cinematografico, una tecnica narrativa che a partire dagli anni Venti, obbligò il pubblico a colmare mentalmente il vuoto tra immagini scollegate.

La tecnica del montaggio temporale è molto più diffusa, corrisponde al concetto stesso di montaggio della pellicola cinematografica e definisce il linguaggio cinematografico così come lo conosciamo, invece l'impiego del montaggio all'interno di una stessa inquadratura è più raro ma farà al caso del progetto come argomenterò poco di seguito.

(Manovich 2001)

Il montaggio cinematografico, al contrario del testo scritto, mostra solo il paradigma, gli spazi, la loro caratterizzazione e ciò che viene al loro interno sottoforma di scena. Gli spostamenti tra una scena e l'altra sono solo immaginabili attraverso l'accostamento delle stesse e, secoli dopo, sarà il cinema a fare di questo sforzo interpretativo del visore il principio del montaggio temporale, per cui varie scene sono rappresentate in sequenza logica.

Lo spazio simulato e la topologia planare

Nelle interfacce contemporanee paradigma e sintagma sono co-presenti e per capire come mostrarli entrambi analizziamo tre casi di rappresentazione di un moto o azione alla luce di due differenti concetti di spazio: lo spazio simulato e la topologia planare.

Nelle opere figurative ogni figura dipinta occupa due posizioni: una all'interno dello spazio simulato e l'altra all'interno della superficie piana del quadro.

Lo spazio simulato è quello riprodotto dall'artista attraverso la prospettiva ed ospita la narrazione.

La topologia planare è la mappa dei singoli soggetti inclusi nel quadro e delle loro reciproche relazioni, la posizione che occupano nel piano del dipinto rispetto allo spettatore ed è determinata da esigenze narrative (Thurlemann in Corrain 2004).

Che il movimento rappresentato sia bloccato, distribuito su un personaggio riprodotto numerose volte o che sia distribuito fra più personaggi la scena è unica in quanto tutta l'azione rappresentata è inclusa all'interno di un unico luogo prospettico, pertanto spazio simulato e topologico corrispondono per natura.

Si fa più interessante "allargando la prospettiva", quando un'azione o sequenza d'azioni è distribuita in più luoghi fisicamente separati per cui se ne necessita un "montaggio" all'interno di una "cornice prolungata" (Polidoro 2011): si devono porre in continuità sia logica che prospettica tutti i luoghi in cui è distribuita l'azione.

Per fare ciò vanno fatti corrispondere secondo il criterio di verosimiglianza lo spazio topologico che determina la narrazione e dipende dall'ordine di lettura proprio dell'uomo e quello simulato che costituisce la "scenografia". Per esempio, In Loth e le Figlie le figure che riprendono gli attori e il gruppo di attori della fuga sono distribuite regolarmente sulla superficie pittorica secondo la doppia categoria tassonomica della verticalità/orizzontalità - alto/sinistra - basso/sinistra - basso destra. La corrispondenza fra le due spazialità consiste

nel principio di isomorfismo che, in matematica, è la corrispondenza biunivoca tra due insiemi dotati di strutture (d'ordine, algebriche o topologiche), la quale conservi le strutture stesse. (Treccani)

Rispetto a questo montaggio di scene Eugeni (Fiorani 2007, Polidoro 2011) espone il racconto iconico che assume tre forme di rappresentazione di una narrazione in diverse fasi, più o meno lontane nel tempo e che preludono al montaggio cinematografico.

Il primo caso è simile a quello del movimento bloccato ma un'immagine può rappresentare una situazione che suggerisce cosa è accaduto nelle fasi precedenti o cosa accadrà in quelle successive.

Spesso, in pittura, l'azione principale o quella su cui si vuole richiamare l'attenzione sono in primo piano, mentre un evento precedente o successivo viene rappresentato sullo sfondo (Schapiro 1996). Nell'esempio di Loth e le Figlie di Luca di Leida [1] (1520) abbiamo differenti azioni in differenti luoghi fisici ma nello stesso luogo semantico o simulato, all'interno della stessa composizione pittorica.

In altri casi non abbiamo separazione tra primo piano e sfondo, ma le diverse azioni vengono rappresentate in successione, spesso da sinistra verso destra, all'interno di un'unica immagine. Se gli eventi riguardano gli stessi personaggi, non è difficile vederli dipinti a breve distanza, rinunciando quindi parzialmente alla verosimiglianza. come ne Il Tributo di Masaccio [2] (1424) (Fiorani 2007, Polidoro 2011).



L'estrema espressione di questa forma di rappresentazione viene raggiunta coi diorami, artefatti in cui diverse azioni intraprese da un personaggio o un gruppo sono distribuite lungo uno spazio topologico di orientamento orizzontale nel quale -tramite espedienti prospettici- sono uniti numerosi scenari che ospitano le azioni del personaggio che si ripete.



Queste ultime modalità di rappresentazione sembra anticipare la stessa intuizione stimolata dal montaggio cinematografico, che riproduce il ragionamento umano "attraverso l'isomorfismo delle rappresentazioni mentali e di quelle operazioni che producono effetti visivi esterni, come le dissolvenze, le immagini composte e le sequenze sovrapposte" (Manovich 2001); infatti, come nel montaggio cinematografico, le fughe prospettiche in sequenza ospitano delle azioni specifiche e richiedono lo sforzo interpretativo dello spettatore perché immagini lo spostamento "diegetico" avvenuto fra di esse. Solitamente il passaggio da una fase della narrazione all'altra è sottolineato da una modificazione dello spazio rappresentato o da

elementi architettonici dipinti che svolgono la funzione di cornici (Fiorani), infatti -suggerisce D'Angelo (2003)- nel medioevo la natura non era che scenografia dell'azione umana.

Ogni fase della narrazione di queste due modalità è una scena, corrispondenza fra tempo diegetico e simulato e separate da elementi architettonici ma uniti nel piano topologico, facendo così intuire il moto effettuato tra le scene.

Proprio come il montaggio cinematografico l'isomorfismo deve il suo effetto narrativo all'esistenza della memoria, per esempio, nelle ultime modalità di rappresentazione argomentate non potremmo apprezzare l'effetto narrativo se non sapessimo per esperienza che gli edifici si sono sempre costruiti secondo certi canoni, per geometrie elementari e prevalentemente per angoli retti.

Questa esperienza dell'architettura è parte della nostra enciclopedia, quella che Umberto Eco ritiene l'insieme delle conoscenze condivise da un determinato numero di persone; senza queste esperienze preliminari e condivise sulla prospettiva non potremmo comprendere il valore narrativo dell'isomorfismo.

Pare evidente che in questo tipo di rappresentazioni la costruzione dei luoghi sia funzionale unicamente ad ospitare un'azione, essi sono -si- importanti per il senso della narrazione ma non ne sono protagonisti, allo stregua di una certa fotografia contemporanea orientata ai fenomeni. Nei prossimi casi sarà del tutto invertito il rapporto fra "scenografia" ed "attori", alla prima si darà tanta importanza che la recitazione emergerà come metafora.

La scenografia per il viaggiatore

Se in quasi tutte le forme di rappresentazione della narrazione precedentemente esposte la prospettiva architettonica aveva lo scopo di separare le scene, nel vedutismo questa prospettiva è il preludio di

altro ma anche strumento di raccordo, infatti se nel paesaggio “ogni prospettiva è una scena” (Bruno 2006) l’architettura rappresenta un raccordo fra esse, a riguardo l’esperto di cinema S.M. Ejzenštejn sostiene che “Un insieme architettonico è un montaggio dal punto di vista dello spettatore in movimento. Alle linee, intese come elementi generatori, corrispondono i caratteri atmosferici delle impressioni motorie. Il loro oscillare, elevarsi e spezzarsi, lo esperiamo dinamicamente compiendo virtualmente tali movimenti insieme con le linee, anche il montaggio cinematografico è un modo per collegare in un unico punto -lo schermo- vari elementi (frammenti) di un fenomeno filmato in diverse dimensioni, da diversi punti di vista e da vari lati” (Giannitrapani 2010)

Il moto di Loth e le sue figlie non è realmente rappresentato nel dipinto ma il rapporto fra le due spazialità perette allo spettatore di intuirlo, grazie ad una radicalizzazione del rapporto fra le due spazialità il vedutismo estremizza l'effetto ponendo lo spettatore come attore.

Sono state sin qui esposte le rappresentazioni di un’azione puntuale e le rappresentazioni di più azioni che lasciano intuire il moto fra i luoghi in cui esse avvengono e la ricerca artistica che ha raggiunto la rappresentazione del moto attraverso luoghi diversi è quella del vedutismo, con un ulteriore proprietà che sarà argomentata nel successivo capitolo.

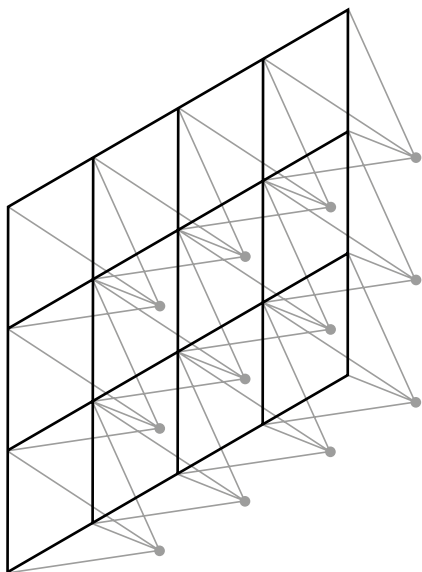
Dopo tutti questi casi di rappresentazione statica del movimento l’apice nella ricerca in questo senso è stata la pittura vedutista che come nel racconto icononico consiste in un certo rapporto fra spazio simulato e topologia planare; la strategia utilizzata in Loth e le figlie per la restituzione dello spazio lo spazio è tipica della pittura olandese del '600 e rappresenta il paesaggio come fosse un "paesaggio nel mondo" (Thurlemann in Corrain 2004). Nella pittura di paesaggio l’immagine della città subì un intenso processo di frammentazione e moltiplicazione prima di essere nuovamente raffigurata nelle vedu-

te panoramiche che dilatavano i confini stessi del quadro (De Seta 2001), "l'organismo urbano si frantuma in più immagini. Il corpo della città è sezionato in vedute parziali: è l'inizio di un montaggio frattuato, scritto su un corpo città serializzato".

Dello stesso avviso cito Renzo Dubbini (1994) per cui il pittoresco, tra '700 e '800, si propone come codice per isolare e comporre scene di paesaggio, "si afferma come arte di comporre scene e come sistema di analisi dei caratteri ambientali, a partire dalla materialità degli oggetti, dalla loro matrice culturale e dall'influenza che l'ambiente esercita su di essi". Dunque, esposta la natura composita del vedutismo, in questo lavoro di frammentazione, selezione e disposizione operato dai pittori potremmo immaginare un personaggio in ogni scena, come si farebbe per la rappresentazione del movimento articolato, ma una seguente operazione produce un effetto narrativo ulteriore, che sarà argomentato nel prossimo capitolo.

L'attore spettatore nella pittura di paesaggio, la tecnica vedutista

Secondo la rappresentazione del movimento articolato potremmo porre un ipotetico personaggio "viaggiatore" in ogni punto di vista che compone una veduta, le due operazioni pittoriche sono infatti molto simili ma la veduta sortisce un ulteriore effetto narrativo invertendo il rapporto fra attori e spettatori del racconto iconico. La sostanziale differenza fra il racconto iconico di Loth e le Figlie e la pittura di paesaggio consiste in "una prospettiva particolare sul mondo visibile, quella di una veduta attraverso una finestra ma al contempo anche a un inventario, un censimento rappresentativo di ciò che costituisce il mondo in senso enciclopedico" (Thurlemann in Corrain 2004). Attraverso questo rapporto fra spettatore ed opera si giunge ad impersonificare il viaggiatore del racconto iconico e questo è detto -in semiotica- effetto d'embrayage, a sostegno del quale abbiamo la metafora del paesaggio teatro proposta dal geografo Turri. L'embrayage è un fenomeno semiotico che avviene ogni qualvolta un lettore o spettatore si trova ad impersonificare chi scrive, dipinge, scatta foto o filma (nel caso di alcune modalità di regia cinematografica) la scena che sta narrando.



Un'ipotetica immagine composta di numerosi punti di vista accostati

L'unione di numerosi punti di vista attraverso l'isomorfismo permette che ciò che nella realtà consisterebbe in un insieme di visioni accumulate durante una passeggiata sia visibile in un ipotetico volgersi di testa, è questo a rendere la veduta racconto di una visita o del moto di un personaggio. E' vero, infatti, che lo scopo del vedutismo è sì quello di narrare di una visita ma è più che altro quello di mostrare ciò che nel corso di quella narrazione possiamo ammirare; ha un grande valore scenografico e in questo caso la scenografia non è funzionale alla storia, la determina nel senso che ne è origine grazie alle suggestioni aptiche della prospettiva.

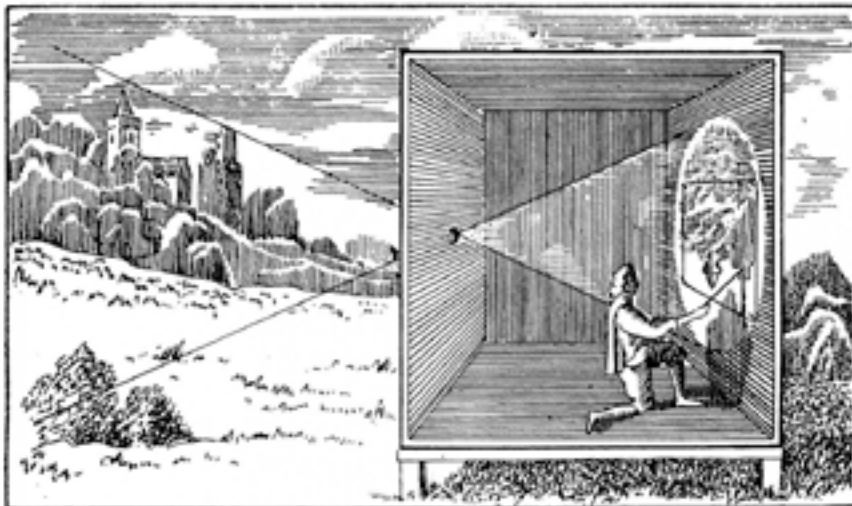
È scenografica l'intenzione dei pittori le cui rappresentazioni tendono a cogliere i caratteri particolari, distintivi, per fissarli in una com-

posizione generale, più o meno estesa, dallo spazio racchiuso del giardino, a quello di una città o di una regione.

Il pittoresco è, infatti, secondo Brilli (Giannitrapani 2010), tipico di un'estetica classica del viaggio: esso tende a ridurre l'eccesso di varietà presente in natura e ad armonizzarlo in una composizione ordinata, come enunciato da D'Angelo (2011) "è per meglio limitarla (la natura) nelle sue pretese esorbitanti, contenere l'esuberanza e i disordini, la sua tendenza entropica e imporle, [...] attraverso lo sguardo, la sentenza dell'arte, le mode e i modelli della sua rappresentazione", di modo che sia la natura ad andare all'uomo attraverso questa sintesi.

Una volta chiarita la natura di sintesi della veduta è lecito chiedersi come possano tutti i punti di vista essere colti contemporaneamente dallo spettatore dell'opera con conseguente effetto d'embrayage.

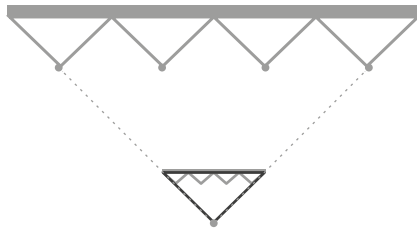
Si è già scritto che il vedutismo attua un'estensione del quadro prospettico ma se il luogo mentale rappresentato è completamente visualizzabile da uno sguardo unico è perché la camera ottica compie, con la proiezione, una riduzione in scala dei soggetti rappresentati: così che gli svariati punti di vista trovino posto tutti insieme nel campo visivo di chi ammira, nella "finestra" di Thurlmann.



La camera oscura o ottica

La camera ottica fù uno strumento di proiezione esistente in diverse versioni tutte accomunate; in un ambiente buio, attraverso un foro in una parete veniva proiettato invertito e capovolto l'immagine di tutta la realtà esterna, scarsamente nitida ma in prospettiva esatta. Più proiezioni assunte ruotando la camera su un centro, potevano essere "montate" anche senza il supporto di una proiezione d'insieme, per semplice giustapposizione su cui si intervenne per dissimulare le giunzioni. L'artista si occupava della restituzione complessiva e unitaria "del sistema di ortogonali più evidente nella struttura architettonica dell'oggetto" (Gioseffi 1959)

La riduzione di molti punti di vista di cui è composta una veduta in uno solo



Rispetto al racconto iconico la percezione della veduta ha un polo egologico ben definito, ad esempio la pittura rinascimentale fondata sulla prospettiva implica nell'osservatore un punto di vista privilegiato (Bohme 2010) a dimostrazione del suo valore più scenografico che narrativo.



Schizzi di Canaletto per il dipinto della Chiesa dei Santi Giovanni e Paolo, 1760. Punti di vista assemblati

Attraverso questa riduzione possiamo personificare il viaggiatore del movimento articolato (Fiorani 2007) che altrimenti osserveremmo riprodotto numerose volte in questa grande scena, diveniamo parte della scena perchè il tempo di osservazione della tela vedutista è

solo una sintesi dell'esplorazione della città consensuale. A conferma di ciò, Bohme (2010) asserisce che se nell'agire prendiamo coscienza di noi stessi tramite la resistenza incontrata dall'azione, nel percepire ci si sente toccati, esposti al mondo; l'uomo porta se stesso al mondo ed ai suoi elementi assumendo una certa posizione o disposizione dal punto di vista proprio corporeo, posizione che nel vedutismo assume grazie alla sua sintesi. Ora, così come il teatro in quanto istituzione permette di presentare la realtà effettuale fenomenica in quanto tale e di isolarla dalla realtà fisica, così pure la messa in scena di qualcuno o di qualcosa dà autonomia al carattere con cui esso appare rispetto alla sua esistenza come cosa.

Rispetto all'ambizione di rappresentare il moto è perfettamente logico che ben presto, in questo ambito, si manifesti un'esigenza nuova: quella di cogliere il tempo reale della rappresentazione di far coincidere immagine e istante. E' ciò che spingerà i pittori di diorami a cercare il movimento, sfruttando alcune particolari applicazioni della meccanica e dell'ottica, al fine di individuare il punto esatto in cui la figura dinamica si situa in una specifica dimensione temporale (Dubbini 1994). A sostegno di quanto appena scritto, il Turri argomenta che la pittura di paesaggio ha persino proposto modelli di comportamento o di recitazione degli individui, li ha spinti a farsi attori attraverso quella che Walter Benjamin chiama "aura", l'insieme delle sensazioni di spazio e tempo che si colgono in un dipinto. La veduta permise di realizzare delle forme di racconto che anticiparono le tecniche cinematografiche quali la lanterna magica e il diorama, in cui molte scene erano montate a simulare un'infinita continuità spaziale lungo la quale si svolgono i fatti del racconto.

La lanterna magica consiste in una prima forma di proiettore che -appunto- proiettava le scene susseguitesì lungo il diorama che scorreva di fronte alla fonte luminosa.

Un'altra forma di montaggio inerente al vedutismo, anche se non derivata, è quella del montaggio analitico. Nato sul principio della moltiplicazione del punto di vista e del correlato spezzettamento della scena in tante inquadrature con la giustapposizione di campi e

piani e l'inserimento di particolari e dettagli. Permette di analizzare l'avvenimento e di concentrare l'attenzione dello spettatore solo sui dati più essenziali all'economia emotiva dell'azione, cancellando i ricordi di continuità spaziale e facendoli apparire naturali, inducendo lo spettatore a identificarsi con il suo occhio e a vedere il film come una realtà di cui è testimone, oltre ad identificarsi con uno o più personaggi vivendo empaticamente le loro emozioni e la narrazione come un sogno (Fiorani 2007).

È come se nella veduta il montaggio analitico fosse finalizzato ad un altro tipo di regia quella del piano sequenza, una lunga inquadratura continua -spesso utilizzata a fini documentaristici- che mostra un luogo e di conseguenza l'evento della sua esplorazione (Manovich 2001). In questo senso Boeri scrive che la città mentale produce aspettative nei confronti di quella consensuale.

A questo punto concordiamo con Dubbini (1994) quando afferma che il processo di costruzione delle immagini, ci interessa in quanto visione del mondo relativa alla specificità dei luoghi; e non è più sensato mantenere la distinzione tra un descrittivismo naturalistico, e forme di rappresentazione più complesse, caratterizzate dalla presenza di elementi simbolici o astratti.

Nel campo dell'arte o più in generale nel campo delle raffigurazioni del mondo, è ben difficile distinguere il concetto di descrizione da quello di rappresentazione, poichè le rappresentazioni sono 'figure che funzionano pressochè allo stesso modo delle descrizioni', una volta creata un'immagine di un luogo è come se si fossero aggiunti gli aggettivi a quel sostantivo che indica la sola funzione di un elemento nel paesaggio/testo.

Al riguardo si può portare la ricerca metafisica di Giorgio De Chirico, il cui proposito fù proprio quello di rappresentare la città unicamente nelle sue relazioni cercando di ridurre gli elementi del paesaggio ad uno stato più prossimo possibile al loro principio generatore. Si è detto della pittura di De Chirico che è "letteraria", lo stesso artista ha rivelato il suo metodo in uno scritto:

"Da lungo tempo ormai mi son reso perfettamente conto che io

penso per immagini o raffigurazioni. Dopo lungo riflettere ho constatato che, in fondo, è l'immagine la principale espressione del pensiero umano, e gli altri fattori, per mezzo dei quali si esprime il pensiero, come, ad esempio, le parole, i gesti e le espressioni, non sono che espressioni secondarie che accompagnano l'immagine" (Romano 2004)

A conferma di tanto il critico Apollinaire scrisse: "L'arte di questo pittore è un'arte interiore e cerebrale [...]. Le sensazioni così acute e così moderne di de Chirico prendono solitamente una forma architettonica" (Romano 2004).

La geometria e la prospettiva furono gli elementi di quest'arte, il fine di de Chirico fu -si- la creazione di una città mentale ma consistente unicamente nelle relazioni prospettiche fra gli elementi, più che negli elementi stessi. Gli elementi, spogliati di tutto ciò che fosse possibile sottrarre loro, sono le parole del paesaggio-testo o fanno il possibile per avvicinarvisi.

La metafisica dimostra che per quanto si possa sintetizzare è sufficiente l'immaginificazione delle parole per arricchire il paesaggio della doppia funzione di descrizione e racconto propria dell'interfaccia del sapere, "dove si mette in scena, si rappresenta, come nel tradizionale sistema dell'indice e nelle rappresentazioni figurate, uno stato dell'arte e al tempo stesso si prefigura un progetto, un'intenzione, una traccia dinamica che apre ad esplorazioni ulteriori." (Baule in Quagiotto 2012)

L'atmosfera di attesa (Treccani.it, metafisica) della pittura metafisica è indotto dalla consapevolezza di assistere ad una sintesi, questo principio raggiunge massima espressione nella pittura di deChirico che nelle esasperate prospettive ci rendeva spettatori di qualcosa di imminente e attraente perché sconosciuto. Con la "città interna" di Boeri (2016) o con la "città mentale" di Lynch (1960) ci si riferisce, dunque, sia a un sistema di attese nei confronti del mondo fisico, sia al principio attraverso il quale offriamo "un abito spaziale", e una collocazione, alle parti meno visualizzabili del nostro pensiero.

"Il movimento sequenziale crea una storia, sicché lo spazio, osservato in progressione, si fa narrativo. Le raffigurazioni che ne risultavano

Giorgio De Chirico
Mistero e Malinconia, 1948



cercavano di catturare il moto con un'immagine in movimento, e questa ricerca dello stato del movimento seguiva un corso. È precisamente questo il passaggio che il flusso filmico delle immagini materializzerà apticamente, stabilendo il proprio corso cartografico” (Bruno 2006).

La coincidenza fra punti di vista fa sì che possiamo visualizzare in un'unica scena le immagini di un luogo che potremmo accumulare solo spostandoci fisicamente all'interno di esso giungendo a contemplare il concetto di tempo, quello necessario a raggiungere tutti questi punti di vista. In questo senso la veduta e il diorama si fanno campo:

“Il concetto di campo si fonda sul legame delle tre dimensioni tradizionali dello spazio con il tempo, che vuol dire anche il tempo della storia, della coscienza storica. Con il tempo, lo spazio diventa a 4 dimensioni”.

In secondo luogo il concetto di campo si fonda sul voler legare questa pluridimensionalità dello spazio tempo alla materia, ovvero ai procedimenti di materializzazione della forma. “Il tempo come movimento fisico e corporeo dello spazio è configurato progettualmente dal layout” (Marcolli 1972); significa che la disposizione degli elementi, sia nello spazio simulato che in quello topologico, crea la dimensione temporale perchè narra della nostra azione all'interno dello spazio raffigurato che in tal modo si fa campo.

La veduta produce così effetto di embrayage nello spettatore, di personificazione del pittore, del viaggiatore o di qualsiasi altro si sia trovato nel rispettivo punto di vista reale.

Sviluppo/Dispositio

Lo strumento della transcodifica per il montaggio spazio-temporale

Illustrerò di seguito la produzione e la finalità del format centrale del progetto, consistente in un diorama digitale.

Non dispongo di vedute sufficientemente estese dei luoghi delle città interessate quindi tratterò di come la transcodifica dei dipinti, ovvero la loro traduzione in formato digitale, ha permesso di uniformare le diverse prospettive per un loro “montaggio” omogeneo ed esaustivo rispetto all’immagine pubblica e di come il collage consenta al contempo una visualizzazione dinamica ed una più contemplativa.

Il progetto consiste nel montaggio di opere selezionate tra quelle del dominio di un Paesaggio preso in oggetto, all’interno del quale si è compiuta un’ulteriore selezione degli “iconemi” (Turri 1998) fondata sulla quantità delle loro riproduzioni da differenti punti di vista. Come già affermato il vedutismo è prodotto delle tre operazioni cartografiche ma dei luoghi interessati non possediamo immagini sufficientemente estese da restituirne l’atmosfera (Bohme 2010); in questo senso ho anche anticipato che il ruolo del designer è quello di un’ulteriore dispositivo di questi prodotti cartografici.

Venendo al format, per restituire in maniera esaustiva le atmosfere che ci proponiamo di rappresentare l'operazione che mi accingo a svolgere è quella di una composizione tra immagini accomunate dalla rappresentazione di uno stesso iconema ma differenti per porzioni d'interesse e punto di vista adottato rispetto ad esso.

Questi dipinti hanno dimensioni e fughe prospettiche differenti e ugualmente differenti sono i prodotti della loro transcodifica che tuttavia permette di manipolarne la prospettiva grazie ad un'operazione che si può svolgere nella nuova codifica delle immagini: la scalatura. Nel gergo dei nuovi media 'transcodificare' un oggetto significa tradurlo in un altro formato, nel nostro caso i dipinti realizzati secondo la tecnica dell'olio su tela o altre tecniche analogiche sono stati transcodificati in varie modalità, in ogni caso sono stati tradotti in codici numerici.

Ora che i dipinti sono insieme di numeri corrispondenti ad un dato cromatico possono essere scalati, ovvero proporzionalmente ridotti o ingranditi simulando un'avvicinamento o allontanamento del soggetto rispetto all'ipotetico osservatore. In seguito alla scalatura i punti di vista vengono posti tutti ad una stessa ipotetica scala di rappresentazione e disposti secondo logica narrativa sul piano topologico circoscritto dal campo visivo umano.

Come nel trompe l'oeil architettonico -in cui le fughe prospettiche venivano manipolate perchè si proiettassero su un piano topologico preimpostato componendo uno spazio fittizio- la scalatura ha permesso di porre in continuità ghestaltica immagini di dimensioni differenti.

Lo spazio del trompe l'oeil architettonico è interno, mentale, e la sua azione illusoria fa in modo che il luogo mentale prevalga completamente su quello fisico o addirittura che quest'ultimo sia funzionale al primo. Il caso è piuttosto ambiguo perchè lo spazio che per lo spettatore è consensuale è mentale per il progettista e viceversa.

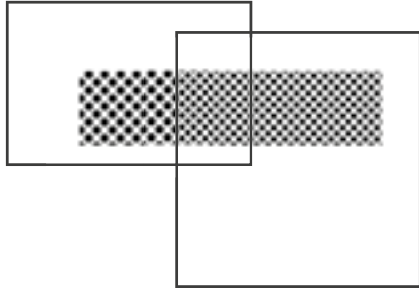
Come -ad esempio nella Galleria Prospettica del Borromini- lo spazio reale fa immaginare un moto, uno spostamento più grande e spet-

tacolare di quanto sia realmente; la scalatura dei dipinti racconta anch'essa di un moto più lungo, quello necessario a registrare le immagini sparse per la città fisica. Secondo Manovich il montaggio è definito da due condizioni: la sovrapposizione degli elementi deve seguire un sistema particolare, e deve essere centrale per il significato dell'opera, dei suoi effetti emozionali ed estetici; il sistema è la struttura fornita dalla città/testo e le opere devono parzialmente sovrapporsi al di sopra d'essa perché risultino in continuità percettiva producendo la metafora del moto.



Nel trompe d'oeil architettonico del Borromini la scultura sul fondo è molto più piccola di quanto appare

Già nel '97 Lev Manovich argomentava che il livello informatico e il livello culturale si influenzano a vicenda, per usare un altro concetto ripreso dai nuovi media possiamo dire che si siano integrati. Le immagini poste in relazione vanno a comporre una sintesi atmosferica di un luogo ed avendo già detto che il vedutismo trova seguito nel montaggio analitico, in cui lo spettatore vede il film come una realtà di cui è testimone sebbene la realtà sia "composta", la visione oscilla tra quella atomista e quella olistica. Sebbene di solito la composizione digitale venga utilizzata per creare



Diversi gradi di dettaglio nella stessa scala di rappresentazione.

uno spazio virtuale integrato non bisogna abbattere i confini che separano i diversi mondi; i diversi spazi non devono omologarsi nella prospettiva, nella scala dimensionale e nella luminosità; i singoli livelli devono mantenere le loro identità separate e non formare un unico universo. (Manovich 2001)

L'importanza della riconoscibilità degli elementi della composizione, non solo valorizza la qualità della stessa, ma è necessaria a produrre la metafora della passeggiata, infatti la varietà delle rappresentazioni riconoscibili ci permette di comprendere l'operazione compiuta del loro assemblaggio e di conseguenza la metafora.

Il diorama composto è un isomorfismo perchè nella composizione le strutture dei singoli domini sono mantenute, una visione in cui le parti e l'insieme hanno la stessa importanza e si valorizzano a vicenda. Infatti, la scalatura operata ha permesso -in alcuni casi- di mantenere i livelli di dettaglio delle singole riproduzioni pur uniformandone "scala" di riproduzione.

Infatti il pittoresco si costituisce come "codice interpretativo e come teoria del carattere applicata all'ambiente", attraverso la quale si cerca di organizzare una disposizione armoniosa e significativa di spazi, di oggetti. Sebbene le immagini proponano tutte lo stesso soggetto la differenza fra i punti di vista adottati dagli artisti permette, tramite il loro assemblaggio di ricostruirne parte del contesto di appartenenza, anche nell'eventualità che non si sia conservato nella realtà grazie all'antichità dei dipinti.

L'ordine nella comunicazione del territorio non può che essere quello di un'ipotetica esplorazione del paesaggio; infatti lo scopo del format è l'immaginificazione di queste sequenze logiche, fondate sulla metafora del viaggio prodotte dai punti di vista accomunati dalla riduzione dell'immagine. Per l'efficace composizione della scena sarà dunque necessario procedere all'analisi di una quantità di evenienze come la dimensione delle immagini transcificate, come nel vedutismo "la costruzione dell'immagine avviene spesso in virtù di corrispondenze e di processi comparativi che pur avendo un fondamento materiale ed effettivi riscontri nella politica, nella società, nei valori culturali,

vengono talvolta enfatizzati e in qualche misura distorti.” (Dubini 1994)

In conclusione “il progetto agisce su nodi e sistemi complessi del territorio con un costante lavoro di scomposizione e riagggregazione di addendi di varia natura, sociali, economici, culturali, con l’obiettivo di riaffermare, mantenere o stabilire ex novo dei caratteri in alcuni contesti che siano ritenuti strategici, nei quali si esprima la qualità del paesaggio” (Boeri 2016).

Il progetto

Di cosa si tratta

Il progetto consiste in un format di Comunicazione del territorio che permetta di ricostruire le atmosfere paesaggistiche attraverso assemblaggi di dipinti di paesaggio. Queste atmosfere sono ricreate grazie alla restituzione del contesto, sintesi prospettica di molte immagini differenti, e dalla possibilità di indagare le stratificazioni che giacciono sulla porzione interessata di paesaggio attraverso le loro rappresentazioni.

Il format svolge un'importante funzione predittiva perchè lo stesso si fa orientativo una volta che l'utente si trova nel paesaggio. La specificità del progetto consiste proprio nella continuità fra le due funzioni: predittiva da posizione remota, orientativa nel paesaggio (Calabi, Scuri 2014); grazie alla manipolazione della prospettiva operata sui dipinti transcodificati (digitalizzati).

Il "montaggio" delle immagini non è predittivo solo rispetto al paesaggio ma anche rispetto all'esperienza che se ne farà attraverso il format stesso.

Il format come processo

Il format consiste in una modalità per comporre atmosfere fondata sulla cartografia aristotelica, quella caratterizzata da una fase di selezione di elementi seguita da quella della loro disposizione per finire col dare al tutto specifici caratteri formali. Le immagini di paesaggio sono state accostate tra loro sullo stesso principio di utilizzo che i pittori vedutisti fecero della camera ottica: sono state fatti corrispondere quegli elementi comuni a più immagini anche se carpiti da punti di vista leggermente diversi.

Essendo le vedute pittoriche delle cartografie, in quanto prodotti

delle fasi aristoteliche, sono anch'essi dei prodotti compositi e il format si avvale proprio della coincidenza fra alcune parti dei differenti dipinti per fare di loro un ulteriore assemblaggio.

I dipinti digitalizzati sono stati trovati delle dimensioni più disparate, per assemblarli in modo che restituissero uno spazio simulato verosimile si è sfruttata un'altra tecnica che la camera ottica consentiva attraverso le focali: la scalatura, anche se a differenza della camera, le immagini digitali si possono ingrandire o ridurre senza perdita di qualità entro i limiti delle loro dimensioni.

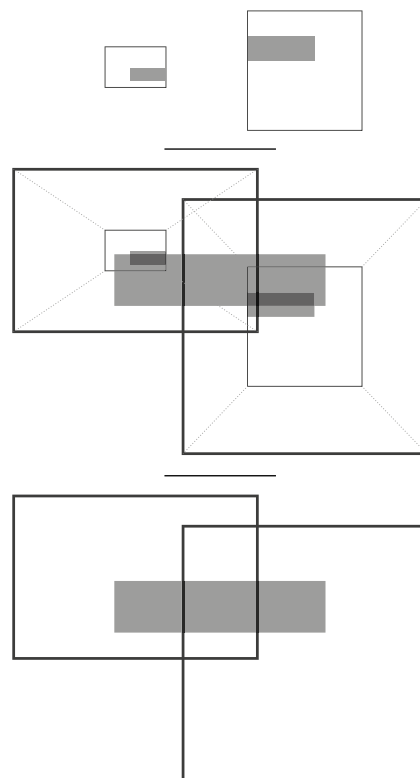
Di alcuni iconemi sono state trovate numerosissime immagini ma a determinare quali avrebbero fatto parte del montaggio è stato anche il rapporto di dimensione reciproco, nel senso che accostando un'immagini piuttosto piccola ad una molto grande avrebbe imposto un'eccessiva riduzione della seconda, con una perdita complessiva nell'effetto scenografico.

La scalatura permette di portare tutte le immagini ad una comune scala di rappresentazione permettendo loro di mantenere differenti approfondimenti di dettaglio.

L'interfaccia diorama, l'importanza del contesto per un nuovo turismo culturale

Turri trova necessario conservare anche il contesto affinché si possa difendere la memoria dell'azione che generazioni a noi precedenti hanno svolto nella città-teatro; il degrado delle identità territoriali è proporzionale alla caducità dei significati e alla rapidità con cui tutto si trasforma e rappresentare i luoghi è un'operazione concettuale prima che estetica. Il design deve funzionare da "dispositivo di decodifica" e rilettura, capace di mostrare punti di vista e memorie ancora esistenti anche se invisibili. (Baule, Calabi, Scuri 2014).

Nel contesto di un turismo fattosi più specifico, interessato ai territori diffusi e alle esperienze sia naturali che culturali, divengono



Due immagini mostrano lo stesso iconema raffigurato in porzioni diverse, la scalatura ci permette di accomunare i punti di vista in un elemento di coincidenza.

fondamentali le identità che Sabrina Scuri (DCXT 2014) definisce “di transizione” perchè descrivono il processo evolutivo di un luogo, gli “habitus” che lo hanno modellato unendo le comunità in un’origine condivisa.

La rappresentazione degli iconemi li ha chiusi in cornici che delimitassero la porzione di paesaggio con la maggiore concentrazione di segni in quanto strutturale di un più vasto discorso e -in questo senso- gli iconemi costituiscono un vertice, uno spiraglio rispetto al contesto “di transizione”. La loro concentrazione nell’ambiente connota tali tracce come “segni immagine”, in quanto permettono di risalire ai fatti, storie e avvenimenti, a loro volta rappresentati da immagini e narrazioni di varia natura (Baule 2014). Ogni elemento ha un ruolo, una funzione, per cui ogni iconema rimanda, per l’abitante, a realtà territoriali, fisiche, che stanno dentro la cultura in cui vive, rapportandosi con gli altri abitanti del paese.

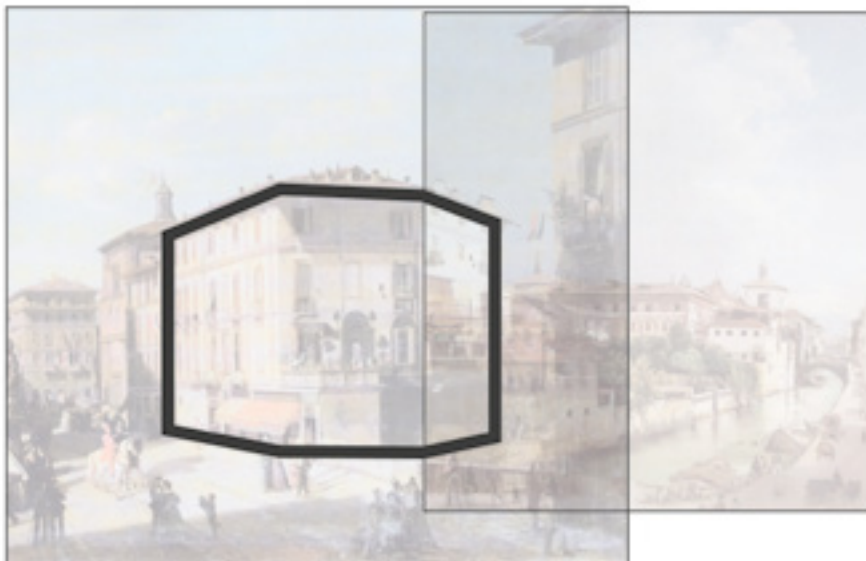
La conservazione dei “frammenti rappresentativi” (Turri 1998) che sono gli iconemi e delle loro reciproche relazioni mi ha permesso di ricostruire gli strati posizionando le parti al di sopra del paesaggio testo, in cui sono eterne le fughe prospettiche su cui posizionare le parole una volta connotate in una visione non più zenitale.

Le fughe prospettiche forniscono gli assi, la struttura sui cui posizionare immagini differenti ma coerenti, almeno secondo i principi gheistaltici di continuità e pregnanza della forma.

Secondo la psicologia della Gestalt l’elaborazione della realtà visiva avviene già nell’occhio che produce delle sintesi formali, le varie modalità e i presupposti necessari sono stati studiati dallo psicologo Gaetano Kanizsa. Diverse sono le situazioni in cui avvengono questi fenomeni percettivi ma nel caso dei diorami sono quelle in cui si può constatare una discrepanza fra alcuni caratteri dell’oggetto fenomenico e le corrispondenti caratteristiche dell’oggetto fisico. La costituzione di unità fenomenologiche è dovuta nel nostro caso da “continuità di direzione”, “direzionalità e orientamento”, “chiusura” e “coerenza

strutturale e pregnanza”.

I montaggi sono stati permessi proprio dalla tendenza umana alla sintesi del contesto naturale, che ha reso gli iconemi degli insiemi di forme semplici ed universali per cui è stato facile produrre gli effetti percettivi sopra descritti; per cui se -per dirla con Giuliana Bruno (2006)- ogni prospettiva è una scena la sintesi architettonica si è rivelata fondamentale per montare più scene insieme.



Un'assemblaggio fra due immagini appartenenti al diorama del Corso di Porta Romana è fondato sui principi di pregnanza della forma e di simmetria.

Tuttavia, come specificato, la prospettiva è solo la struttura su cui montare le insegne e gli indizi che in un paesaggio regna un'atmosfera ad essi corrispondente. L'atmosferico non è spaziale in senso geometrico (Bohme 2010), è questo secondo Manovich (2001) a fare delle interfacce vedutiste delle opere d'arte oltre che delle interfacce grafiche. "E' l'interfaccia dell'opera che crea la sua specifica materialità e determina un'esperienza unica per l'utente. Modificare, anche solo leggermente, l'interfaccia significa modificare sostanzialmente l'opera". (Manovich 2001)

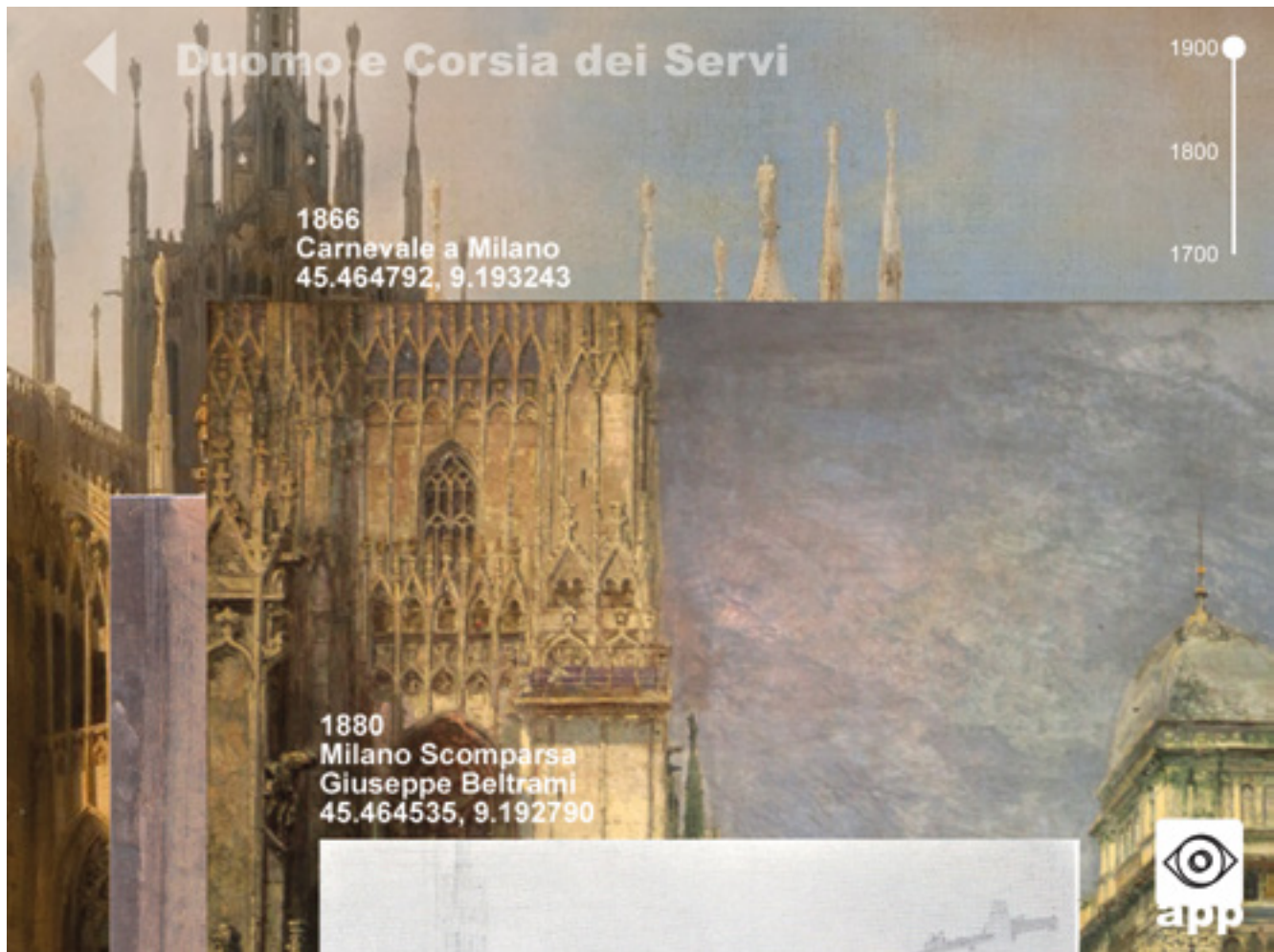
Restituendo materialità ad alcuni strati della città/testo il format risponde ad una specifica e crescente domanda nell'ambito del turi-

smo culturale, ovvero un turismo interessato a mete minori o luoghi meno battuti di mete turistiche. Un turismo delle esperienze, "alle realtà locali, all'esplorazione dei territori diffusi e a quelle esperienze che contemplan contemporaneamente gli aspetti naturali e sociali del territorio".

Per ristabilire il legame fra il territorio e la sua storia bisogna rendere visibile il paesaggio, quello prodotto delle interrelazioni fra fattori naturali e/o umani (Consiglio d'Europa, 2000), l'assunto è che il paesaggio è un fenomeno percettivo e pertanto rientra nell'ambito delle esperienze estetiche (Scuri, 2014).

A questa valorizzazione del contesto conseguono che: il superamento dell'"eccezionalismo, dell' "extra-ordinario" nell'attribuzione del valore, che comporta un ribaltamento della tradizionale nozione di "emergenze territoriali" e delle relative gerarchie che selezionano ed escludono a discapito dei contesti e dei luoghi generalmente classificati come "minori"; una critica di fondo al modello turistico di massa, nonché dello stesso turismo culturale di consumo (Baule 2014). Il visitatore riuscirà a cogliere i significati attribuiti al paesaggio dall'abitante locale quando amplierà il proprio sapere, quanto più approfondirà le conoscenze su quel paese, i suoi abitanti, la sua storia, i suoi percorsi culturali e artistici, le attività produttive, agricole industriali, il gusto estetico della gente.

Affermata l'importanza del contesto per queste nuove forme di turismo vediamo come il format costituisca un tramite tra la funzione predittiva e quella orientativa. Le immagini digitali che abbiamo portato tutte insieme allo spettatore riproducendo il contesto grazie alla loro scalatura, tornano a separarsi in un applicazione a realtà aumentata che le posizioni virtualmente sulla città fisica. In sostanza, le immagini subiscono la stessa operazione due volte, ma in senso inverso: dapprima vengono tutte poste alla stessa scala di rappresentazione perchè lo spettatore si ritrovi ad esplorare un ambiente prospetticamente omogeneo, dopodichè, nella città fisica le stesse immagini assumono la dimensione determinata dalla necessità d'aderire al loro reale ingombro rispetto al punto di vista dell'utente.



Il montaggio è molto più grande del formato dell'interfaccia così che la contemplazione del diorama sia graduale, per successione di dettagli. Come nella case history di Out my Window le singole immagini sono riconoscibili in modo da fare comprendere l'operazione di assemblaggio svolta.



Il ruolo delle immagini e delle loro tipologie

L'importanza storica del progetto consiste nella conservazione della memoria del paesaggio del passato perchè vi sia consapevolezza su quello del futuro. Secondo Turri e Boeri, l'Italia in particolare è stata soggetta negli ultimi decenni al sacrificio del territorio in favore del prodotto industriale. Il nuovo paesaggio costruito è del tutto fondato sulla produzione delle merci e sul loro trasporto, secondo processi ottimizzati e standardizzati su scala mondiale; ciò conduce ad un'omologazione globale che si estende a tutta la sfera creativa e culturale. "La fretta e la mania produttivistica del capitalismo industriale hanno lasciato ben pochi surplus produttivi da destinare alla difesa del paesaggio, anche perchè essa poteva assorbirne non pochi, considerato il carattere massiccio, imponente, devastante della sua azione, soprattutto là dove andava a scontrarsi con il paesaggio ordinato della passata ruralità" (Turri 1998).

Conservare il paesaggio con le sue "atmosfera di spazio e tempo" è un validissimo strumento contro quell'omologazione indotta dal capitalismo globale che vorrebbe renderci uniformi consumatori per essere noi stessi funzionali ai processi ottimizzati che ci forniscono i prodotti. Contro questa tendenza omologatrice adotto le visioni pittoresche in quanto composizioni che si oppongono alla monotonia, l'opacità del mondo; si oppongono alla modernizzazione che distrugge la varietà delle forme, dei caratteri, la specificità dei luoghi e delle culture (Dubbini 1994).

Sebbene sia sufficiente osservare vedute panoramiche dell'era moderna, post-rinascimentale, per circoscrivere il "là" in cui trovare gli iconemi che costituiscano un contatto col passato, nemmeno all'interno delle antiche mura italiane il paesaggio si è sempre preservato.

Pensiamo alla cerchia dei Navigli di Milano sacrificata per la viabilità ma che ne giustificava il nome di Mediolanum, terra tra i due fiumi da cui provengono le acque dei navigli. A riguardo si potrebbe osservare l'attuale tendenza umana a marginalizzare la natura al di fuori del

nostro raggio d'azione, al punto che l'attuale paesaggio è -secondo Turri- funzionale ad attività completamente indipendenti dalla natura perchè le relazioni ormai importanti sono quelle tra uomo e uomo e tra società e società. In quest'ambito è normale che la comunicazione assuma enorme importanza, come fosse un ulteriore strato virtuale al di sopra di tutti noi.

Gli artefatti prodotti non hanno solamente svelato la natura del paesaggio umano in cui siamo spettatori dei potenziali attori che saremmo al suo interno, ma possono renderci spettatori di atti teatrali che sono divenuti fatti storici dei nostri paesaggi. In questo senso abbiamo gli strati riguardanti le stragi fasciste di piazza Fontana a Milano e di piazza della Loggia a Brescia. Collocare la storia all'interno di scenografie in cui siamo attori invece che in una linea immaginaria è un valido modo per farcene partecipi avendo già detto che gli iconemi hanno conservato anche le loro correlazioni e -di conseguenza- il potenziale potere coinvolgente. Quella di osservare il paesaggio come contenitore di memorie territoriali è -per Turri (1998)- una necessità umana contro lo "smarrimento che l'uomo avverte quando si accorge di procedere nella storia senza quelle indicazioni e rassicurazioni che gli provengono dalla possibilità di farsi spettatore di sé."

L'interfaccia diorama, a proposito, è dotata di una timeline interattiva che permette di sovrapporre non solo le immagini dei cambiamenti intorno agli iconemi ma anche gli eventi in essi avvenuti.

Le immagini adottate allo scopo sono sia pittoriche che fotografiche. I dipinti sono orientati alla contemplazione del paesaggio rendendo la scenografia protagonista più degli attori; tuttavia la pittura di paesaggio implica che l'artista sia stato esso stesso attore, i dipinti del vedutismo "fissavano un momento dato della vita del paesaggio ma derivavano da un vissuto tempo, presupponevano una qualche messa in scena della realtà ripresa" (Turri 1998). La stessa tecnica vedutista impone all'artista di aver esplorato e vissuto il luogo perchè ne raccogliesse i differenti punti di vista.

La prima fotografia risentì delle suggestioni scenografiche della pittura debuttando nell'interesse per gli iconemi, l'immagine composta, scenografica. Solo in seguito, compresa l'impossibilità di raggiungere le sintesi vedutiste, i fotografi si dettero alle sperimentazioni e di certo alla possibilità del nuovo mezzo di cogliere l'istante. Ciò l'ha consacrata a testimone del nostro tempo ed ha reso le vicende umane protagoniste delle immagini in cui il paesaggio è -spesso- mera scenografia.

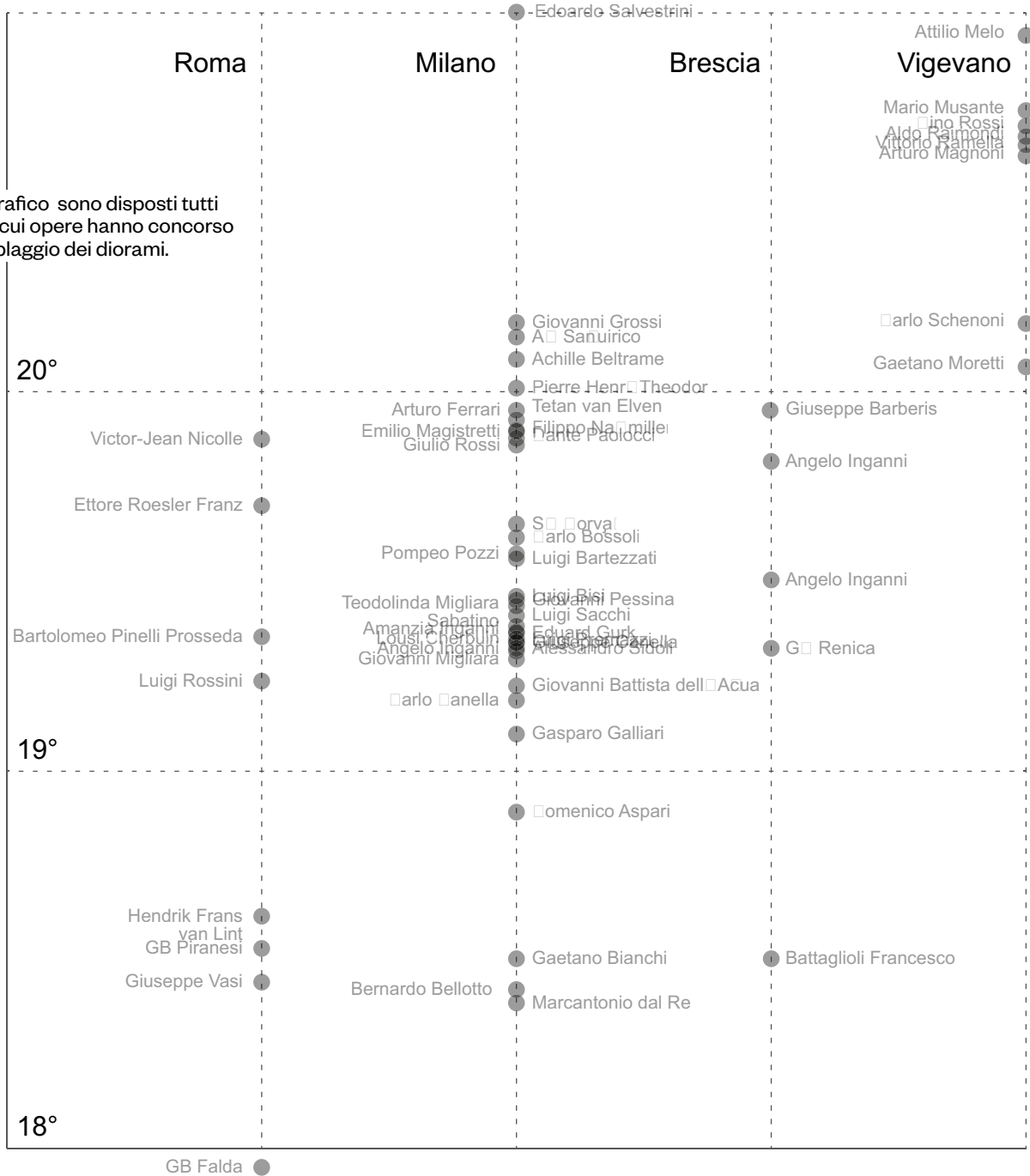
Nei montaggi è interessante constatare che le immagini con valore di documento storico giacciono sopra quelle che hanno già realizzato la scenografia di sfondo, in tal modo abbiamo una narrazione iconica come quella di Loth e le Figlie.

Ciò a dimostrazione che l'estetica di un luogo/paesaggio si pone sempre come organizzazione di dati percettivi e al tempo stesso di dati di altro ordine: proiezioni immaginative, conoscenze storiche, suggestioni letterarie e figurative, valori ecologico ambientali. Si afferma così un generale principio di continuità sul piano comunicativo che superi la separazione tra percezione ambientale e contenuti culturali restituendo dimensione di complessità all'identità estetica dei luoghi; e in particolare in favore di luoghi non convenzionali, cioè non riconosciuti dalle suggestioni della cultura di massa o degli stereotipi comunicativi. (Baule 2014)

I paesaggi composti sono 30: 4 per Roma, 21 per Milano, 2 per Brescia e 3 per Vigevano.

Prevale nettamente Milano ma solo perchè è la città in cui studio

In questo grafico sono disposti tutti gli artisti le cui opere hanno concorso nell'assemblaggio dei diorami.



pertanto mi è stato più facile reperire materiale, i diorami svolti sulle altre città sono comunque sufficienti a dimostrare la replicabilità del progetto e sono sicuro che su Roma ci sia ancora moltissimo margine di azione.

Da ogni diorama emergono delle informazioni: cosa è andato perso, cosa si è conservato e a che titolo, se in forma di reperto, se ancora in uso e se con lo stessa funzione o con altra.

A seguito un grafico in cui gli artisti le cui opere concorrono nei diorami, disposti per città e soglia storica.

Potenziali impieghi

Le immagini sono state tratte da diverse fonti:

- scansionate da libri dedicati ad un artista, per esempio su Angelo Inganni, Gaspare Galliari, Mario Musante, Giuseppe Vasi o Gian Battista Piranesi, Canaletto La produzione di un artista è spesso quasi completamente legata ad un'unica città come nel caso di Galliari su Milano, Vasi e Pirnaesi su Roma
- da libri dedicati ad una città
- da archivi regionali
- dall'Archivio delle stampe Bertarelli
- blogs e forums di appassionati
- siti di testate giornalistiche per le immagini degli attentati fascisti

Tutte le immagini raccolte sono coperte da copyright e sono chiuse nel prototipo di tesi, tuttavia sono piuttosto sicuro mi sarebbero concessi i permessi da dai titolari siano essi enti pubblici o collezionisti privati.

Nel caso di archivi regionali, comunali o statali bisognerebbe dimostrare il potenziale predittivo del format, che in ogni caso ha una versione "in loco" il cui invito all'uso è svolto dagli stessi montaggi che sono composti dalle medesime immagini.

Come accennato, questo format non svolge solo un ruolo predittivo

rispetto alla città ma anche all'esperienza che possiamo farne attraverso quelle stesse immagini che si stanno guardando nel montaggio che ne è una sintesi. Non sono le uniche due esperienze predette dal format, infatti ricordiamo che tutte le immagini utilizzate hanno valore storico in sé stesse e potrebbero appartenere a dei musei. A dimostrazione il Museo di Londra ha lanciato StreetMuseum, un'app gratuita a realtà aumentata che posiziona alcune immagini di paesaggio di sua proprietà su alcune prospettive di città; dopo l'operazione il Museo ha conosciuto una rilevanza internazionale senza precedenti e un incremento delle visite del 79% nel primo anno e raggiungendo in una settimana il numero di ingressi di un mese. (Lee 2012). Un ente pubblico aperto alle visite potrebbe incrementarne gli ingressi, così come un ente privato, se anche ciò non dovesse avvenire il pubblico potrebbe avere interesse ad incrementare le visite alla città, potendo anche trattarsi di turismo di ritorno sviluppato dalle atmosfere che producono affezione nel visitatore.

Secondo questa logica si parte da un'interfaccia archivio da cui scegliere le immagini

> le quali sono contestualizzate prima in mappa e nel montaggio

> il montaggio svolge funzione predittiva rispetto al paesaggio ma anche all'esperienza che se ne fa attraverso l'applicazione a realtà aumentata

> oltre all'esperienza a realtà aumentata, è dimostrato che si possa invitare gli utenti alla visita degli archivi reali, siano essi collezioni private o enti pubblici, chiudendo un cerchio.

A questo punto dovrebbe interessare ai legittimi proprietari la concessione d'uso delle loro immagini.

Si potrebbe supporre che non tutte le immagini sarebbero concesse, ma sono quelle prospetticamente adatte ad essere assemblate in un diorama, in questo modo non sarebbe nemmeno necessario pubblicare le intere collezioni ma concederne solo alcune che possano incuriosire, proprio come si fanno gli iconemi con il paesaggio.

In ogni caso, l'uso didattico di qualsiasi immagine reperita in rete è re-



StreetMuseum, L'app a realtà aumentata prodotto da Brothers & Sisters per il Museo di Londra

golato dal comma 1 bis dell'articolo 70 della Legge sul Diritto d'Autore per cui: "È consentita la pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso l'utilizzo non sia a scopo di lucro"

L'interfaccia archivio

Detto che la città fisica è origine di tutte quelle immagini che vanno a comporre la città dell'immaginario collettivo, l'estensione del mio ambito di ricerca sulle rappresentazioni corrisponderà a quella della città fisica per come essa è tracciata su una mappa. Essendo questo il confine considerato come ambito di ricerca delle immagini la prima interfaccia consisterà in una traduzione del principio di stratificazione paesaggistica in quanto è stato già scritto che la conoscenza del paesaggio è strettamente correlata alle sue raffigurazioni (Clementi 2009). Uno strato contempla il concetto di spazio in quanto dotato di un'estensione e di tempo in quanto prodotto di un'azione di deposito; per tali motivi la prima interfaccia sarà configurata come un'archivio interattivo, filtrato rispetto ai criteri -appunto- di tempo e luogo.

L'utente potrà scegliere di visionare immagini raffigurative di una città di suo interesse e di farlo rispetto ad un periodo storico. Selezionata una delle città poste in ordine orizzontale e ricercabili per swipe, le rispettive immagini saranno ordinate in blocchi distinti dal secolo di esecuzione posti in verticale ed esplorabili in scroll.



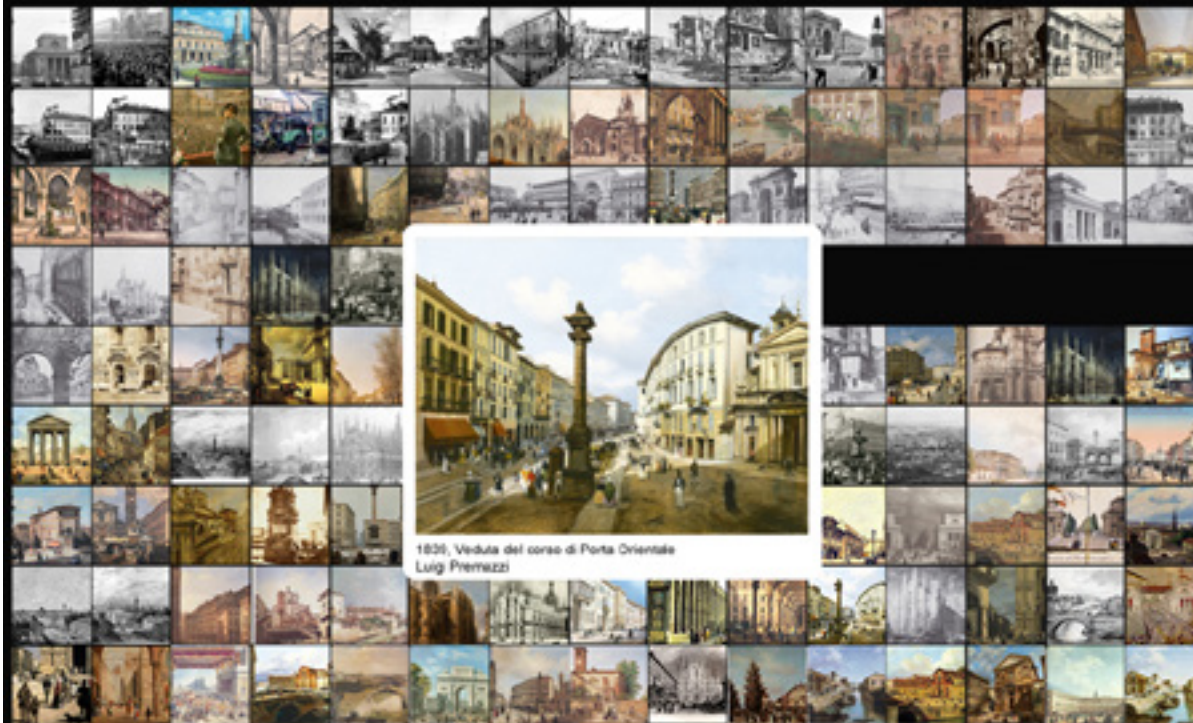
Il grande archivio della pittura di paesaggio



< Milano >

Secolo

18'



19'



Attraverso lo swipe si può scegliere la città, mentre si può scegliere la soglia storica attraverso scroll.

Nel caso il portale della New York Public Library Public Domain, in cui migliaia di immagini sono ordinate per secolo, genere, collezione e colore.

La contestualizzazione, tra visione zenitale e prospettica attraverso gli iconemi

Distinti i vari elementi della città mentale possiamo dire essi siano quelli che Turri definisce "iconemi" del paesaggio, ovvero le unità percettive minime che ne sintetizzano il carattere. L'operazione di discernimento degli elementi costitutivi è opera della nostra percezione -tutt'altro che casuale- che gerarchizza gli elementi e li pone in relazione.

Queste unità percettive sono solitamente costruite dall'uomo in modo che siano tali, che rappresentino la città ed inducano negli abitanti un cambiamento nel modo di agirvi, non a caso la pittura di paesaggio ha conosciuto massima diffusione in seguito alle opere di urbanizzazione del rinascimento.

Costruiti a questo scopo, sono entrati a far parte dell'immaginario collettivo e per questo quasi sempre sopravvissuti ai cambiamenti che del resto del paesaggio hanno fatto un'accumulo di stratificazioni, ciò ha fatto in modo che sopravvivessero anche le relazioni tra loro intercorrenti consolidando l'idea di paesaggio-testo enunciata da Boeri. Nel paesaggio-testo le relazioni tra gli elementi rimangono costanti, mancando -tuttavia- le connotazioni di quegli elementi che non costituiscono unità percettive essi sono mutati producendo le stratificazioni.

Una volta rappresentato e selezionato nell'interfaccia archivio l'iconema viene contestualizzato in questa seconda interfaccia: su una mappa in termini quantitativi e in un montaggio secondo quelli qualitativi.

La mappa, come la veduta, è un insieme di punti di vista posti l'uno accanto all'altro al fine di rappresentare il territorio più ampiamente possibile; ne è una dimostrazione l'impossibilità di rappresentare in piano un corpo sferico come la Terra, che richiede la divisione della superficie terrestre in numerosi punti di vista detti "triangolazioni" (Quaini 1991) e nell'ottocento l'opportunità di connotare gli iconemi in visione zenitale fu fonte di dibattito. Le due proiezioni sono com-

presenti perchè mostrano due aspetti diversi di uno stesso iconema, Quaini (1991) riporta un estratto in cui Rousseau sostiene che l'unica rappresentazione valida sia quella topografica perchè atta a restituire le misure della natura, facendola conoscere progressivamente, al contrario dell'arte "del rappresentare" che considera ingannevole perchè la prospettiva "ci offre tutto in una volta e sotto lo schermo di una maggiore spiritualità inganna i sensi seducendo l'amor proprio..." Quelli contrapposti da Rousseau sono sostanzialmente i due modi di considerare la natura enunciati da Katz (1992), quello atomistico tipico della scienza che tende a scomporre; e quello contrapposto, ghestaltico, per cui l'uomo percepisce la realtà secono blocchi di unità.

Dello stesso avviso di Baudelaire (Quaini 1991) sostengo che, in quanto lo sguardo che l'uomo comune rivolge al mondo non è scientifico, proprio perchè "ingannevole" la prospettiva è la rappresentazione più "vicina al vero".

Nell'interfaccia le visioni sono complementari perchè le ambizioni di eternità (Quaini 1991) della mappa ne fanno la struttura su cui montare le immagini di iconemi e perchè selezionando un marker sulla mappa, anche se non quello corrispondente all'immagine scelta in archivio, si può accedere ad un diverso diorama. Lo stesso vale al contrario perchè selezionando un'immagine dall'anteprima del diorama anche la mappa ci indica dove si trovi.

La mappa permette di osservare come il diorama sia sintesi di punti di vista che si trovano seperati al di sopra d'essa, svelando e permettendo così di apprezzare l'operazione svolta dal designer.

Gli iconemi rappresentati sono luogo di contatto fra la visione topografica e quella prospettica perchè espressamente prodotti come simboli, ed eterni in quanto tali come "la carta" di Quaini (1991). Gli iconemi in qualità di simboli necessitano di una visione prospettica che permetta un loro apprezzamento qualitativo ma considerando il fatto che spesso costituiscono dei riferimenti intorno ai quali nascono dei nodi, o dei nodi stessi (Lynch 1960) necessitano di visione topografica perchè se ne comprenda il valore rispetto al Paesaggio.



Sulla visione topografica si può constatare che gli iconemi sono minimamente connotati perchè siano riconoscibili anche in questa visione, è questo il legame tra le due visioni. I markers sono inclinati perchè non solo indicano la posizione di osservazione ma anche il suo orientamento.

Nella mappa, ad un grado di scala ancora superficiale, i singoli dipinti sono raggruppati in clusters che corrispondono ai diorami in visione prospettica. scendendo di scala si possono esplorare visionare le singole vedute, anche in un rapporto reciproco fra mappa e diorama.

La predizione, come si attua

Ricapitolando:

- attraverso l'archivio scegliamo un iconema all'interno di una città e di una soglia storica
- questo iconema viene contestualizzato in visione topografica e prospettica

Siamo ora giunti all'interfaccia di collegamento, senso del tutto grazie al ruolo predittivo che svolge.

Come lo svolge? Le immagini scelte e composte nel diorama sono state scalate, che significa che sono tutte state portate all'attenzione dello spettatore, tutte insieme e coerentemente all'interno del suo immaginario campo visivo. Uno dei criteri di selezione delle immagini che sarebbero concorse a restituire l'atmosfera è stato quello della loro dimensione, si sono scelte immagini più grandi possibili secondo il principio del "massimo comune denominatore" nel senso che si sono tenute le immagini la cui dimensione minima non compromettesse la dimensione generale del diorama.

Detto ciò, le immagini sono quasi tutte molto più grandi rispetto alle dimensioni standard di una schermata e il motivo non è solo quello della visione dei dettagli ma anche una particolare modalità di navigazione.

Avendo unito tante visioni insieme lo sguardo che si vuole indurre nell'utente è graduale, contemplativo, ricco di punti di interesse; per dirla con Alice giannitrapani (2010): uno sguardo parziale statico tratto perchè condensa le immagini raccolte nel corso di uno sguardo parziale dinamico, fatto di tante immagini, assaggi di passaggio. In termini pratici la contemplazione consisteva in uno scroll e swipe combinato che permetta di osservare il diorama scorrendo il nostro sguardo da un dettaglio all'altro.

Una timeline interattiva in un angolo dell'interfaccia permette di navigare gli strati facendo comparire le rispettive immagini, così da contestualizzare un evento storico o un cambiamento avvenuto nella

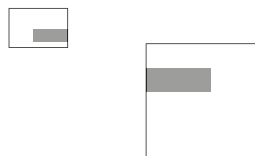
città oltre che restituire le relative atmosfere; potrebbe essere interessante anche l'atto di scoperta di queste nuove immagini che non è detto siano all'interno della "finestra" (Thurlemann in Corrain 2004) visiva dell'utente.

L'importanza del diorama consiste nella funzione predittiva che non riguarda solo le atmosfere del paesaggio.

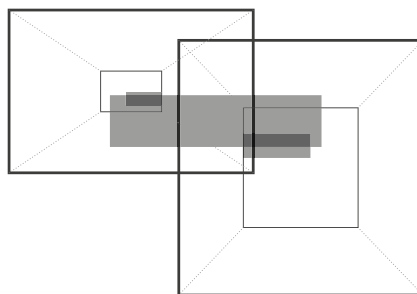
Infatti predice una cosa più importante: l'esperienza che faremo d'esse.

La scalatura che mi ha permesso di porre insieme i punti di vita viene operata un'altra volta in senso inverso una volta che si utilizza l'applicazione in-situ, voglio dire che le immagini vengono di nuovo ridotte scomponendo l'atmosfera secondo i reali punti di vista degli artisti che le hanno prodotte. In questo consiste la metafora prodotta dal diorama, nell'immaginificazione della passeggiata, in quella dello "spettatore che si fa attore" nel paesaggio/teatro di Turri, il quale percepisce la scenografia come unitaria quando siede lontano per poi scoprirsi coinvolto dalla prospettiva una volta che si trovi fra le quinte.

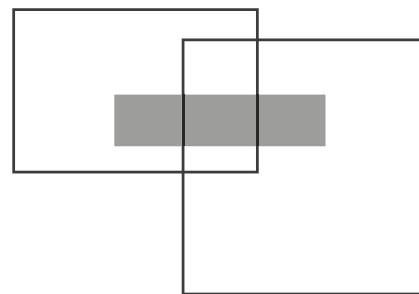
La sequenza di operazioni che conduce dall'archivio digitale a quello fisico che è la città, attraverso il diorama.



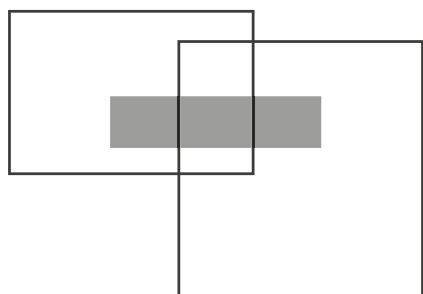
→
Archivio



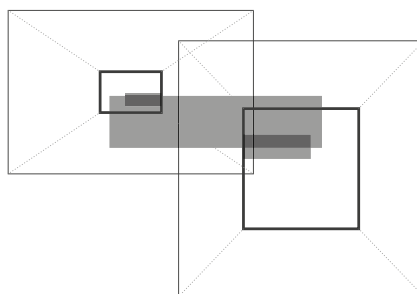
→
scalatura



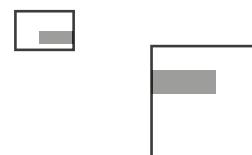
→
diorama



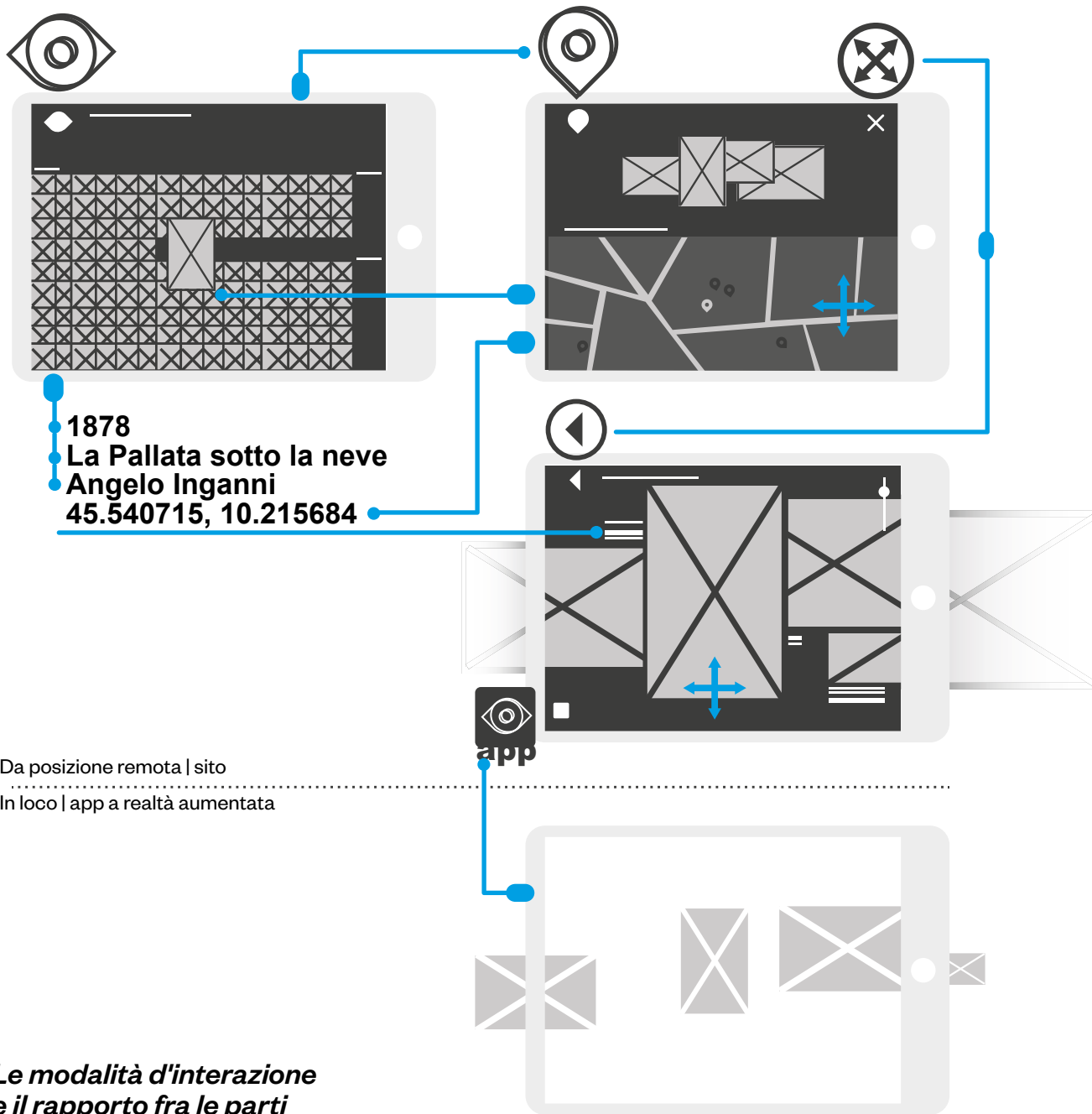
→
diorama

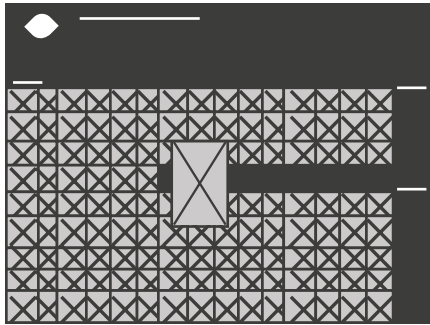


→
scalatura



applicazione a r.a.

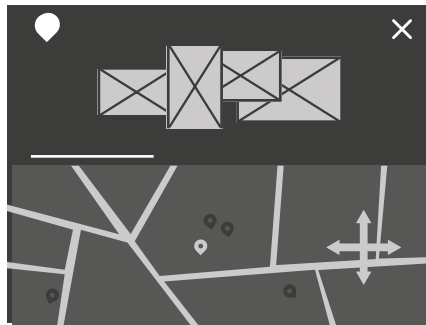






Dalla landing page consistente in un grande archivio di dipinti di paesaggio, organizzati per città in senso orizzontale e per secolo d'esecuzione in senso verticale, si possono visualizzare gli iconemi perchè le immagini emergono a pop up col passaggio del mouse.

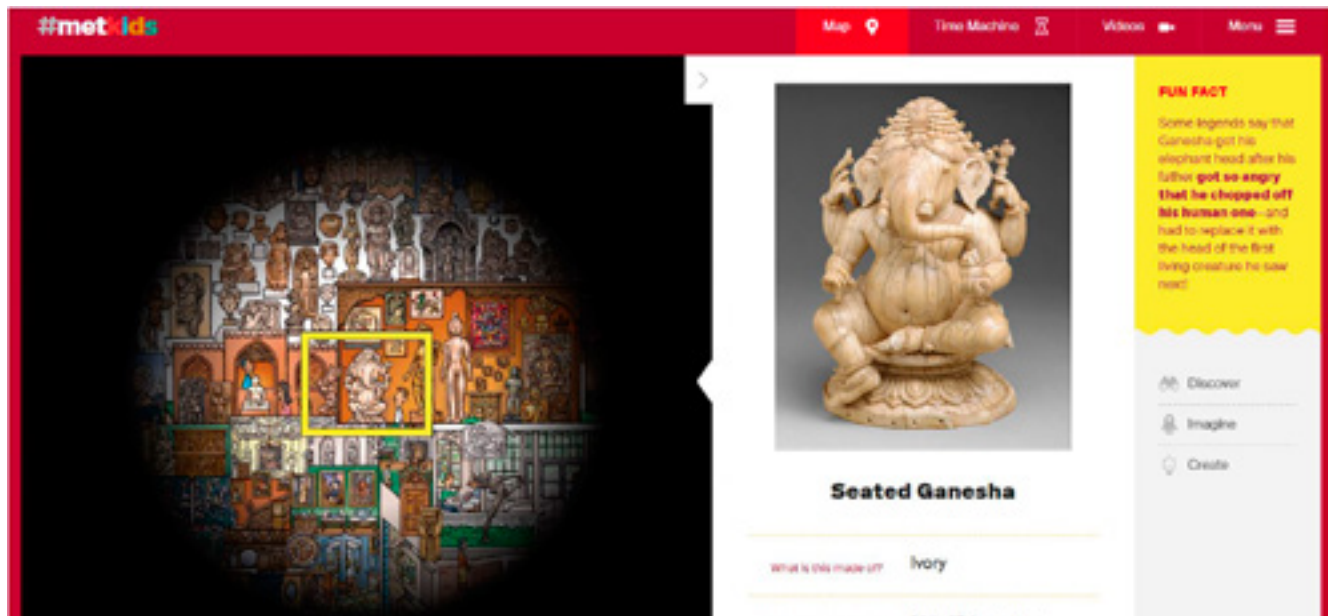
Una volta scelto l'iconema è contestualizzato sia in visione topografica che prospettica.

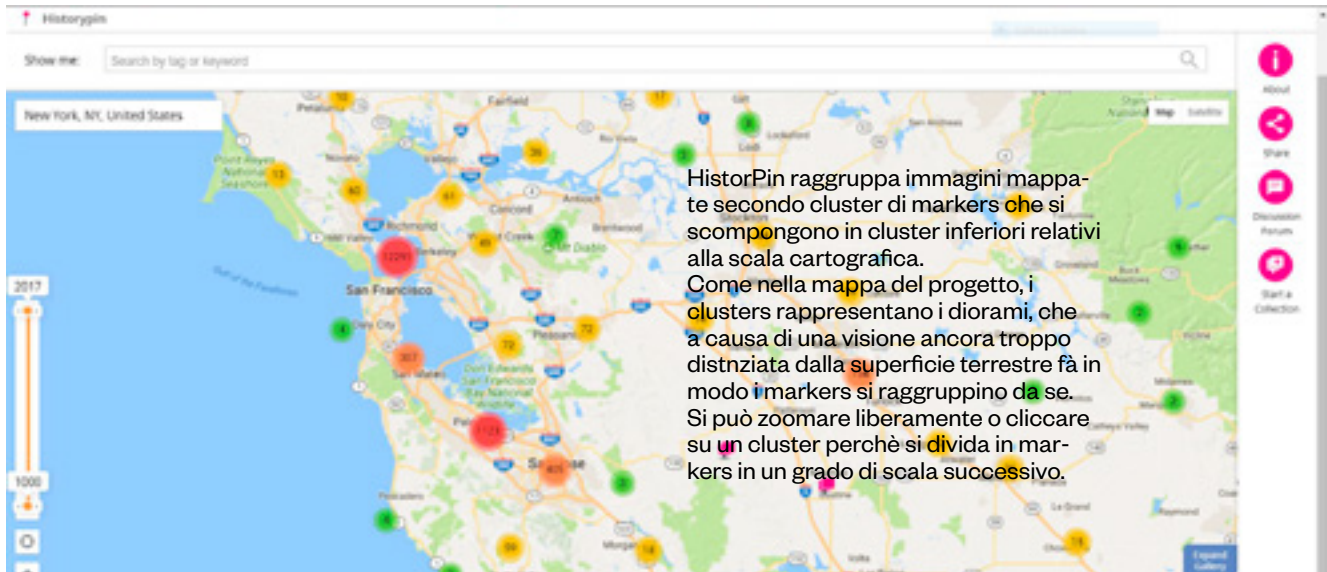
La case histories del New York public Library è già mostrata insieme all'interfaccia.



La mappa è, ovviamente, navigabile () così che l'utente possa visualizzare altri diorami che sceglierà proprio in virtù della posizione dei loro markers .

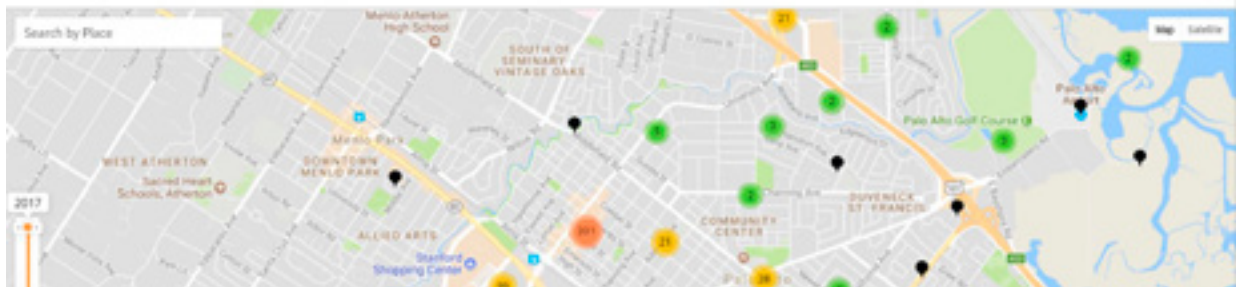
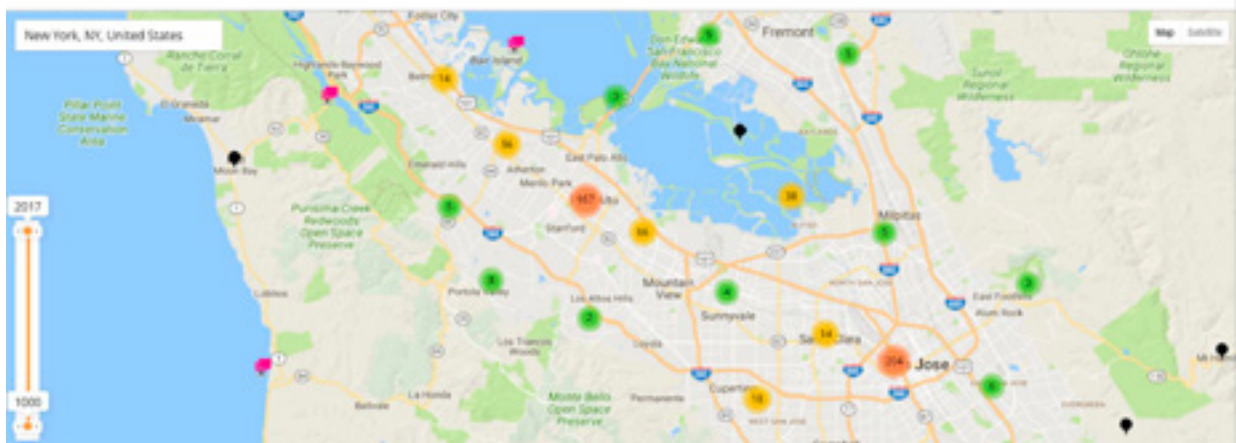
Questi compariranno contestualizzati in visione prospettica nel diorama sopra.

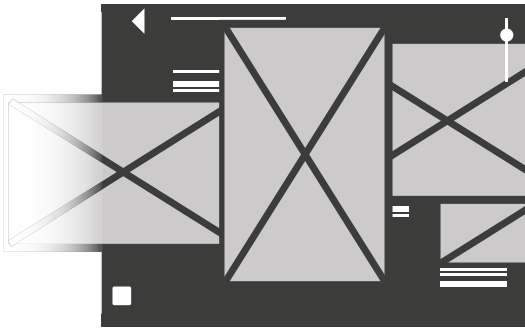




HistoryPin raggruppa immagini mappate secondo cluster di markers che si scompongono in cluster inferiori relativi alla scala cartografica.

Come nella mappa del progetto, i clusters rappresentano i diorami, che a causa di una visione ancora troppo distanziata dalla superficie terrestre fa in modo i markers si raggruppino da se. Si può zoomare liberamente o cliccare su un cluster perchè si divida in markers in un grado di scala successivo.





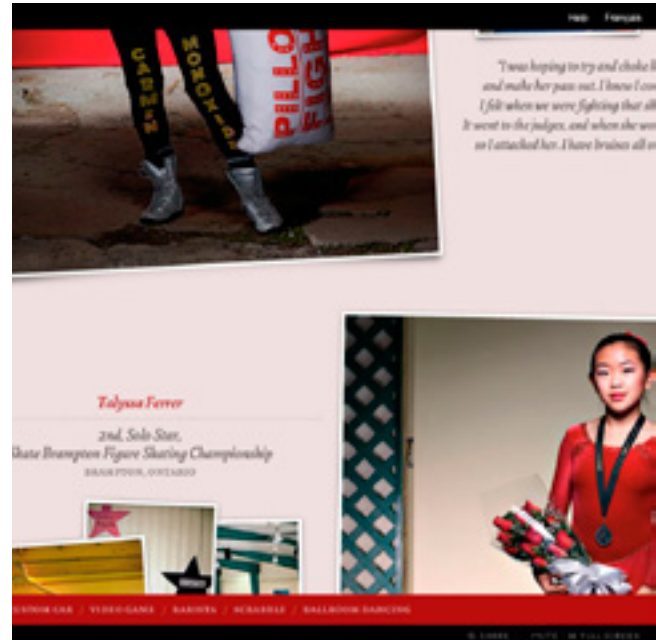
Il diorama si naviga liberamente per poter scorgere ogni dettaglio del luogo e dei dipinti, la timeline scorribile in alto a sinistra ci permette di visualizzare le stratificazioni pittoriche.

Ogni dipinto è accompagnato da i dati anagrafici quali: data, titolo, e autore; infine le coordinate della posizione del punto di vista reale.

Cliccando uno dei primi tre dati saremo rimandati all'archivio che li utilizzerà come filtri per organizzare le immagini di paesaggio, le coordinate ci rimanderanno invece alla mappa perchè è possibile che l'opera relativa a quelle coordinate non sia la stessa da cui siamo partiti sulla mappa.



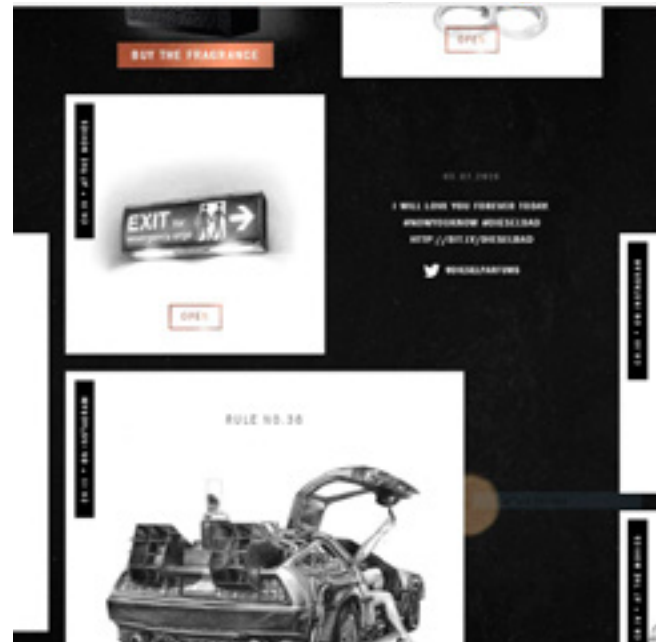
Sul sito del Rijkmuseum le opere sono navigabili perchè non sia necessario ridurle con conseguente perdita di maestà oltre che di dettagli.



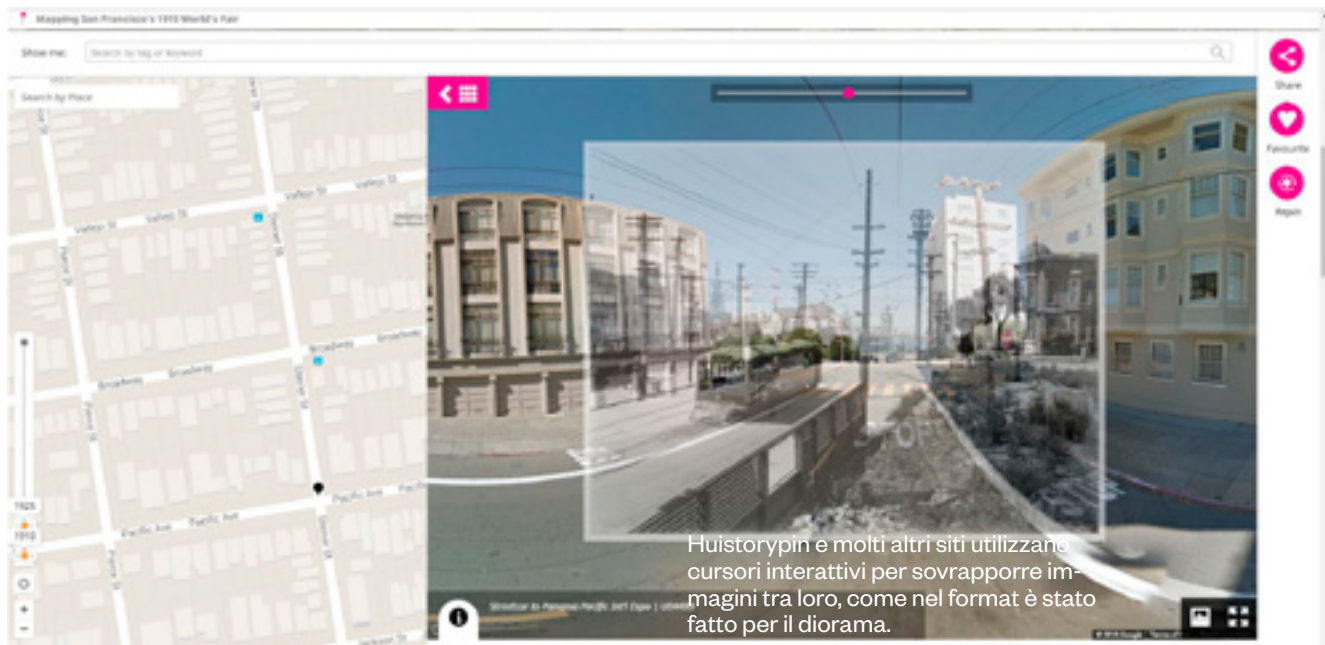
In questo sito si possono scegliere delle storie navigando attraverso i ritratti dei loro protagonisti.



Altri siti a navigazione libera sono quelli del Syrena Artmuseum e della Diesel Bad Guide.



In questo esperimento di Chrome dei paesaggi in visione zenitale si assemblano unicamente sul criterio della continuità gestaltica, lungo le traiettorie che abbiamo tracciato con cursore



Conclusioni/Elocutio

La multistabilità spaziale

Sovrapponendo i punti d'osservazione si è fatto in modo che le immagini fossero parzialmente o interamente sovrapposte negli elementi di raccordo, pertanto si è talvolta contratto lo spazio fisico per un maggiore risalto dell'immagine pubblica.

L'esplorazione dello spazio semantico si fa narrazione dello spazio fisico e stimola, pertanto, quello sforzo immaginativo tipico del montaggio filmico.

Essendo la città fisica origine della città mentale ed essendo questa progetto della futura città fisica, le due presentano ovviamente delle coincidenze ed ed il ruolo del progettista individuarle per instaurare un dialogo fra le due parti del paesaggio attraverso il suo punto di vista, nel caso di specie adottato dagli artisti che hanno dipinto la città fisica.

Come osserva Eugenio Turri (1998) le città suscitano l'interesse dei pittori dopo che hanno subito un'intensa opera di costruzione e cambiamento, eloquente è il caso di Milano ritratta quasi unicamente nel XIX secolo.

Dopo che si sono scelte le cartografie vedutiste e che sono state a loro volta disposte l'elocutio consiste in una metafora, quella della

visita. Argomento qui di come questa metafora sia un'importante invito alla visita del paesaggio interessato perchè anticipatrice dell'esperienza reale, fondamentale per la funzione predittiva irrinunciabile per ogni artefatto comunicativo del Paesaggio (Calabi, Scuri 2014)

E' stato già detto che perchè si possa definire montaggio, in un nuovo oggetto mediale [...] la sovrapposizione degli elementi deve seguire un sistema particolare, determinato dal significato dell'opera, per i suoi fini emozionali ed estetici. Secondo Manovich le stesse condizioni valgono per le immagini digitali in movimento, stabilendo una logica che controlla i cambiamenti e la correlazione dei valori su queste dimensioni, i registi digitali possono creare quello che lui chiama montaggio spaziale.

Le sovrapposizioni sopra citate costituiscono una metafora visiva che è spesso un accostamento o sostituzione che si basa sulla somiglianza non di una parte del contenuto, ma dell'aspetto visivo (questa è un'importante differenza rispetto alla metafora verbale).

L'operazione consiste in quella di una metafora in presentiae congiunta in cui un elemento di immagini differenti vengono a coincidere creando una significazione reciproca fra i domini che -in questo caso- consistono nelle immagini stesse, la città mentale.

I domini sarebbero -nel caso di specie- i contesti di cui gli elementi protagonisti dell'immagine fanno parte e sono altrettanto importanti per quello che Turri definisce "diritto alla nostalgia", per cui la salvaguardia del paesaggio si rivolge solo ad oggetti e luoghi singoli a discapito dell'intero scenario ma al quale non si può prescindere per rispettare la memoria. Eloquentemente in questo senso è l'esempio della cerchia dei Navigli di Milano, cornice scomparsa di molti riferimenti sopravvissuti in quanto tali.

Potremmo costruire questa metafora anche con il solo testo se fossimo disposti ad accettare che esso rinunci al suo significato per rimanere mero segno grafico, ovvero usando solo le lettere in qualità di elementi grafici, è proprio ciò che avviene nel paesaggio scritto ed

In questa presentiae congiunta le due figure perfettamente distinguibili del numero 11 e di due torri fa chiaramente intuire che si tratti dell'11 settembre 2001. Le due figure si arricchiscono l'una del dominio dell'altra.



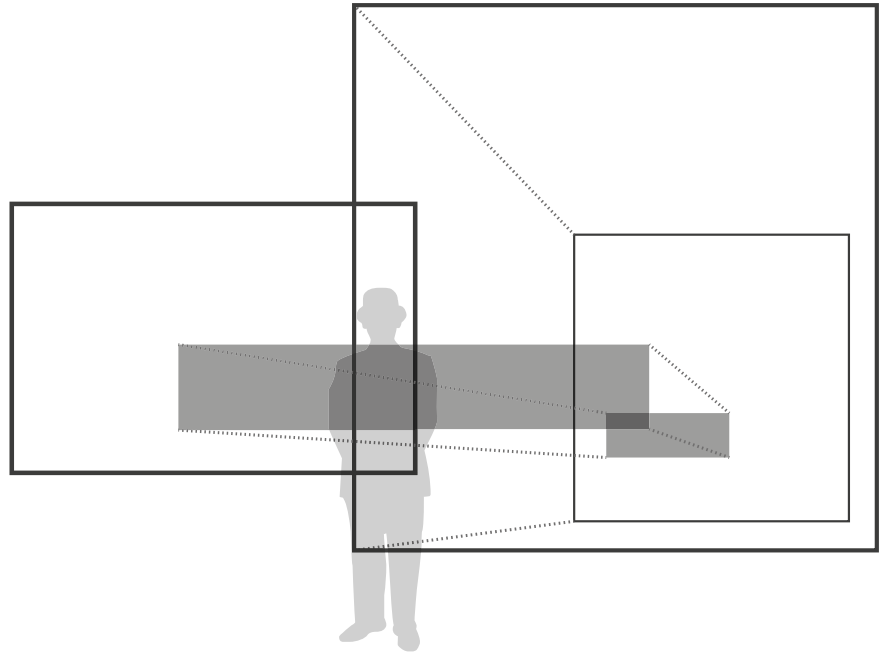
è per questo non è sufficiente la parola a descriverlo. Questa coincidenza non produrrebbe alcuna metafora perchè nella città scritta le parole non sono riferite ad un oggetto specifico ma solamente ad una posizione, l'atmosfera è una dimensione necessaria per l'estetica, essa è la compresenza di soggetto e oggetto che possiamo sentire, la loro unità in atto (Bohme 2010).

Come Boeri (2016) afferma "La dialettica tra città interna e città consensuale assomiglia a quella tra parola e linguaggio", intendendo che le parti di città consensuale rappresentano i domini in cui si inscrivono le parole, quelle che associate ad immagini e aggettivi formano l'immagine interna; è come se ad ogni parola corrispondessero due domini contenenti aggettivi differenti ma riferiti allo stesso soggetto. Joseph Albers propose la distinzione tra actual fact e factual fact, il primo consiste nell'insieme di elementi della realtà fisica, il secondo negli scambi che s'avviano tra di essi e il cui insieme costituisce la realtà effettuale, come nella metafora in presentiae congiunta sulla base di questa somiglianza visiva può avviarsi lo scambio di contenuti. Nella fenomenologia si dice che il percepito può essere solo una totalità e una totalità di tipo particolare, essendo organizzata da un io mediante selezione e integrazione.

Operando la scalatura dei dipinti transcodificati ho idealmente portato un'immagine allo spettatore di un'altra immagine, annullando ma lasciando immaginato il tempo di percorrenza fra un punto di vista e l'altro, in termini semiotici allo spettatore di un'immagine/dominio abbiamo sottoposto l'altro stabilendo un polo egologico di percezione comune ad entrambi, attraverso il quale lo spettatore porta se stesso al mondo.

I linguisti Lakoff & Johnson affermano riguardo la metafora spaziale che "organizza la maggior parte dei concetti fondamentali in quanto costituisce un analogo fisico, fondato sull'esperienza diretta del corpo, e non culturale", nel nostro caso un'analogia fisica è anche culturale perchè svolge anche la funzione descrittiva dell'interfaccia.

Concordando con Bohme che l'atmosfera non è spaziale in senso geometrico il ricorso alle opere d'arte è giustificato dal fatto che la



prospettiva è solo un tramite, elemento di "com-presentia" e coincidenza fra due domini di insegne che tutte insieme concorrono a produrre un'atmosfera. Le interfacce vedutistiche hanno delle "dimensioni estetiche o 'esperienziali'" che ne giustificano lo status di opere d'arte e sono secondo Manovich (2001): "una particolare configurazione dello spazio, del tempo e della superficie descritte nell'opera; una particolare sequenza temporale delle attività messe in atto dall'utente che interagisce con l'opera; una particolare esperienza formale, materiale e fenomenologica da parte dell'utente."

Appurata la necessità delle immagini per raccontare la città mentale e che tipo di esperienza inducono ad immaginare dobbiamo recuperare alcuni principi dell'immagine della città per trarre le conclusioni di questo progetto: "i nodi...sono i punti, luoghi strategici in una città, nei quali l'osservatore può entrare, e che sono i fuochi intensivi verso i quali e dai quali egli si muove. Essi possono essere anzitutto congiunzioni, luoghi di un'interruzione nei trasporti, un attraversamento

o una convergenza di percorsi, momenti di scambio da una struttura ad un'altra..." (Lynch 2013)

Tanto è vero che "Il concetto di nodo è legato a quello di percorso, poiché le congiunzioni sono tipicamente convergenze di percorsi, eventi nel cammino", proprio attraverso tali percorsi il visitatore verrà condotto nell'ultima fase della fruizione. Proprio perchè nessuno degli elementi tipo esiste isolatamente nella realtà "I quartieri sono strutturati da nodi, definiti da margini, attraversati da percorsi, e costellati di riferimenti. In generale, gli elementi si sovrappongono e penetrano l'uno nell'altro» (Lynch 2013) come nella presentiae congiunta, invitando il visitatore alla loro esplorazione, proprio come avviene nel dioramana in cui ogni prospettiva è una scena.

Il nodo che si è composto è un 'interfaccia che come tale ha doppia funzione di descrizione e racconto "dove si mette in scena, si rappresenta, come nel tradizionale sistema dell'indice e nelle rappresentazioni figurate, uno stato dell'arte e al tempo stesso si prefigura un progetto, un'intenzione, una traccia dinamica che apre ad esplorazioni ulteriori". (Baule in Quagiotto 2012)

La doppia funzione descritta da Baule è la stessa che Alice Giannitrapani attribuisce alle guide ma per cui utilizza le espressioni "focalizzare" e "fluidificare", la prima riguarda i contenuti mentre la seconda costituisce la storia che li unisce.

La fluidificazione dell'esperienza è costituita da una guida a realtà aumentata che pone le stesse opere che compongono il diorama all'interno della città, sono molto diffuse ed il progetto consiste proprio in un invito a questa esperienza.

Se per dirla con Bohme (2010), nella percezione "l'uomo porta se stesso al mondo" e se attraverso la scalatura abbiamo facilitato l'azione portando il mondo all'uomo queste app a realtà aumentata compiono l'azione inversa: riframmentano il paesaggio immaginario per far coincidere la città fisica e quella mentale.

E' nel rapporto fra l'interfaccia diorama e l'app a realtà aumentata che colloca i dipinti sulla città che si palesa la metafora prodotta dal

montaggio. Il diorama compone più scene presupponendo un movimento implicito, che secondo la Bruno (2006) “produce davvero un’emozione e che, per correlazione, l’emozione contiene il movimento.” “La radice latina della parola “emozione”, derivata da *emovere*, un verbo attivo composto da *movere* ed *e*, “fuori”, parla con chiarezza di una forza “motrice”. (Bruno 2011)

E’ la variazione della prospettiva causata dal movimento a produrre questa emozione e a proposito l’artista britannico William Gilpin affermò che “Il primo svago del viaggiatore pittoresco è [...] l’aspettativa di nuove scene che di continuo si aprono e si offrono alla sua vista”. Eloquentemente a riguardo è questo estratto de “L’Atlante delle Emozioni” di Giuliana Bruno.

“In gioco, nel confronto tra pittoresco e cinema espresso attraverso la fenomenologia, ma anche al di là di essa, vi è il delinearsi della moderna spazialità aptica. Nel cinema, come nel giardino pittoresco, lo spazio non esiste come cosa-per-sè, ma come cosa-per-noi. Il movimento del soggetto crea il senso del luogo come serie di relazioni che in esso si articolano. Al pari del cinema, lo spazio pittoresco si materializza come pratica. E’ spazio di chi lo usa. Abitato dal passante e vissuto come un transito, è lo spazio del passeggero. Mappa corporea intersoggettiva, si situa nomadicamente”.

L’importanza emotiva del moto farà in modo che nuove immagini vengano registrate dal viaggiatore, andando a costituire lo strato contemporaneo e la futura città mentale in un meccanismo ciclico. Rispetto alla metafora del paesaggio come teatro di Turri il collegamento logico tra l’interfaccia diorama e l’uso dell’applicazione consiste proprio in un progressivo avvicinamento alla scenografia, colta unitariamente dal lontano spettatore ma percepita frammentata una volta ci si rende spettatori al suo interno. In tutto il format di progetto, questo legame svolge la funzione predittiva argomentata da Calabi (2014), mentre all’app sarà completamente appaltata la funzione d’orientamento.

A questo punto contempliamo la seconda concezione di tempo nel

progetto, oltre a quello dell'esplorazione verticale attraverso gli strati abbiamo quello metaforico della passeggiata attraverso il diorama e poi tra i punti di vista dei montaggi. In una logica di costante avvicinamento alla scenografia paesaggistica si è passati dai diorami per poi indurre lo spettatore a trovarsi all'interno della stessa scenografia. Lo scopo del progetto è l'invito rivolto allo spettatore sempre più vicino a salire sul "palcoscenico" e a "recitare" secondo quanto appreso nei montaggi scenografici. La duplice natura del tempo è enunciata anche dal Turri quando afferma che -nel paesaggio costruito italiano- passeggiare significa farlo attraverso il tempo oltre che lo spazio, perchè è fondamentalmente una camminata fra elementi rappresentanti il presente del passato, ma è anche una passeggiata fisica attraverso la serie di prospettive della scenografia del paesaggio.

Una predizione per due esperienze

Il Design della comunicazione svolge [...] un'attività di tipo trasformativo e, attraverso gli artefatti e i sistemi progettati, è in grado di guidare le scelte e i comportamenti dei destinatari, modificando la percezione che essi hanno della realtà in cui operano, una funzione di sensibilizzazione rispetto ad emergenze di natura sociale, ambientale, in un contesto che presenta rilevanti criticità a livello sia locale, sia globale e che rende necessarie condotte sostenibili e responsabili (Baule 2014). Disponendo di opere d'autore che potremmo ammirare nel corso della visita ad una mostra, la veduta che andiamo a comporre si fa narrazione anche d'essa oltre che della visita alla città, essendo la mostra una sintesi rappresentata.

Tanto è vero che Bruno parla della mostra come di un primissimo tentativo di produrre sensazione di embrayage nel visitatore. È così che, nel nostro caso, l'analogia fisica della metafora spaziale è anche culturale; nel senso che non solo fornisce le atmosfere paesaggistiche ma permette di valorizzare i patrimoni pittorici di ogni città.

L'effetto d'embrayage fù raggiunto anche da pratiche espositive e da questo punto di vista è importante riflettere sulla modalità di presentazione delle opere d'arte: le diverse forme di ricezione sono create non solo dalle immagini in sé, ma dal modo in cui esse sono assemblate e dalla maniera in cui lo spazio espositivo è organizzato.

“Il pubblico degli albori della modernità, frequentatore abituale di varie forme di viaggio simulato, era anche un avido consumatore di spazi artistici. Andare a una mostra d'arte era di per sé una forma di tranquillo viaggio urbano, sempre più accessibile al ‘pubblico’”

Mettendo in sequenza le immagini e trasformando gli oggetti in immagini, la mostra d'arte precedeva il montaggio delle immagini fisse del cinema. Oltre che nei vasti panorami e diorami che creavano uno spazio di racconto, oscillando tra vedute topografiche e topiche, il procedimento protocinematografico andava sostanziosamente in diverse forme espositive. Ricordiamo, tra le altre, le “vedute rotanti”, che nelle sale erano presentate come panorami in movimento; il “miorama”, dove da una lunga striscia panoramica venivano ritagliate una serie di vedute in modo da poterle montare insieme come “inquadrature di raccordo” secondo diversi ordini di sequenza; e l'esibizione multipla di vedute pittoriche, in cui gli eventi non solo avevano luogo ma per molti versi dispiegavano nel tempo, suggerendo una “crono-trasportabilità” (Bruno 2006).

Sono proprio il tipo di artefatti che si andrà a produrre attraverso la transcodifica e che dovranno compiere l'operazione di invito a recitare rivolta allo spettatore. Diorami, miriorami e altri artifici costituivano montaggi di prospettive che servivano a rendere l'uomo spettatore di un ambiente che altrimenti non avrebbe colto senza compiere del moto attraverso d'esso, montaggio spaziale con cui Rem Koolhaas definisce il suo lavoro di scenografo. A questo proposito il Turri parla di “paesaggio come teatro”, in cui l'uomo è spettatore di un potenziale se stesso, nel ruolo di attore la cui recitazione è suggerita dal teatro stesso, dalla sua scenografia. Come afferma lo stesso “la concezione del paesaggio come teatro sottintende che l'uomo e le società si comportano nei confronti del territorio in cui vivono in duplice modo:

come attori che trasformano, in senso ecologico, l'ambiente di vita, imprimendovi il segno della propria azione, e come spettatori che sanno guardare e capire il senso del loro operare sul territorio". Con la metafora del teatro ci si rende conto che solo soffermandosi a guardare si può cogliere il senso che l'azione umana ha nella natura ed operare di conseguenza. "In tal modo il paesaggio viene [...] ricondotto alla sua essenza di 'riflesso della realtà fenomenica', di medium nel rapporto fra cultura e natura, di referente per l'uomo, del suo agire territoriale", Turri (1998) riafferma la natura d'interfaccia del paesaggio, il suo modo di suggerirne l'uso attraverso la prospettiva che egli definisce "scambio interattivo fra cultura e natura" che cercano di interagire fra loro una volta posti a contatto nel paesaggio.

Pertanto, l'abbondante rappresentazione di un riferimento o di un nodo che fa d'esso un marker o "monumento-logo" (Giannitrapani 2011) rende la città musealizzata, una prima modalità per coglierne il senso, per fare in modo che l'attuale spettatore sia un eventuale attore consapevole. La pittura di paesaggio europea, ha persino proposto modelli di comportamento o di recitazione degli individui, li ha spinti a farsi attori (Turri 1998). A questo scopo sono assemblati i diorami, sintesi di numerosi punti di vista sono metafora dell'esplorazione del palcoscenico-paesaggio, che avviene secondo modalità di realtà aumentata.

A scopo orientativo, la musealizzazione delle città ha permesso di sviluppare apps a realtà aumentata che svolgono il ruolo di guide turistiche o che mostrano quegli strati artistici di cui si è parlato all'inizio, facendone motivo o incentivo alla visita.

In queste app le stesse immagini che compongono il diorama sono ridotte a separate perchè vi sia coincidenza fra la città reale e quella rappresentata, fra il tempo della nostra visita e quello dell'evento rappresentato, sia anche solo l'esistenza di un elemento scomparso. La passeggiata che intraprendiamo attraverso il paesaggio è il corrispettivo sforzo interpretativo del montaggio cinematografico o del movimento articolato, essa unisce le scene della narrazione in

quanto sostiene Giuliana Bruno che “ogni prospettiva è una scena.” Appurato che i format pittorici e il corrispettivo digitale sviluppato nel progetto costituiscono narrazioni della passeggiata nella città, facciamo di questa narrazione un’invito alla visita, un “trailer” interattivo. A proposito Eugenio Turri osserva che il teatro nasce quando avviene una separazione fra spettatori e attori ma ciò non esclude che un individuo possa essere entrambi e che le due attività -pur svolgendosi in momenti diversi- siano da considerare come atti della stessa operazione, di un unico fine.

Rispetto all’effetto di musealizzazione della città prodotto da markers, il sintagma che lega i singoli elementi è proprio quello di una visita museale oltre che quello di una passeggiata attraverso la città, anche se più ampia e varia di quella offerta dai monumenti-logo. Le immagini adottate in tali app sono ovviamente transcodificate -ovvero tradotte in formato digitale- il che consentirebbe di scalare le loro dimensioni ma che sono tuttavia vincolate dalla necessità di corrispondere alla prospettiva urbana ed è proprio questo vincolo a determinare il posizionamento dell’utente affinché possa godere dell’esperienza, ne comportano la separazione al di sopra della città e impongono all’utente uno specifico polo egologico della percezione.

Il punto di partenza perchè qualsiasi città interna diventi comunicabile -e possa diventare a sua volta oggetto di consenso- è costituito dall’esistenza di una città consensuale, “un’atmosfera” matrice di impressioni attive nella forma di “inviti (Bohme 2010), codice universale del discorso sulla città, non avrei potuto comporre i diorami della città mentale senza riferimenti reali e non se ne sarebbero tratte le immagini che lo compongono. Tuttavia, la città consensuale opera anche come sfondo verso cui si proietta la città interna: [...] da proporre come modello se convalidato. Ogni città interna è una prospettiva: si costituisce e si completa in riferimento a una città consensuale (Boeri 2016). Questo frammenta la città in numerose prospettive determinate da un fotografo o un artista enunciatario, che tuttavia non personifichiamo perchè la “cornice” urbana necessaria a conte-

stualizzare l'immagine ci rende spettatori del fotografo o pittore che l'ha realizzata, ma non egli stesso. L'effetto d'embrayage - in semiotica l'effetto di personificazione nell'autore di un'opera - è così compromesso e la città diviene supporto di una serie di visioni puntuali, tuttavia non necessitiamo di tale fenomeno perchè è lo stesso visitatore a trovarsi nella città.

Il valore della visita è quello di una mostra della città sulla città.

Una città mentale si costituisce una volta che si sono interiorizzati i luoghi fisici associando loro immagini mentali, mentre la durata della città fisica dipende dalla forza di aderenza dei suoi elementi alle parole del paesaggio/testo.

Grazie al fatto che il testo è riferito al paesaggio unicamente in qualità di relazioni fra oggetti le vie di transito che regolano i rapporti di una città sono rimaste quasi sempre invariate, non sconvolte dalle stratificazioni di cambiamenti avvenute sui singoli elementi.

e la sintesi di tutti i punti di vista costringe lo spettatore ad uno sguardo parziale statico sul luogo, l'app come la riframmentazione del diorama porta alle estreme conseguenze quel tipo di visita definito "visione parziale dinamica" che -argomenta Giannitrapani- consiste in un accumulo dinamico di immagini, che concorrono a definire un'idea generale del luogo visitato. Infatti, si tratta più di sbirciate che di veri e propri sguardi, sono perlopiù superficiali e casuali all'interno del percorso turistico.

I nodi mostrati dal format sono principi di esplorazione cui dare seguito con l'applicazione a realtà aumentata che conduca ad opere puntuali e dalla prospettiva rinascimentale.

Questo tipo di guide offre un'esperienza di visita ma non svolgono un'azione attrattiva rispetto ad un potenziale visitatore.

A riguardo numerosi siti propongono concetti simili ma sembrano più adattamenti statici che nuovi format, il caso di Historypin è quello più eloquente.

Ora che, grazie alla transcodifica, si sono potuti relazionare coerentemente lo spazio e il tempo della scena

Il format si fa TRAILER

*perchè predittivo del TRAIL turistico
in cui si è condotti da un'app
che, pertanto, si fa TRAILER anch'essa.*

Nella prima fase della modernità l'insieme di azioni individuali, la affannosa ricerca di specificità attraverso l'immagine porta all'omologazione, un nuovo tipo di paesaggio: porta in realtà alla perdita di valori e potenzialità. La divaricazione tra accessibilità ai più per le scelte individuali di immagine e il decadimento del paesaggio che ne viene conseguito attraverso l'omologazione, rappresenta un pericolo per i paesaggi costruiti, ma anche per la democrazia” (Boeri 2016). Per questa ragione è importante mostrare i precedenti strati accumulati sulla attuale città fisica composta in maniera estremamente variabile, decaduta negli ultimi decenni a causa di uno sviluppo tecnologico a cui non è stato contrapposto un adeguato sviluppo culturale.

“Il significato della città fisica è in primo luogo quella di una ricerca del significato strutturale e profondo dei fenomeni urbani, ricerca in cui si è guidati da un soggetto impersonale che inaugura però un itinerario interpretativo individualizzato e personale rivolto a svelare nelle forme fisiche del territorio -grazie al dispositivo che alterna osservazione prospettica e topografica, mobile e statica, a grande distanza e ravvicinata- il significato strutturale dei fenomeni urbani.”

Come l'enunciatore di Boeri il dispositivo utilizza “tutte le possibilità visive, riflessive e discorsive offerte dal viaggiare: quella di pensare al territorio come sfondo da attraversare o come proiezione del proprio percorso; quella di vederlo come superficie composta di oggetti unidimensionali oppure di fenomeni stratificati che richiedono un'osservazione prospettica” le tipologie d'osservazione implicano -infatti- due concetti di tempo: quello della stratificazione e quello del viaggio. La presa di coscienza dell'universo come perpetua alternanza tra nodo e riferimento fa in modo che il paesaggio si ponga in quel tratto di alternanze esperibili dall'uomo perchè alla medesima scala delle sue relazioni, il ruolo del designer è quello di produrre unità percettive, perchè diventino culturali ove la scienza indagatrice tende a scomporre.

Il prodotto

I Diorami

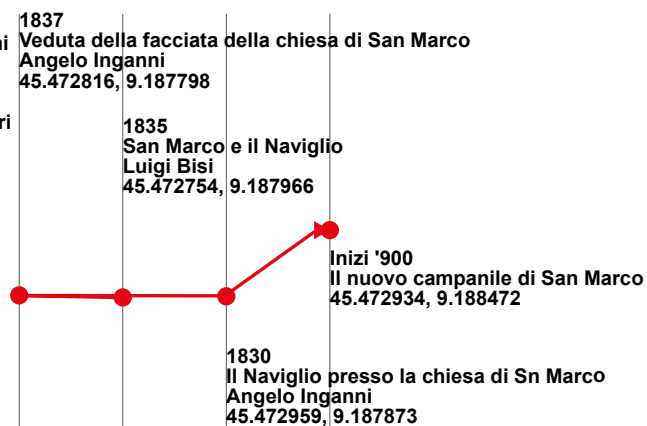
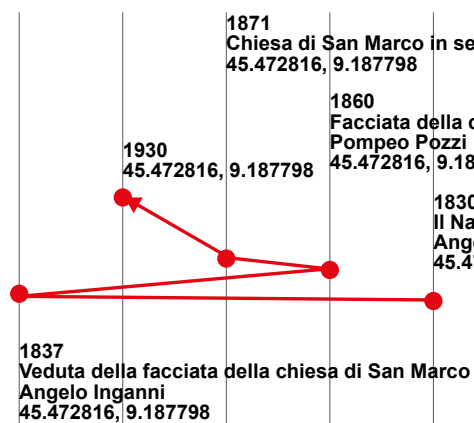
Di seguito sono mostrati tutti i diorami realizzati sin d'ora. Non sono ovviamente in dimensioni reali ma comunque tenuti più grandi possibile rispetto alle dimensioni di questo layout, per questo i testi appaiono tutti con un corpo differente.

I diorami sono accompagnati da grafici che mostrano, oltre alle opere e gli autori concorrenti:

- il loro ordine di disposizione da sinistra a destra
- la data di esecuzione che ha determinato la posizione verticale nel grafico, il grafico rappresenta un periodo di tempo compreso fra il 1750 e il 2050.
- la feccia indica l'ordine della loro comparsa nel diorama attraverso l'uso della timeline interattiva.

Osservando che l'ordine di comparsa non è legato a quello cronologico delle opere ci permette di constatare che si è considerato il concetto di soglia storica; ovvero il tempo in cui la città si mantiene senza mutare. Infatti si è scritto di stratificazioni paesaggistiche, non di decenni o secoli.

Piazza e Chiesa col Pontaccio



sa di San Marco

San Marco
18472



Chiesa di San Marco

1835
San Marco e il Naviglio
Luigi Bisi
45.472754, 9.187966



1834
Il Naviglio dal ponte di San Marco
Angelo Inganni
45.473004, 9.187911



1930
Piazza san Marco

1830
Via Fatebenefratelli
Giovanni Migliara
45.473158, 9.190266

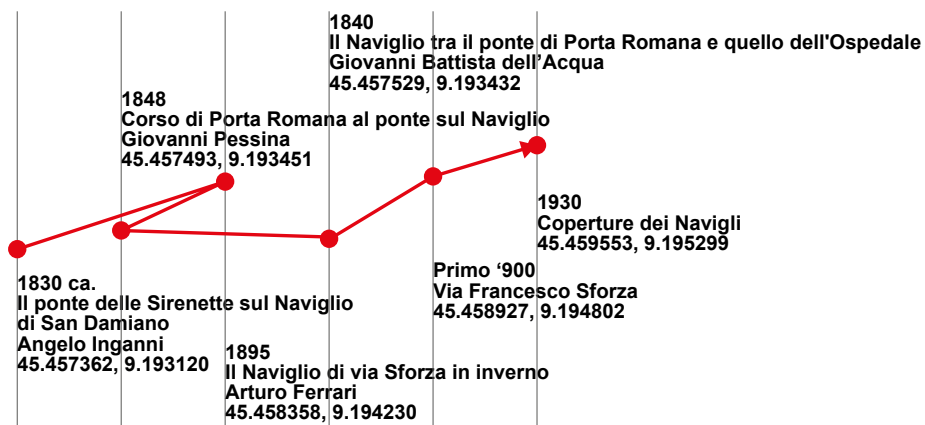


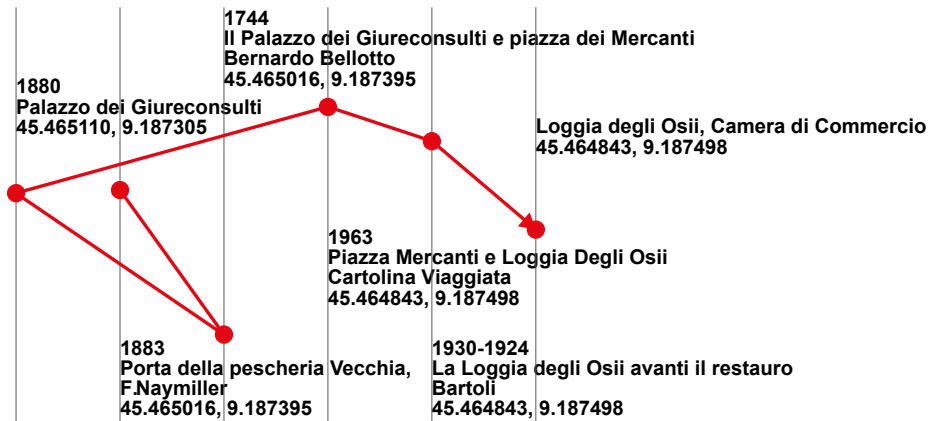
Inizi dell'800
Il naviglio di San Marco presso il tombone e il pontaccio
Anonimo
45.472977, 9.188127

1836
L'abside di San Marco vista dal ponte Marcellino sul Naviglio
Giovanni Battista Dell'Acqua
45.473060, 9.189534



Tra il corso di Porta Romana e via Sforza





La Darsena

1919
La Darsena di Porta Ticinese
Giovanni Grossi
45.452551, 9.176732



Post 1872
Il ponte dello scodellino
Autore ignoto
45.452672, 9.177160



1839
Ponte del Trofeo
45.452743, 9.177035



1845
Il trofeo di Fuentes
Luigi Sacchi
45.452280, 9.176655



1919
La Darsena di Porta Ticinese
Giovanni Grossi
45.452551, 9.176732

Post 1872
Il ponte dello scodellino
Autore ignoto
45.452672, 9.177160

1839
Ponte del Trofeo
45.452743, 9.177035

1845
Il trofeo di Fuentes
Luigi Sacchi
45.452280, 9.176655

Piazza 24 Maggio e d'intorni

1824
Il trofeo e Piazza XXIV Maggio
Giovanni Migliara
45.452330, 9.176866

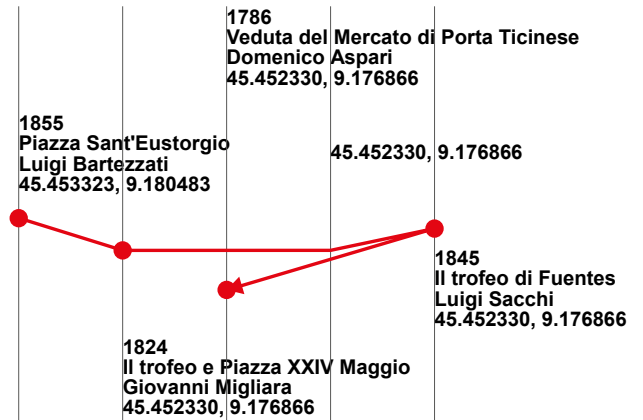
1845
Il trofeo di Fuentes
Luigi Sacchi
45.452330, 9.176866

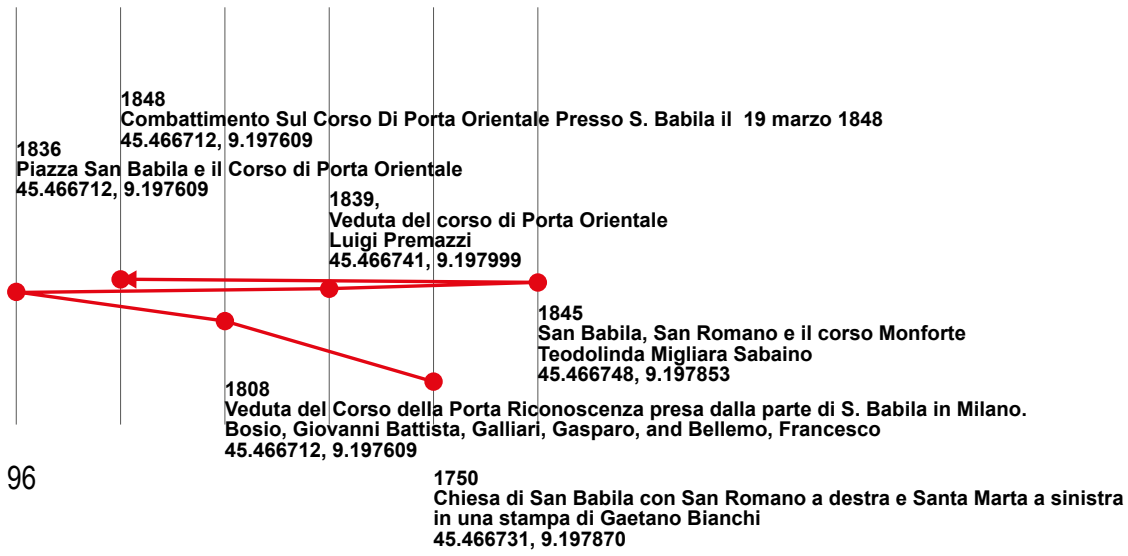


1855
Piazza Sant'Eustorgio
Luigi Bartezzati
45.453323, 9.180483



1786
Veduta del Mercato di Porta Ticinese
Domenico Aspari
45.452330, 9.176866





Piazza San Bernardo

1745
Chiesa di Santa Maria della Vittoria e convento dei Carmelitani Scalzi, Fontana dell'acqua Felice e piazza Termini
Giuseppe Vasi
41.903760, 12.494021



1890
Piazza san Bernardo
41.903844, 12.494046

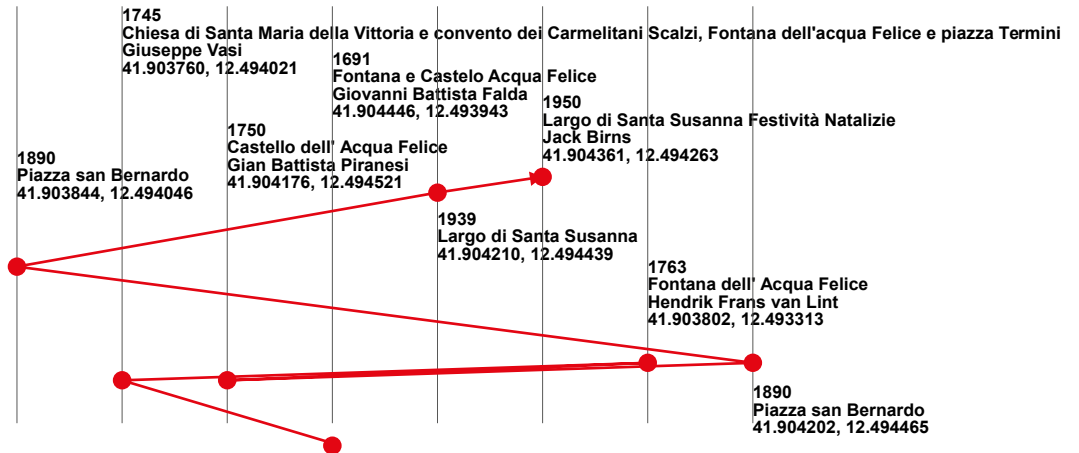
1763
Fontana dell' Acqua Felice
Hendrik Frans van Lint
41.903802, 12.493313

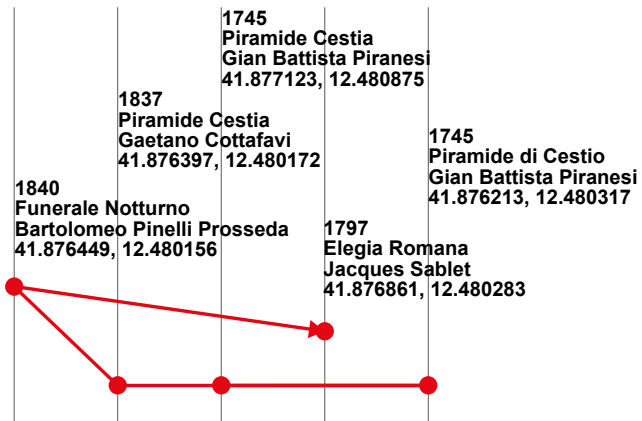
1939
Largo di Santa Susanna
Hendrik Frans van Lint
41.904210, 12.494439

1950
Largo di Santa Susanna Festività Natalizie
Jack Birns
41.904361, 12.494263

1890
Piazza san Bernardo
Giuseppe Vasi
41.904202, 12.494465

1691
Fontana e Castelo Acqua Felice
Giovanni Battista Falda
41.904446, 12.493943





La piazza Ducale

1891
Piazza Ducale, Lomellini



1860
Piazza Ducale
Arturo Magnoni

1896
La piazza del Duomo
Le Carro-Citta d'Italia

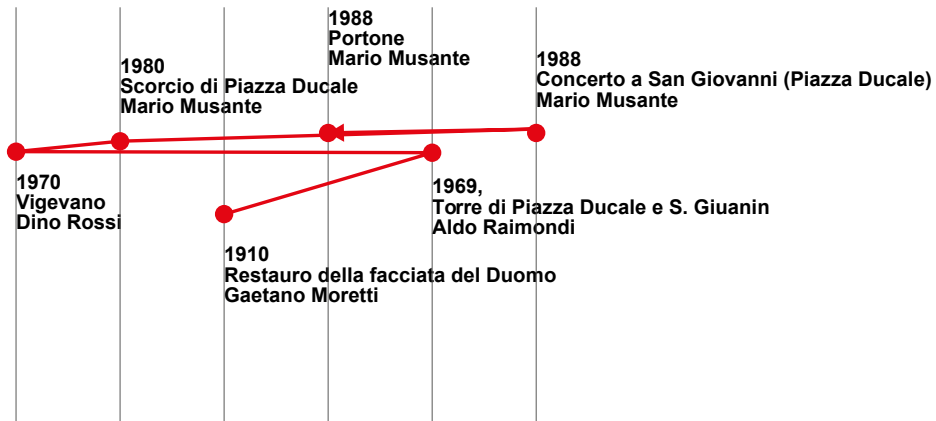
1828 ca
Piazza d'Inverno
Carlo Schiavoni

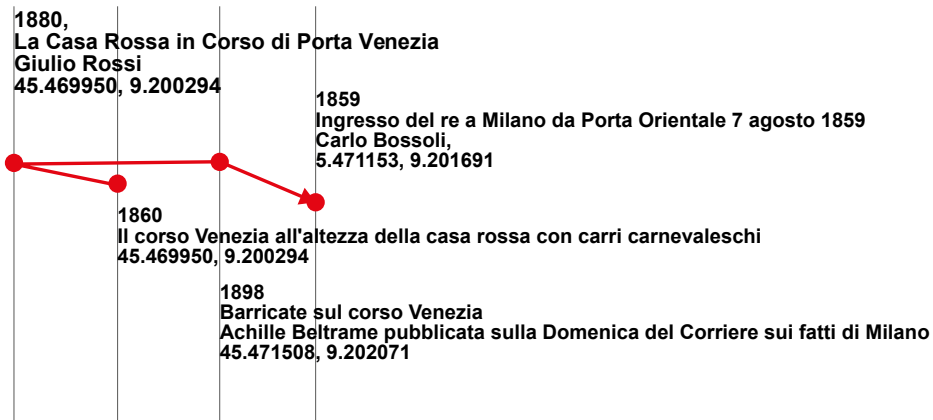
2011
Vigevano, luci ed ombre nel salotto d'Italia
Roberto Andreoni

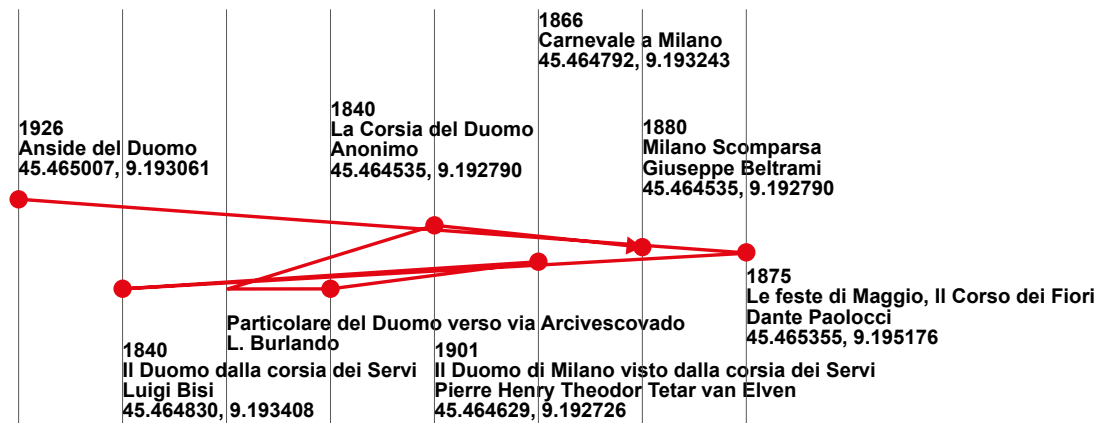
1960 ca
Torre Bramantezza
Vincenzo Baratta

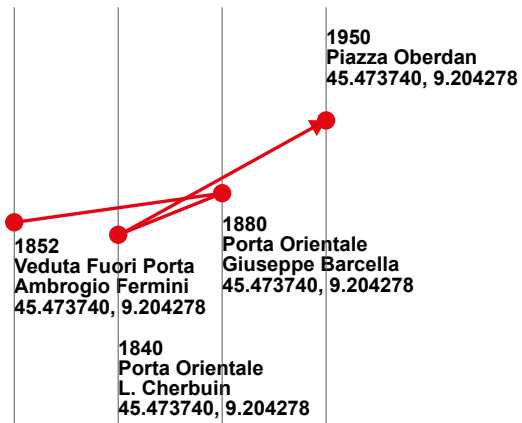
1902 prima metà
La Torre
Maurizio Cagliati

Piazza
Anonimo











Corsia dei servi oggi Corso Vittorio Emanuele

1873
Funerali di Alessandro Manzoni in Corso Vittorio Emanuele
45.465996, 9.197104

1810
Scenografia del Tempio e della Piazza di S. Carlo lungo la Corsia de Servi in Milano
Angeli, Alessandro, Amati, Carlo, Pisoni, A., and Bramati, Giuseppe
45.465763, 9.196544



1833
Corsia dei Servi, Milano
Giuseppe Canella
45.465996, 9.197104

1943
Corso Vittorio Emanuele II e la chiesa di San Carlo al Corso dopo i bombardamenti
45.465890, 9.196644

1860
Corso Vittorio Emanuele II

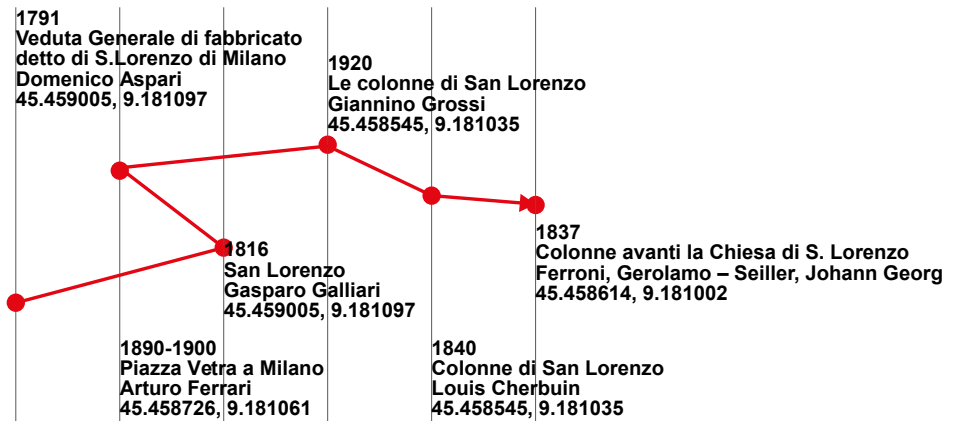
1860
Corso Vittorio Emanuele II
45.465996, 9.197104

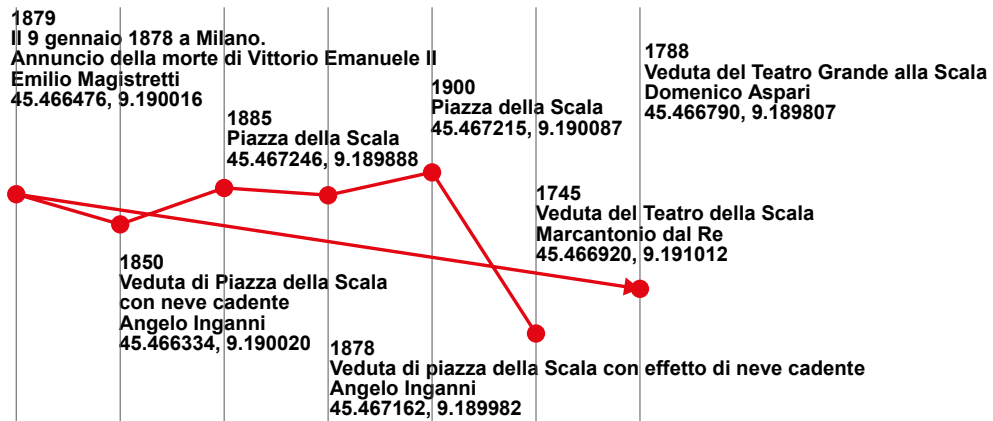
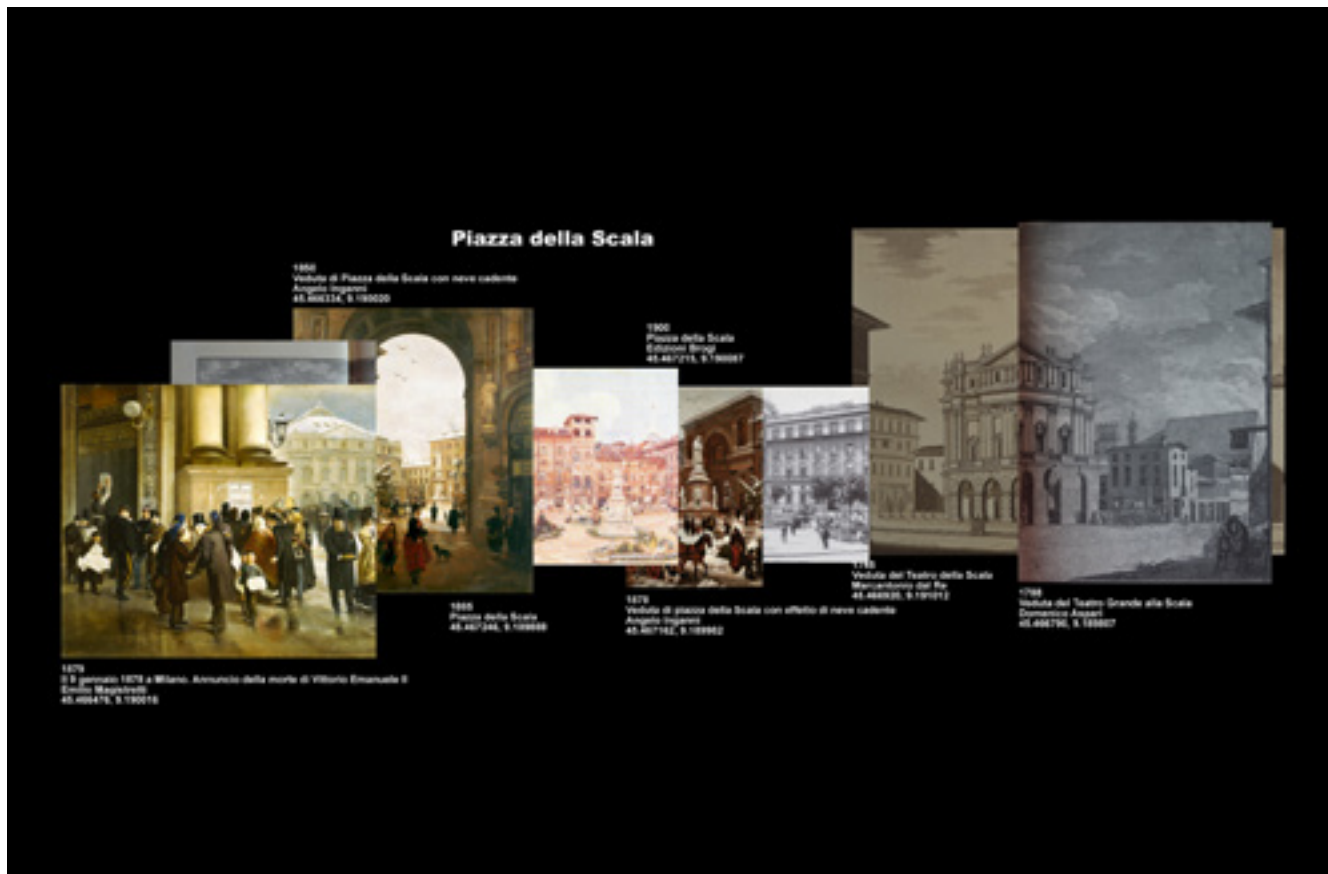
1810
Scenografia del Tempio e della Piazza di S. Carlo lungo la Corsia de Servi in Milano
Angeli, Alessandro, Amati, Carlo, Pisoni, A., and Bramati, Giuseppe
45.465763, 9.196544

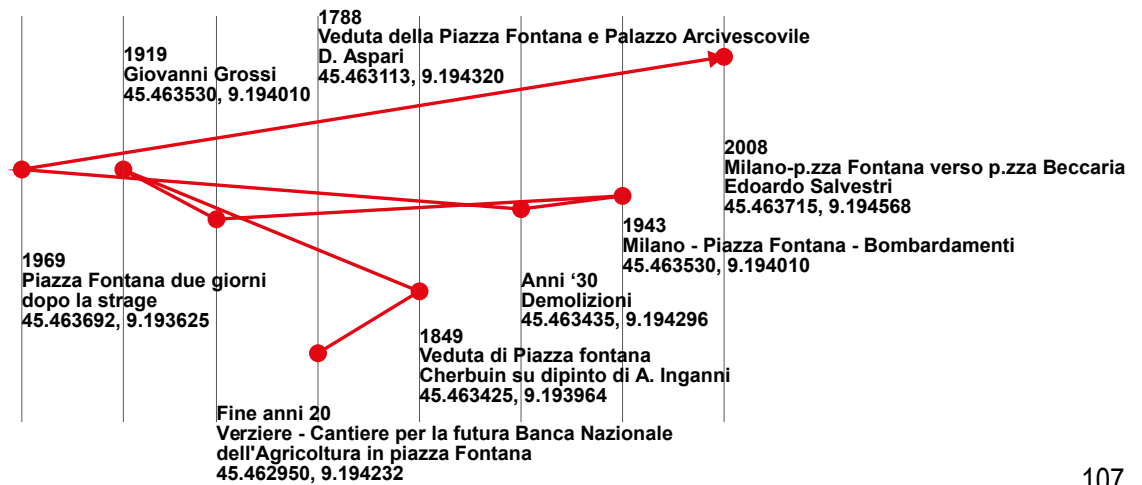
1833
Corsia dei Servi, Milano
Giuseppe Canella,
45.465996, 9.197104

1873
Funerali di Alessandro Manzoni in Corso Vittorio Emanuele
45.465996, 9.197104

1943
Corso Vittorio Emanuele II e la chiesa di San Carlo al Corso dopo i bombardamenti
45.465890, 9.196644







Laghetto di Santo Stefano all'Ospedale Maggiore

1934
Via Laghetto con l'Università Statale
Giannino Grossi
45.463113, 9.194320



Il laghetto dell'Ospedale nella prima metà dell'Ottocento
45.463113, 9.194320

1905 ca
Laghetto dell'Ospedale nel '700, ricostruzione eseguita
da Arturo Ferrari, col Falcone
45.461013, 9.195947

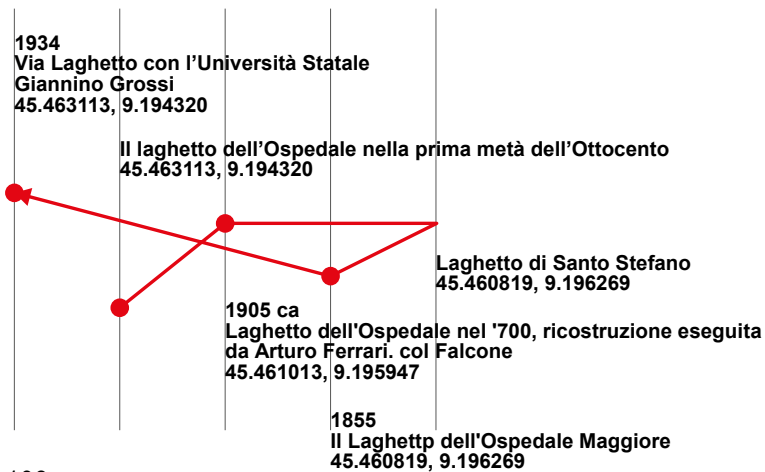


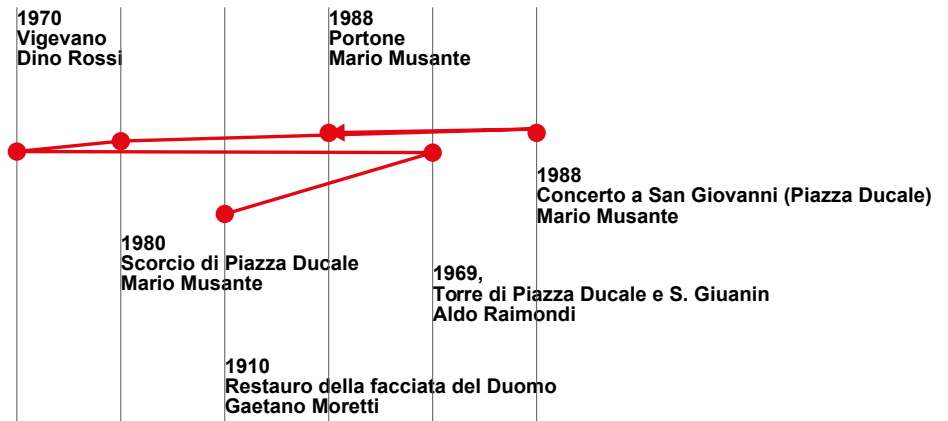
Laghetto di Santo Stefano
45.460819, 9.196269



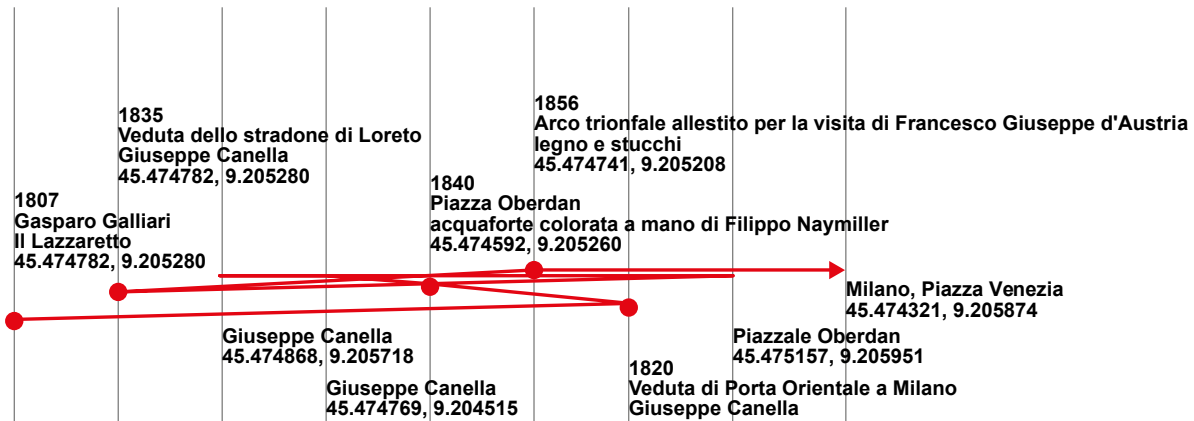
1855
Il Laghetto dell'Ospedale Maggiore
45.460819, 9.196269

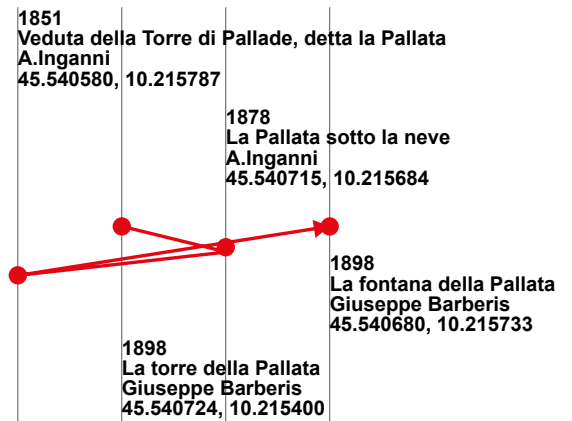
1930
Copertura dei Navigli
45.460819, 9.196269



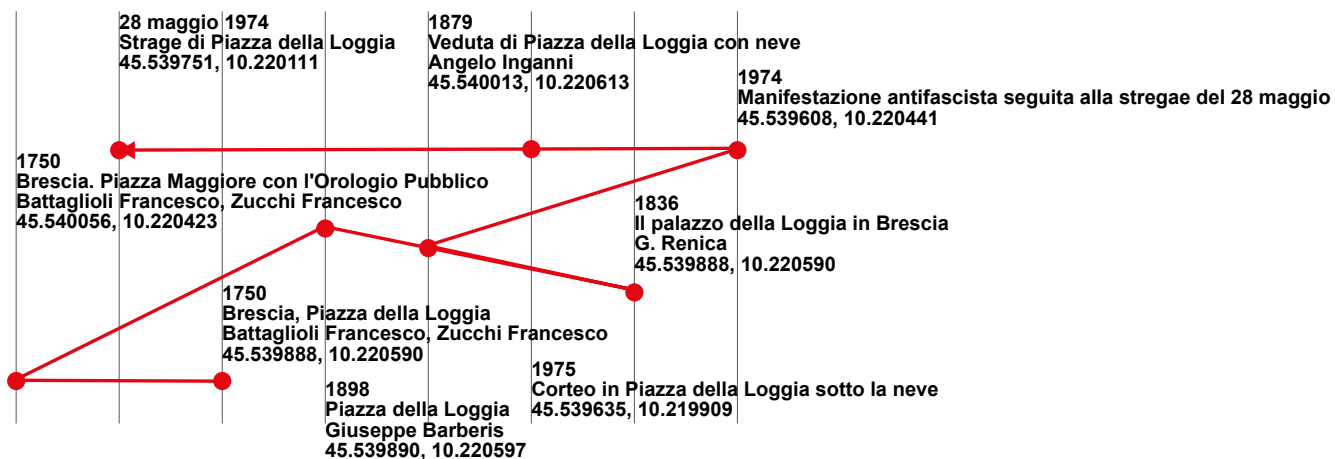


Porta Venezia e piazza Oberdan





Piazza della Loggia



Piazza della Bocca della Verità

1757,
Veduta del Tempio della Fortuna Virile, S. Maria Egiziaca
Gian Battista Piranesi
41.889487, 12.480627

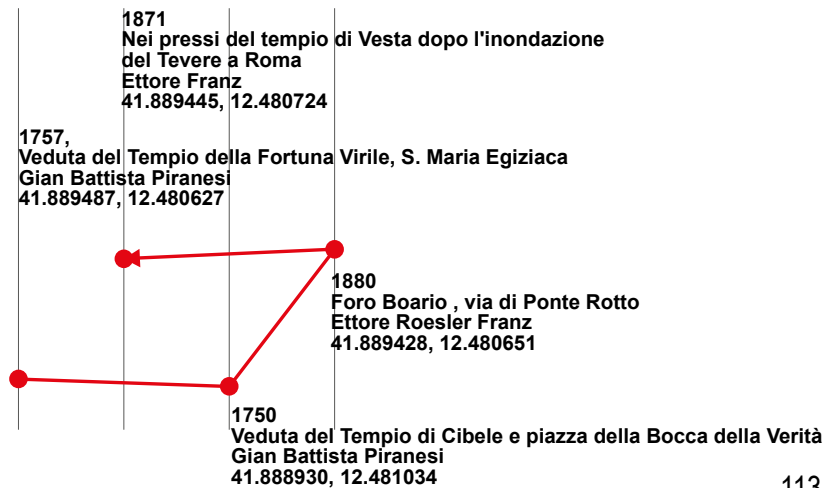


1871
Nei pressi del tempio di Vesta dopo l'inondazione
del Tevere a Roma
Ettore Franz
41.889445, 12.480724

1750
Veduta del Tempio di Cibele e piazza della Bocca della Verità
Gian Battista Piranesi
41.888930, 12.481034

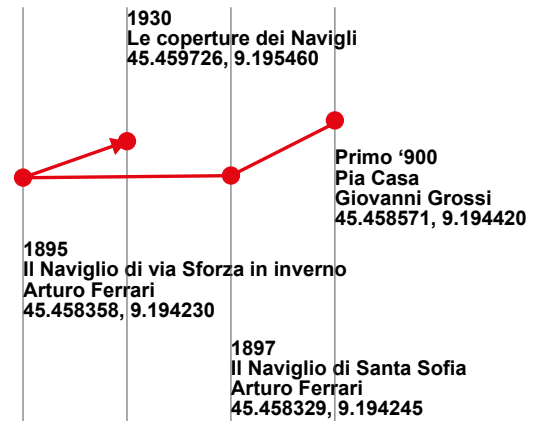


1880
Foro Boario , via di Ponte Rotto
Ettore Roesler Franz
41.889428, 12.480651

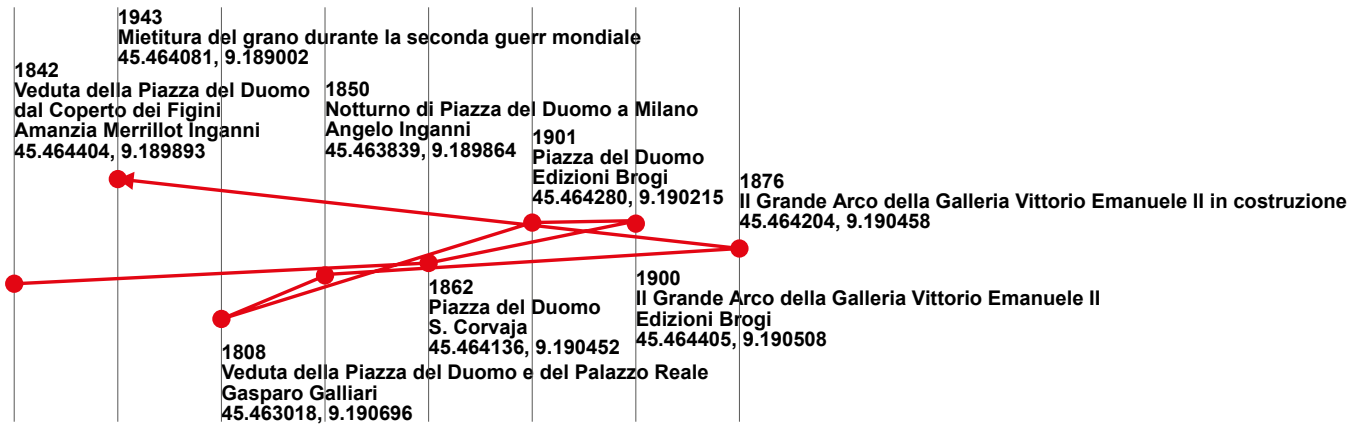
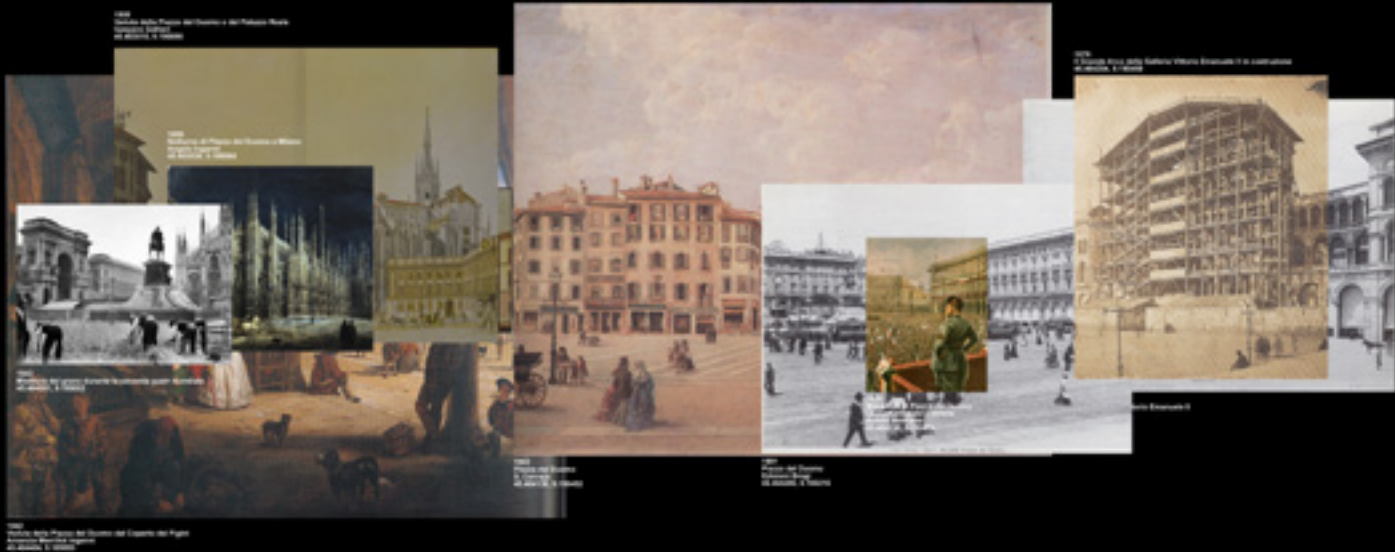


Piazza della Bocca della Verità

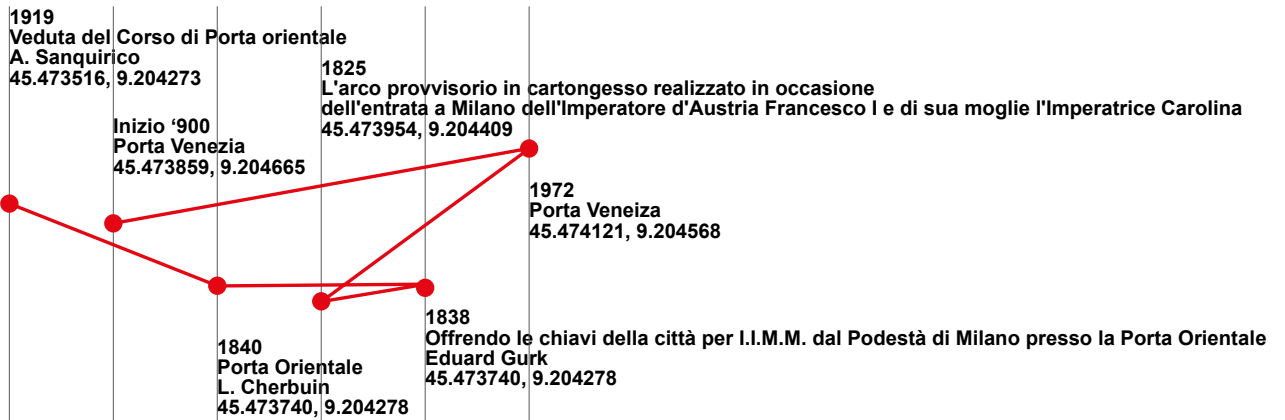




Piazza del Duomo con palazzo Reale,
 l'arco di Galleria vittorio Emanuele
 e gli isolati dei Figini e del Rebecchino



Porta Orientale da Ovest



Bibliografia

Barbieri, Daniele. Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia. Roma. Carocci.

Barsanti Giulio, 1992. La scala, la mappa, l'albero: Immagini e classificazioni della natura fra Sei e Ottocento (Sansoni saggi) (Italian Edition). Firenze. Sansoni

Baule Giovanni, 2012. Interfacce di riconfigurazione: L'accesso comunicativo ai luoghi del sapere. In: M. QUAGGIOTTO, Cartografie del sapere: Interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza. Milano, Franco Angeli

Baule Giovanni, Calabi Daniela Anna, Scuri Sabrina, 2014. Narrare il Territorio: Dispositivi e Strategie d'Innovazione per gli Spazi Percepiti. Milano. 5th STS Italia Conference A Matter of Design: Making Society through Science and Technology

Boeri Stefano, 2016. La città scritta Carlo Aymonino, Vittorio Gregotti, Aldo Rossi, Bernardo Secchi, Giancarlo De Carlo. Macerata: Quodlibet.

Bohme, Gernot, 2010. Atmosfere, estasi, messe in scena: l'estetica come teoria generale della percezione. 1st ed. Milano: Marinotti.

Bruno, Giuliana, 2006. Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema. Milano. Mondadori Bruno.

Calabi Daniela Anna, Scuri Sabrina, 2015. Communication Design for Accessing Cultural Landscape. Strategic Design Research Journal. Unisinos

Clementi, Alberto, 2002. Interpretazioni di paesaggio : Convenzione Europea e innovazioni di metodo. Roma: Meltemi.

Corrain, Lucia, 2004. Semiotiche della pittura : i classici : le ricerche. Roma: Meltemi.

Cremonini, Dante, 1991. L' Italia nelle vedute e carte geografiche dal 1493 al 1894 : libri di viaggi e atlanti : catalogo bibliografico di una collezione privata. Modena: F. C. Panini.

D'Angelo, Paolo, 2001. Estetica della natura: Bellezza naturale, paesaggio, arte ambientale (Biblioteca di cultura moderna). GLF editori Laterza.

D'Angelo, Paolo 2011. Estetica e paesaggio (Prismi) (Italian Edition). Società editrice il Mulino.

de Seta, Cesare, 1996. Citta d'Europa : iconografia e vedutismo dal 15. al 18. secolo. 1st ed. Electa: Napoli.

de Seta Cesare, 2001 e Daniela Stroffolino. L'Europa Moderna: Cartografia urbana e vedutismo. Napoli. Editore Electa

Dubbini, Renzo. 1994. Geografie dello Sguardo, visione e paesaggio in età moderna. Torino. Einaudi

Fiorani., Eleonora, 2007. Grammatica della comunicazione. 3rd ed. Milano: Lupetti.

Giannitrapani, Alice. 2010. Viaggiare: istruzioni per l'uso_Semiotica delle guide turistiche. Pisa. Edizioni ETS

Gioseffi, Decio, 1959. Canaletto. Il Quaderno dell Gallerie Venezia e l'Impiego della Camera Ottica. 9th ed. Trieste: Università degli Studi di Trieste.

Kanizsa Gaetano, 1997. Grammatica del vedere. Saggi su percezione e Gestalt. Bologna. Il Mulino.

Katz, David, 1992. La psicologia della forma. Torino: Bollati Boringhieri.

Lakoff, George. 2003. Metaphors We Live By. 2nd Edition. University Of Chicago

Press.

Lynch, Kevin, 2013. L'immagine della città (Biblioteca) (Italian Edition). 12 Edition. Venezia. Marsilio.

Manovich, Lev. 2002. The Language of New Media (Leonardo Books). Revised ed. The MIT Press.

Manovich, Lev. 2010. Software culture. Milano: Edizioni Olivares.

Marcolli Attilio, 1972. L'immagine-azione : progettazione. Firenze. Sansoni

Marcolli, Attilio, 1972. Teoria del campo. 1st ed. Firenze: Sansoni.

Mataloni, Enzo, 2007. La convenzione europea del paesaggio : un nuovo strumento di qualificazione turistica per lo sviluppo sostenibile del territorio. Milano: Angeli.

Palottino, Paola. 1988. Storia dell'illustrazione italiana : libri e periodici a figura dal 15. al 20. secolo. Bologna. Zanichelli.

Panofsky Erwin, 1984. La Prospettiva Come Forma Simbolica e Altri Scritti. 12th. Feltrinelli.

Polidoro, Piero. 2011. Che cos'è la semiotica visiva. Roma. Carocci.

Polidoro, Piero, 2011. Il Movimento nelle Immagini. Linguaggi visivi della comunicazione, 8 November 2011. 41.

Priore Riccardo, 2009. No people, no landscape. La Convenzione europea del paesaggio: luci e ombre nel processo di attuazione in Italia. Edition. Franco Angeli.

Quaggiotto Marco, 2012. Cartografie del sapere. Interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza. Milano. Franco Angeli.

Quaini, Massimo, 1991. Per una archeologia dello sguardo topografico. Casabella, 1 January 1991. 13.

Rondolino Gianni, 2003. Storia del cinema d'animazione : dalla lanterna magica a

Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg. Torino: UTET libreria.

Romano, Eileen. 2004. Picasso 1881-1914. Milano. Skira.

Romano, Eileen. 2004. Magritte. Milano. Skira

Romano, Eileen. 2004. De Chirico. Milano. Skira

Schapiro, Meyer, 1996. Words, Script, and Pictures: Semiotics of Visual Language. George Braziller.

Schapiro, Meyer. 2002. Per una semiotica del linguaggio visivo. Roma. Meltemi Editore.

Toschi, Luca. Il Linguaggio dei Nuovi Media_Web e multimedia: principi e tecniche delle nuove forme di comunicazione. Milano. Apogeo

Tullio Pericoli. I paesaggi. Adelphi.

Turri, Eugenio, 1998. Il paesaggio come teatro : dal territorio vissuto al territorio rappresentato. Venezia: Marsilio.

Vergani, Graziano Alfredo, Pierluigi De Vecchi, 2003. La rappresentazione della città nella pittura italiana. Cinisello Balsamo: Silvana Editoriale.

Vicky, Lee. 2012. You Are Here. London. Museum of London

Sitografia

Convenzione Europea del Paesaggio - La Convenzione. 2017. Convenzione Europea del Paesaggio - La Convenzione. [ONLINE] Available at: <http://www.convenzioneeuropeapaesaggio.beniculturali.it/index.php?id=2&lang=it>. [Accessed 27 June 2017].

DIARI DI BORDI. 2017. GLI ICONEMI: STORIA E MEMORIA DEL PAESAGGIO_ Eugenio Turri | DIARI DI BORDI. [ONLINE] Available at: https://diaridibordi.wordpress.com/2013/10/08/gli-iconemi-storia-e-memoria-del-paesaggio_-eugenio-turri/. [Accessed 28 June 2017].

Dialling The Past. 2017. #HeritageEveryware StreetMuseum augmented reality

app for citywide sightseeing | Dialling The Past. [ONLINE] Available at: <https://diallingthepast.wordpress.com/2016/08/24/heritage-everyware-streetmuseum-augmented-reality-app-for-citywide-sightseeing/>. [Accessed 08 July 2017].

Bibliografia immagini

Barni, Sergio. Luigi Barni. 2010 : ...non omnia pereunt... / Sergio Barni. - levve. Pavia

Bertelli, Carlo, 2002. Milano tra Sette e Ottocento nelle vedute di Alessandro Sanquirico. 1st ed. Milano: Il Polifilo.

introduzione di Guido Bezzola, 1840. Vedute di Milano, della Certosa di Pavia, dei laghi di Como e Maggiore nelle incisioni tratte dal dagherrotipo

Bezzola, Guido, 1996. Vedute di Milano, di Monza, della Certosa di Pavia, dei laghi di Como e Maggiore nelle incisioni tratte dal dagherrotipo, 1840. Milano: Il polifilo.

Bezzola, Guido, 1999. La Milano di Giuseppe Parini nelle vedute di Domenico Aspari, 1786-1792. 1st ed. Milano: Il Polifilo.

Carlo Cainelli, 2012. Ernesto Giardini "Decio". Olivares. Robecco sul Naviglio

Cassa di Risparmio di Piacenza e Vigevano, 1988. Il Castello di Vigevano: Una Lettura Storico-Artistica. Diakronia. Vigevano

Claudia Giacinti Marino, 1994. La piazza ducale di Vigevano vista attraverso i suoi documenti.

Tipolitografia Bellati. Vigevano

Comune di Vigevano, 1982. Carlo Bocca : dipinti, disegni, acqueforti. Dialogos. Vigevano

Comune di Vigevano, 2007. Vigevano : la città, la campagna, il fiume : dipinti da collezioni private : Castello di Vigevano, strada sotterranea 26 maggio 22 luglio 2007

a cura di de Seta Cesare, 1996. Città d'Eruopa, Iconografia e vedutismo dal XV al XIX secolo. Napoli. Electa

De Vecchi Pierluigi e Vergani Graziano Alfredo, 2003. La Rappresentazione della

città nella pittura italiana. Milano. Silvana Editoriale.

Dini Piero, Dini Francesca, 1989. Giovan Battista Garberini pittore e scultore. Rotary club Vigevano-Mortara, Banca popolare. Vigevano

Durelli, Francesco, 1992. Milano all'inizio dell'Ottocento nelle vedute di Francesco Durelli. 1st ed. Milano: Il polifilo.

Galliari, Gasparo, 1975. Milano capitale nelle vedute di Gasparo Galliari dedicate a Amalia di Beauharnais viceregina d'Italia. 1st ed. Milano: Il Polifilo.

a cura di Luisa Giordano e Rosalba Tardito. 2000
Piazza Ducale e i suoi restauri : cinquecento anni di storia. Comune di Vigevano, Assessorato beni e servizi culturali, Archivio storico.

Giordano Luisa; saggi di Sergio Biscossa, 2006. L'industria e i suoi luoghi : economia e architettura per il lavoro a Vigevano e in Lomellina tra Otto e Novecento. Arkédizioni : Società storica vigevanese. Vigevano

Maldifassi G, R. Rivolta, A. Della Grisa, 1992.
Symbolario : la piazza ducale di Vigevano e le imprese araldiche lombarde. Diakrona. Vigevano

Mario Comincini, 1977. La vecchia Vigevano : nelle immagini e nel folklore. Officina Grafica Piero Arrara e figli. Abbiategrasso

Mazzocca, Ferdinando, 1998. Angelo Inganni, 1807-1880: un pittore bresciano nella Milano romantica. Milano: Skira.

Ministero dei Beni Culturali e Ambientali, 1986. Il Catalogo Territoriale di Vigevano.

Morosi, Pier Giorgio. Sai, Luciano, 1982 Pittori vigevanesi: frammenti di ricordi. Nazionale. Vigevano

Paoli, Silvia, 2003. Scenari della memoria : fotografia e veduta urbana a Milano nell'Ottocento. Cologno Monzese: Silvia.

Pittori lomellini 1800-1900, 1984. Pizzi. Cinisello Balsamo

Rotary Club, 1984. Pittori lomellini 1800-1900.
Pizzi. Cinisello Balsamo.

a cura di: Giorgio Rumi, Gianni Mezzanotte, Alberto Cova; testi di: Chiara Porqued-
du, 2000. Pavia e il suo territorio. Cariplo. Milano

Rossi, Sandro, 1991. Vigevano e il suo Territorio.
Edizioni Clup Città Studi. Milano

Società Storica Vigevanese, 1991. Cortile (II) d'onore.
La piazza di Vigevano. Una lettura storico-artistica.
Vigevano

Sinistri, Tebaldo, 1998. Brescia nelle stampe : 516 schede per un catalogo di carte,
piante e vedute del territorio. 1st ed. Brescia: Grafo.

a cura di Daniela Vecchi, Matteo Mainardi, Carlo Cainelli, 2002. L'altro museo: le
opere di Giovanni Battista Garberini, Ambrogio Raffele, Casimiro Ottone, Luigi
Bocca nelle collezioni private vigevanesi : Vigevano Castello Sforzesco-seconda
scuderia 9 novembre-8 dicembre 2002. Comune di Vigevano. Vigevano

Villani, Leonida, 1987. Le piazze di Milano ieri e oggi. 1st ed. Milano: iCELIP.

Vittorio Ramella, 2009. premio Vittorio Ramella : personale : Castello Visconteo
Sforzesco di Vigevano, 28 marzo-13 aprile 2009. Bellati. Vigevano.

Zeppegno, Luciano, 1983. Milano sparita : splendidi e preziosi dipinti tra Ottocento
e primo Novecento rievocano in un racconto ricco di storia, curiosità e tradizioni, gli
ambienti scomparsi di una città trasformata dalle moderne vicende urbanistiche.
Roma: Newton Compton.

Sitografia immagini

Codex, Pavia (IT) - <http://www.codexcoop.it>. 2017. Stampe e incisioni – Lombardia
Beni Culturali. [ONLINE] Available at: <http://www.lombardiabeniculturali.it/stampe/>.
[Accessed 08 July 2017].

Flickr. 2017. Flickr. [ONLINE] Available at: https://www.flickr.com/photos/milan_lera_insc/albums/with/72157625561914344. [Accessed 08 July 2017].

Roma Sparita | Foto storiche. 2017. Roma Sparita | Foto storiche - Roma Sparita
nelle sue vie, nelle sue piazze, nei suoi ponti, nei suoi scorci, nei suoi mezzi di

trasporto, nei suoi parchi e nei suoi fiumi attraverso immagini con limite cronologico 1990. [ONLINE] Available at: <https://www.romasparita.eu/foto-roma-sparita/>. [Accessed 08 July 2017]

SkyscraperCity - Powered by vBulletin. 2017. SkyscraperCity - Powered by vBulletin. [ONLINE] Available at: <http://www.skyscrapercity.com/>. [Accessed 08 July 2017].

Storie di Milano. 2017. Storie di Milano. [ONLINE] Available at: <http://storiemilano.blogspot.it/>. [Accessed 08 July 2017].

Big ups

Per il supporto

A mamma, Elisa Pavesi, Caludia Brambilla, Elisa Ornaghi,
tutti i musicisti reggae e le zie.

Per la pazienza

A mamma e alla relatrice Daniela Calabi

