

PUBLICA

# **VL 2024**

## **International Conference on Visualizing Landscape**

a cura di

**Michele Valentino**

**Amedeo Ganciu**

**Alexandra Fusinetti**

ISBN 9788899586430

# PUBLICA

## COMITATO SCIENTIFICO

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

Tutti i testi di PUBLICA sono sottoposti a double peer review

## **VL 2024**

### **International Conference on Visualizing Landscape**

#### **SCIENTIFIC COMMITTEE**

Ludwig Berger  
Fabio Bianconi  
Camilla Casonato  
Massimiliano  
Maria Grazia Cianci  
Pilar Chías Navarro  
Enrico Cicalò  
Agostino De Rosa  
Tommaso Empler  
Francesca Fatta  
Sagrario Fernández Raga  
Marco Filippucci  
Andrea Giordan  
Elena Ippoliti  
Perry Kulper  
Pedro António Janeiro  
Luigi Latini  
Valeria Menchetelli  
Carlos Rodríguez Fernández  
Rossella Salerno  
Daniele Villa  
Dorian Wiszniewski  
Ornella Zerlenga

#### **PROGRAM COMMITTEE**

Michele Valentino (c)  
Francesco Bergamo  
Antonio Calandriello  
Adriana Caldaroni  
Daniele Calisi  
Margherita Cicala  
Vincenzo Cirillo  
Sara Colaceci  
Alexandra Fusinetti  
Amedeo Ganciu  
Alessandro Scandiffio  
Marco Vedoà

#### **ORGANIZING BOARD**

Michele Valentino  
Alexandra Fusinetti  
Amedeo Ganciu  
Andrea Sias  
Simone Sanna



PUBLICA

# **VL 2024**

## **International Conference on Visualizing Landscape**

a cura di

**Michele Valentino**

**Amedeo Ganciu**

**Alexandra Fusinetti**

ISBN 9788899586430

Michele Valentino, Amedeo Ganciu, Alexandra Fusinetti (a cura di)  
*VL 2024. International Conference on Visualizing Landscape*  
© PUBLICA, Alghero, 2024  
ISBN 9788899586430  
Pubblicazione Luglio 2024

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



# INDICE

- 14 **Note sulla visualizzazione del paesaggio**  
Michele Valentino, Amedeo Ganciu, Alexandra Fusinetti

## CONCETTI E TEORIE

- 40 **Rappresentazione digitale per la progettazione delle aree interne italiane**  
Chiara Chioni, Benedetta Di Leo
- 56 **Il paesaggio dalla finestra. Una nuova proposta di conservazione partecipata**  
Francesca Gasparetto
- 72 **La percezione del frammento architettonico all'interno dei paesaggi patrimoniali generati dalla natura e dall'uomo**  
Giulia Anna Squeo, Laura María Lázaro San José, Matteo Pennisi
- 86 **Visualizing/Narrating/Mapping Landscape**  
Rossella Salerno
- 100 **Le dimensioni del paesaggio sonoro veneziano**  
Francesco Bergamo, Massimiliano Ciammaichella

- 112 **Lizori e il disegno del paesaggio.  
Laboratori di segni e dialoghi**  
Fabio Bianconi, Marco Filippucci, Michela Meschini,  
Claudia Cerbai, Filippo Cornacchini
- 124 **Mapping Fieldwork:  
Perceptive Experience in Mountain Landscapes**  
Marisa Carvalho Fernandes
- 136 ***This is Not Ibiza.*  
Per una tassonomia fotografica  
del paesaggio siciliano**  
Salvatore Damiano
- 148 **La 'percezione' del paesaggio da parte dell'IA.  
Note sull'ambiguità dei *dataset* e dei *prompt*  
nei programmi generativi**  
Irene De Natale
- 158 **Visualizing the Isolation of the Historical Villages  
of the Val Di Lima: Representation Methods  
for the Accessibility to Essential Services**  
Piergiuseppe Rechichi, Giammarco Montalbano,  
Marco Giorgio Bevilacqua, Stefania Landi,  
Simone Rusci, Denise Ulivieri
- 178 **La rappresentazione dei paesaggi  
metropolitani policentrici attraverso  
la visualizzazione dei flussi**  
Simone Sanna, Ilenia Fais
- 190 **Tettonica della tensione.  
Restituire il mito delle geografie verticali**  
Francesco Tosetto

## COMUNICAZIONE E IMMAGINI

- 202 **Creatività amplificata: l'intelligenza artificiale  
nella rappresentazione del paesaggio**  
Cristiana Bartolomei, Caterina Morganti

- 212 **Troubling the Ideal Landscape:  
A Visual Journey *through*  
and *in* Spatial Montage**  
Ilaria Biotti
- 224 **Industrial landscape Evolution in the Devil's Valley**  
Castiglia Roberto, Lorenzo Ceccarelli
- 236 **Paesaggi e paesaggismi.  
Tra rappresentazione e progetto del paesaggio**  
Enrico Cicalò
- 254 **Rappresentazioni multiforme  
del paesaggio di Nisida**  
Vincenzo Cirillo, Margherita Cicala
- 270 **Il paesaggio altro.  
Conoscere per valorizzare le reti delle 'città dei morti'**  
Eleonora Dottorini
- 290 **L'evoluzione del paesaggio domestico femminile  
tra costume e pubblicità (1950-1999)**  
Francesca Fatta
- 308 ***Memorie del sottosuolo* nei disegni  
del *Voyage pittoresque***  
Alessia Garozzo
- 322 **L'anfiteatro campano di Santa Maria Capua Vetere  
visualizzando le forme del paesaggio archeologico**  
Domenico Iovane, Rosina Iaderosa
- 338 **La visualizzazione dinamica del paesaggio urbano  
come strumento di progetto: dalle *Serial Visions*  
al *Visual Programming Language***  
Massimiliano Lo Turco, Michela Barosio,  
Rossella Gugliotta, Andrea Tomalini, Jacopo Bono
- 356 **La Via Marina di Reggio Calabria:  
un giardino lungo il mare**  
Paola Raffa

- 372 **Barcellona 'verde'. Le Generative AI per la visualizzazione di scenari futuri reali**  
Simone Sanna
- 386 ***Revolving houses*: architetture dinamiche per la percezione del paesaggio**  
Alberto Sdegno, Camilla Ceretelli
- 400 **Documenting The Archaeological Landscape Using Low-Cost Equipment: 3D Capturing, Modelling and Visualization of the Site Of Aptera (Crete) for the Diachronic Landscapes Workshop**  
Andrea Sterpin, Marco Medici
- 416 **Permanenze e divenire. La sezione come strumento di rappresentazione del paesaggio e di pratica progettuale**  
Giorgia Strano
- 158 **Il paesaggio del suburbio dei Vergini-Sanità a Napoli. Una narrazione visiva fra cartografie, vedute, pitture**  
Ornella Zerlenga, Andrea Maliqari, Riccardo Miele
- PERCEZIONE**
- 450 **Il benessere delle comunità come ricetta per la sostenibilità. Riflessioni e sperimentazione laboratoriali per la costruzione di visioni comuni**  
Anna Teresa Alfieri
- 464 ***MyrioRoma*: un 'viaggio infinito' per i quartieri della città di Roma**  
Adriana Caldarone
- 480 **Pietrafitta e la rappresentazione del paesaggio. Laboratori di rigenerazione e innovazione territoriale**  
Marco Filippucci, Fabio Bianconi, Simona Ceccaroni, Andrea Migliosi, Chiara Mommi

- 492 **La cornice crea il paesaggio.  
Dalla relazione non mediata  
alla polverizzazione dello sguardo**  
Valeria Menchetelli
- 510 **Analysis, visualization, perception.  
Towards a 'sensory' understanding of the landscape**  
Greta Montanari, Andrea Giordano, Gianmario Guidarelli,  
Federica Maietti, Elena Svalduz
- 528 **Percepire i ponti: da quelli dell'Autosole al Ponte  
del Mare di Pescara**  
Matteo Ocone, Michele Culatti
- 542 **Il paesaggio odeporico percettivo dell'Abruzzo**  
Caterina Palestini, Stella Lolli
- 558 **Rappresentazioni identitarie: elementi e frammenti  
per visualizzare il paesaggio degli Astroni**  
Alice Palmieri, Francesca Leone
- 572 **Rappresentare e comunicare i paesaggi dispersi  
della Basilicata: Architettura, arte e ruralità  
nel territorio di Stigliano (MT)**  
Roberto Pedone, Rossella Laera, Ali Yaser Jafari,  
Emanuela Borsci
- 584 **Rivisitare il paesaggio attraverso la visione  
periferica e lo studio dell'orizzonte:  
l'innovativa ricerca di Diana Balmori**  
Marta Rabazo Martin
- 596 ***Visualizing Mindscapes?*  
Esperimenti di *Reverse-Engineering*  
di rappresentazioni de *Le città invisibili***  
Giovanni Rasetti
- 610 **La percezione del paesaggio urbano storicizzato tra segni  
iconici e simbolici. Misura e forma della Cattedrale  
di Maria Santissima Annunziata di Acireale (CT)**  
Gloria Russo, Mariateresa Galizia

- 624 **Il Paesaggio Ferroviario dell'Alifana.  
Tracciati e paesaggi della "Piedimonte" bassa**  
Michele Sabatino

## **PATRIMONIO**

- 644 **Rilievo e rappresentazione per studiare, conservare  
e conoscere: il caso del Sacro Bosco a Bomarzo**  
Rachele Angela Bernardello, Paolo Borin, Cosimo Monteleone
- 656 **Spazi dispositivi di narrazione  
immersiva per il paesaggio**  
Stefano Botta, Michela Schiaroli
- 670 **Utilizzo dei Sistemi Informativi Geografici Storici (HGIS)  
nell'analisi del paesaggio culturale.  
Prospettive per lo studio delle influenze dell'architettura  
di paesaggio angloamericana nella Firenze del XIX secolo**  
Francesco Cotana
- 688 **Landscape and landmarks in Ria Formosa, Portugal.  
Heritage and Memory**  
Graziella Del Duca
- 704 **Valorizzare i paesaggi di guerra:  
l'Isola d'Elba durante la Seconda Guerra Mondiale**  
Tommaso Empler, Adriana Caldarone, Alexandra Fusinetti
- 722 **L'inganno del 'bel disegno' e le suggestioni della desertica  
desolazione. Alcune note sulla Campagna romana**  
Elena Ippoliti, Flavia Camagni, Noemi Tomasella
- 738 **Reevaluating Historical Road Connections  
through Historical Cartography**  
Dina Jovanović, Daniela Oreni
- 754 **The Brazilian modernist landscape:  
an approach for its analyses and representation**  
Luca Rossato, Federica Maietti, Gabriele Giau,  
Martina Suppa, Marcello Balzani

766 **Lettura e rappresentazione delle trasformazioni del paesaggio agrario nella Tuscia viterbese. Due casi studio: il Casale del Boia e il Casale Ciofi**  
Giovanna Spadafora, Elisabetta Tortora

780 **Giardini sacri. La visualizzazione del paesaggio culturale tra recupero e valorizzazione**  
Adriana Trematerra

## **SISTEMI INFORMATIVI**

796 **Underground waterways revealed by the surface landscape. A BIM-GIS approach for the gardens of the Palace of Portici**  
Giuseppe Antuono, Erika Elefante

812 **Paesaggi digitali della memoria. Il Campo di Fossoli e il Museo Monumento al Deportato a Carpi**  
Loreno Arboritanza, Andrea Sterpin, Marco Medici

826 **Imagined Landscape: an Analysis of Unbuilt Landscapes**  
Luiza Paes Beltramini, Paulo César Castral

840 **Unveiling the Byzantine Churches of the Laconia Region in Greece: Exploring Landscape Perception Through Visualization**  
Francesca Condorelli, Ryo Higuchi, Koji Murata, Elena Ota, Kazufumi Takeda

856 **Il Paesaggio dell'Arcipelago Veneziano. Rilievo integrato e stratigrafia della memoria mediante sistemi di rappresentazione digitale**  
Gianlorenzo Dellabartola, Sandro Parrinello

868 **Exploring the Role of Food Sharing Initiatives in Shaping the Landscape Experience**  
Marco Vedoà

- 882 **Paesaggi aumentati.**  
**La basilica di San Giorgio Maggiore,**  
**tra vedutismo e conoscenza**  
Sonia Mollica, Giulia Piccinin, Carlotta Repetto
- 894 **Visualizzare i paesaggi stagionali.**  
**Il caso del *foliage* in Italia**  
Alessandro Scandiffo
- 910 **Dalla cartografia classica alla visualizzazione 3D**  
**per la comunicazione del piano del parco dell'Asinara**  
Andrea Sias
- 920 **La progettazione integrata del paesaggio**  
**attraverso il *Landscape Information Model***  
Dario Simula



# MyrioRoma: un 'viaggio infinito' per i quartieri della città di Roma

**Adriana Caldarone**

---

La complessità dell'ambiente urbano nasce indubbiamente dal rapporto che si instaura tra pieni e vuoti, tessuti, funzioni ed emergenze architettoniche, ma essa è determinata anche da segni, memorie, storie ed immagini. La comprensione di questa complessità si avvale del concetto di percezione: l'esperienza diretta individuale con la città, influenzata da stimoli esterni e memorie, si traduce in un'immagine ambientale, ed il disegno critico, inteso come strumento euristico, si rivela essenziale per la lettura dei segni e l'interpretazione dei processi urbani da parte della collettività.

Il presente contributo descrive il progetto *MyrioRoma*, frutto di un'esperienza didattica, in cui, attraverso lo strumento del *myriorama* gli studenti sono spinti a fare 'esperienza' dei quartieri di Roma e a sintetizzarne le caratteristiche in forma critico-grafica. Le illustrazioni, suddivise in carte intercambiabili, mostrano sempre un punto di osservazione differente,

che simboleggia la sensazione del movimento, finalizzata a rappresentare in modo pratico l'esperienza sequenziale dell'esplorazione dei luoghi e l'identità urbana.

Città  
Rappresentazione  
Percezione  
*Myriorama*

## Rappresentazione della città: realtà e simbolo

La complessità dell'ambiente urbano nasce indubbiamente dal rapporto che si instaura tra pieni e vuoti, tessuti, funzioni ed emergenze architettoniche, ma essa è determinata anche da segni, memorie, storie ed immagini: il paesaggio urbano, che sia descrittivo di agglomerati metropolitani o di borghi composti da nuclei densi e case sparse, è un valore identitario, il cui carattere deriva un algoritmo che riflette l'interazione e l'adattamento tra fenomeni naturali e fattori antropici. L'ambiente urbano, pertanto, si configura non come dato, ma come risultante di diverse componenti e fenomeni dinamici (Corboz, 1998) che variano la morfologia, la dimensione, la pianificazione e l'equilibrio tra spazi chiusi e aperti, così come la conseguente percezione dei fruitori della città. L'identità urbana, di fatto, anche riconosciuta come *genius loci*, non si riferisce solo all'entità fisica o alla 'forma' della città, ma piuttosto essa esprime un carattere in grado di essere percepito e riconosciuto da chi vive, visita, o più in generale da chi osserva o percorre la città. Uomo, paesaggio e spazio, in cui ci si muove e orienta, sono strettamente legati tra loro dal concetto di percezione: la percezione sensoriale-spaziale è la capacità degli esseri umani di relazionarsi con l'ambiente circostante, creando un ricordo legato all'esperienza.

La percezione-visione della realtà da parte dell'uomo non si limita ad una passiva acquisizione di immagini, ma è invece il risultato di una mediazione continua che avviene tra le informazioni che il mondo esterno trasmette attraverso stimoli e le informazioni che vengono prodotte dalla nostra memoria, grazie alle esperienze pregresse. In tal modo ognuno crea un modello soggettivo e mentale della realtà, che prende il nome di 'immagine ambientale'. Si tratta di un processo inconsapevole, attraverso cui un osservatore riconosce gli elementi che compongono uno spazio e li sintetizza, non attraverso una sommatoria, ma in un *unicum* organizzato. È una concezione nata dalle teorie della Gestalt, secondo cui la percezione di una forma nel suo complesso comporta una selezione delle informazioni ed una configurazione mentale che avviene per schemi.

Una rappresentazione mentale del territorio è sempre indispensabile ai fini della sua comprensione da parte di ogni singolo, mentre il disegno critico (Chiavoni et al., 2020), euristicamente inteso, è uno strumento utile per la lettura di segni e l'interpretazione di processi da parte di una collettività. Il disegno critico,

sottolineando di volta in volta l'uno o l'altro aspetto a seconda del fenomeno che si indaga è, dunque, una rappresentazione analitica al contempo reale e simbolica della città, un catalogo di significati che emergono dalla pluralità urbana.

La città, dunque, si racconta per immagini o, per meglio dire, per sequenze di immagini.

Al di là delle esperienze portate avanti durante gli anni '60 specie da Gordon Cullen (Cullen, 2015) e da Kevin Lynch (Lynch, 2001), nell'attuale panorama scientifico sembra mancare la formalizzazione di modelli grafici che narrino la città mediante l'esperienza dell'attraversamento urbano e che rappresentino un approccio propriocettivo, oltre che associato al movimento. È possibile, tuttavia, attingere a ricerche specifiche, tra cui quella di Fabio Colonnese (Colonnese, 2016), il quale cita a sua volta il lavoro di Peter Wilson. Nel primo caso l'autore descrive attraverso schizzi e appunti grafici il paesaggio che si palesa dal finestrino di un treno in corsa, individuando nel movimento un'esperienza sensoriale e percettiva. Nel secondo caso, Peter Wilson nei suoi 'paesaggi in movimento' cerca di reinterpretare il territorio sub-urbano della Ruhr, cercandone un'identità attraverso il potenziale visivo che offrono le strade: le scene in sequenza documentano la profonda trasformazione del paesaggio causato da fattori come urbanizzazione, industrializzazione e sviluppo infrastrutturale, che hanno determinato la nascita della città diffusa. L'esperienza didattica di Fabio Quici (Quici, 2017), invece, mostra come, durante l'esplorazione della città, la percezione visiva è frammentaria. Grazie alla tecnica del foto *collage*, nascono illustrazioni imitatrici di questo processo, che pongono l'attenzione sulla molteplicità dei punti di vista, sulla loro sequenzialità e sulle dinamiche di conoscenza dell'ambiente.

La struttura sequenziale è, inoltre, una caratteristica determinante nel linguaggio fumettistico. Di fatto, Jacques Tardi nella graphic novel *Par la fenêtre* (Tardi, 1996) descrive una Parigi nostalgica mediante una narrazione visiva articolata in frammenti di immagini in successione ed una dettagliata ricostruzione degli ambienti storici della città durante gli anni '50. L'espedito della 'finestra' gli permette di incorniciare scene di vita quotidiana, focalizzando l'attenzione sullo scenario retrostante di Parigi, le cui illustrazioni, di rigore così estremo, spesso contrastano con le fisionomie dei personaggi che la animano, al limite del grottesco.

Sebbene quest'ultimo esempio non sia incentrato sull'attraversamento urbano, tuttavia descrive la città per frammenti in



sequenza, come ci fosse una cinepresa fissa mentre la città in movimento scorre dietro di essa e di cui chi la osserva ne può catturare alcuni pezzi.

Il presente contributo, attraverso l'esperienza del gioco del *myriorama* ed il disegno critico, e mediante i linguaggi semantici ereditati anche dalla fumettistica, descrive come una successione di illustrazioni riferite ad alcuni quartieri di Roma contribuisca a definire un'immagine della città non realistica, decisamente illusoria, che impiega un linguaggio collettivo e rende riconoscibili i luoghi. Come nelle 'città invisibili' di Calvino (Calvino, 2022), in cui l'autore scinde la narrazione di città non reali in piccoli tasselli che poi il lettore ricollegherà tra loro, nel *MyrioRoma* si smonta l'immagine complessiva in diverse 'carte' o vignette e l'utente, che ricomporrà la visione d'insieme, potrà seguire l'ordine che più preferisce per configurare il proprio personale e simbolico paesaggio della città di Roma.

### Il *myriorama* contemporaneo

Il termine *myriorama*, che prende forma nel XIX secolo, deriva dall'unione di due parole greche: *myrios*, che significa 'innumerevole', e *orama*, che significa 'vista' o 'panorama'. Letteralmente, *myriorama* si traduce come *innumerevoli viste* o, in questo specifico caso, *innumerevoli paesaggi*, ed incarna un'interfaccia analogica e dinamica, divisa tra arte e gioco, che stimola l'immaginazione di chi lo adopera attraverso la manipolazione interattiva di elementi visivi. Il *myriorama* è composto da una serie di carte

Fig.1. Il *myriorama* composto da Tom Gauld. A sinistra alcune delle carte che possono essere disposte in sequenza ed in differenti combinazioni (immagine tratta da <https://www.laurencesternetrust.org.uk/product/endless-journey-by-tom-gauld-new-green-issue/>). A destra, le carte in due differenti combinazioni (immagine tratta da <https://www.artofplay.com/products/endless-journey>).



illustrate, ognuna rappresentante un segmento di paesaggio o una scena, capace di combinarsi (a seconda del numero di tessere che lo compongono) in un repertorio innumerevole di sequenze e configurazioni visive, fungendo da catalizzatore per l'immaginazione. Questa intrinseca flessibilità ha suscitato l'interesse di artisti, educatori e studiosi di molteplici discipline, spingendoli a esplorare le potenzialità narrative ed espressive insite in questa forma di gioco interattivo. Un esempio è *l'Endless journey* dell'artista Tom Gauld. Questo *myriorama* digitale si basa sulle opere letterarie di Laurence Sterne, lo scrittore irlandese del XVIII secolo ed incorpora elementi, personaggi e dettagli che evocano specifiche ambientazioni e narrazioni dei racconti originali (fig. 1). Sembra che l'artista sia stato ispirato da una frase dei romanzi di Sterne, che racconta come tempo e possibilità si intersecano tra loro a creare un viaggio ogni volta diverso (Sterne, 2009): allo stesso modo, 12 differenti illustrazioni rappresentate su 12 carte possono essere organizzate a formare 479.001.600 paesaggi diversi e narrazioni visive.

Nel caso specifico si tratta di uno scenario fantastico, per cui anche il paesaggio rappresentato risponde alle specifiche esigenze ed alle licenze dell'artista.

Diverso è il caso di *Endless New York*, progetto dell'artista e illustratore Mark Bischel, in cui il soggetto delle illustrazioni è una città: si tratta di un progetto del 2021 e comprende in totale 32 illustrazioni raffigurate in 16 carte interscambiabili, che raffigurano una porzione di paesaggio urbano della città di New York (fig. 2). L'accostamento delle diverse illustrazioni crea una scena notturna

Fig.2. Alcune tessere del *myriorama Endless New York*. il progetto è stato riconosciuto dalla *Society of Illustrators*, dalla rivista *Communication Arts*, da *Spectrum* e dalla *Society of Illustrators* di Los Angeles. (Immagine tratta da <https://mbischel.com/endless-new-york-myriorama>). In alcune tessere sono riconoscibili elementi iconici della città di New York come il *Flat Iron Building* ed il *Ponte di Brooklyn*. Altri elementi, pur se inseriti nel livello principale, sono edifici stereotipati di alcuni quartieri di New York.



panoramica della città sempre differente e potenzialmente infinita: ai lati dei singoli tasselli sono presenti degli oggetti del paesaggio urbano che definiscono l'elemento di continuità della scena, che, in maniera sottile, permettono all'occhio dell'utente di percepire, in ogni singola combinazione, un paesaggio unico e in continua trasformazione. Per la realizzazione delle illustrazioni l'autore ha strutturato la composizione su differenti livelli, categorizzandoli in una gerarchia formale e visiva (fig. 3).

Il livello principale corrisponde con il componente catalizzatore dello sguardo, un elemento che domina sulla scena inserito in posizione centrale; gli elementi secondari delle illustrazioni, si notano attraverso uno sguardo più attento, sono dei dettagli effimeri come persone, macchine, elementi di arredo urbano, semafori o lampioni, che caratterizzano la singola scena. Anch'essi sono posizionati al centro della carta, occupando per lo più la fascia bassa della composizione. Tutti gli elementi appartenenti ai due livelli sono unici all'interno di ogni singola carta e nella composizione complessiva, non ripetendosi mai allo stesso modo nelle differenti illustrazioni. Infine, vi sono gli elementi di sfondo e di legame, che permettono percettivamente la continuità visiva delle scene visualizzate nell'insieme: essi si compongono di elementi abbozzati, formando uno sfocato *skyline* che si intravede in lontananza o elementi dalle linee semplici in primo piano. Nella fascia sottostante, l'elemento principale poggia sul livello stradale, formato

Fig.3. L'immagine di una carta (a sinistra) scomposta nei suoi livelli e componenti. Posizionati nel mezzo gli elementi unici per ogni carta (al centro); sui bordi, edifici e strade creano gli elementi di continuità (a destra) a cui si aggiunge il cielo sullo sfondo. Immagine elaborazione dell'autore.



dagli elementi 'strada' e 'marciapiede', i quali in ogni tassello condividono punto di inizio e di arrivo, senza soluzione di continuità. È possibile, inoltre, riconoscere linee visuali e compositive orizzontali e verticali, che connettono visivamente gli elementi e conferiscono continuità all'intera composizione (fig. 4)

In tutte le tessere sono identificabili alcuni elementi che, seppur talvolta rappresentati sinteticamente, sono riconoscibili sul piano iconico ed esprimono l'unicità di uno specifico luogo; altri elementi, nonostante a volte risultino più dettagliati dei precedenti, sono simili tra loro e si riferiscono a categorie tipologicamente evocative del concetto di 'edificio', 'casa' o 'palazzo', i cui connotati principali sono ascrivibili al quartiere di riferimento di una notturna New York (fig. 2).

Questa modalità di rappresentazione utilizza elementi lessicali che muovono verso una caratterizzazione qualitativa ma sintetica, tuttavia estremamente ricca di dati della realtà fisica (morfologia, *texture*, colori, dettagli) tali da restituire una identità urbana.

### I 'quartieri invisibili': narrare la città

Nel quadro sopra descritto, il presente contributo riporta un'esperienza didattica del corso di 'Landscape Representation', durante il quale è stato costruito un percorso strutturato per contribuire

Fig.4. Linee visive e compositive orizzontali e verticali. (Immagine elaborazione dell'autore).

allo sviluppo del pensiero critico degli studenti. La classe si presentava alquanto eterogenea, costituita da studenti italiani, stranieri europei, asiatici e mediorientali, il che si è rivelato essere un fattore piuttosto interessante, in quanto ognuno di loro si è avvalso dei propri modelli teorici, derivanti da filtri culturali, per interpretare prima, e rappresentare poi, i caratteri salienti dei pezzi di città. È stato chiesto agli studenti di scegliere autonomamente un quartiere di Roma da analizzare e farne esperienza diretta, intraprendendo un percorso libero itinerante, come la figura del *flâneur* [1] (Quici, 2017), in quanto per comprendere appieno la città, è essenziale che l'osservatore sia coinvolto in un processo interattivo che implichi un'immersività completa a livello percettivo, emotivo e sensoriale. Ogni tessera facente parte del *myriorama*, infatti, mostra un punto di osservazione differente, che simboleggia la sensazione del movimento, finalizzata a rappresentare in modo pratico l'esperienza sequenziale dell'esplorazione dei luoghi.

Per la composizione dell'immagine complessiva e di ogni singola tessera, si sono individuati dimensioni e *layout*, quest'ultimo seguendo determinate regole (fig. 5):

- Individuazione delle linee compositive: rette orizzontali che guidano la composizione strutturale della singola immagine e guidano l'occhio dell'utente osservatore. Contribuiscono a conferire fluidità visiva e a collegare gli elementi chiave all'interno del *myriorama* e delle differenti tessere;
- Continuità visiva: le rette orizzontali sono strutturate in modo da assicurare che i bordi di ogni tessera contengano elementi che possono essere uniti senza soluzione di continuità con le tessere adiacenti;
- Coerenza grafica: è stata lasciata libertà agli studenti per il tratto, la scelta dei colori e lo stile grafico, che deve necessariamente rimanere coerente in ogni tessera;
- Posizionamento di elementi chiave: elementi specifici o punti focali o devono essere inseriti in posizione centrale, facendo attenzione a lasciare margini o spazi intorno ai bordi della tessera, per garantire che non ci siano elementi critici tagliati o interrotti;
- Sfondo: le immagini devono avere una base il più possibile neutra o adattabile, di modo che si possa facilitare la transizione da una tessera a quella successiva;

Ogni studente ha svolto, spontaneamente, un'operazione semantica: nel valutare analiticamente gli aspetti formali, ognuno

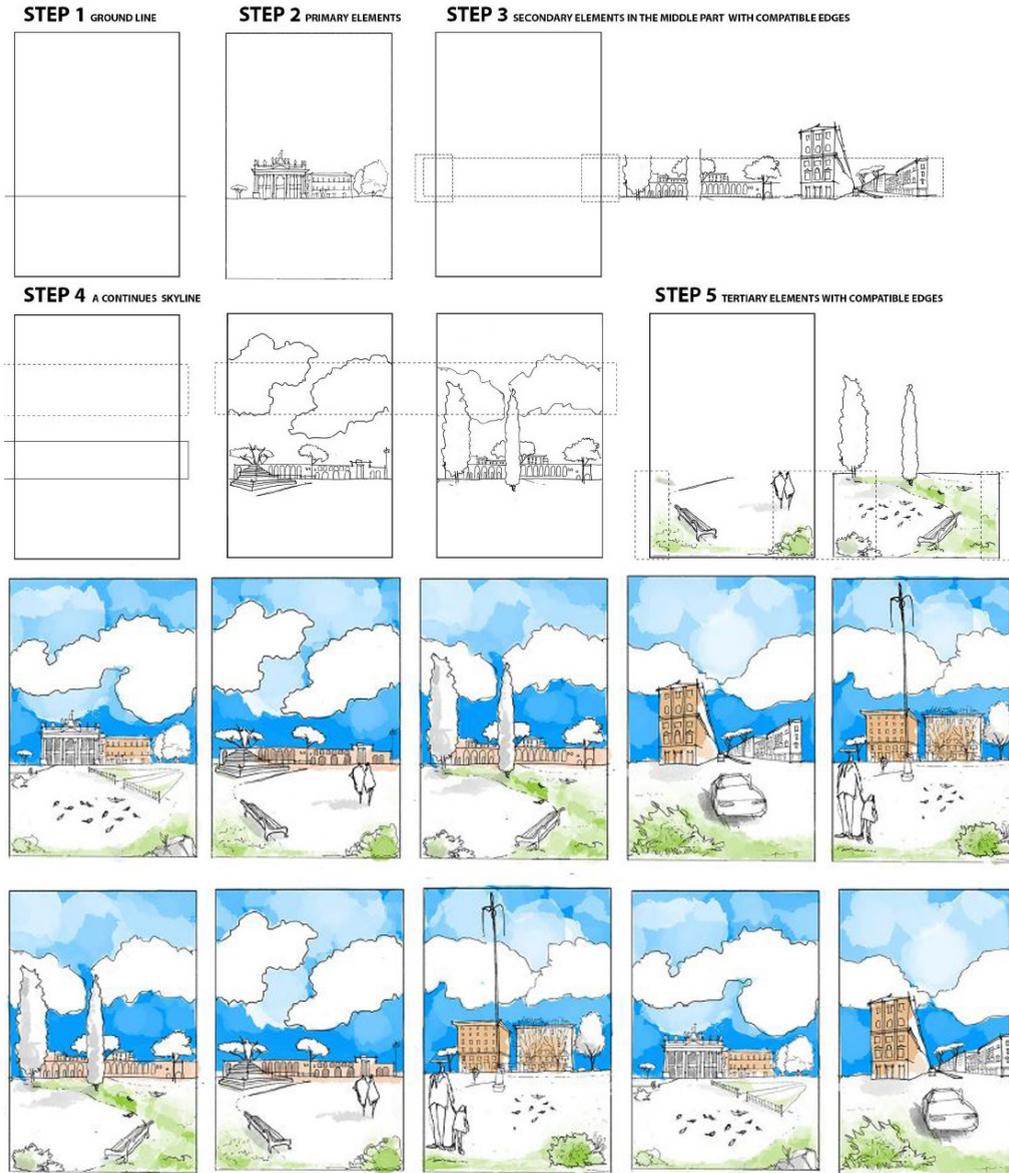


Fig.5. Step di elaborazione del *MyrioRoma* per il quartiere di San Giovanni ed elaborazione finale in due differenti combinazioni: individuazione delle linee compositive e visuali, posizionamento degli elementi chiave (primari) al centro della singola carta e identificazione degli elementi di continuità situati ai bordi e del cielo. Studentesse Roxana Lagheai e Saba Sadat Kazemi.

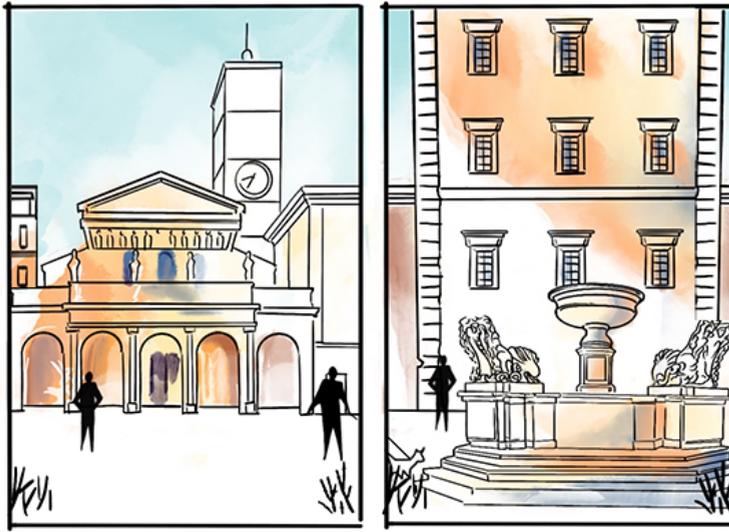


Fig. 6. Due tessere del *myriorama* per il quartiere Trastevere. Nella prima tessera è possibile riconoscere la chiesa di S. Maria in Trastevere come elemento primario (a sinistra), che ha carattere di verosimiglianza con l'oggetto reale. A destra, invece, un elemento appartenente alla categoria simbolica di "palazzo", che ne riproduce caratteristiche morfologiche principali, materiali e colori. L'elemento terziario è invece rappresentato dalla fontana. Studente Song Liu Yuan.

ha, in base alla propria percezione (a sua volta legata all'orientamento e al movimento) assegnato un valore agli elementi in virtù delle relazioni di grandezza, posizione e direzione, creando un sistema strutturato. Si può dunque parlare di 'gerarchia visiva', intesa come la capacità di un osservatore di guardare gli oggetti e di gerarchizzare le informazioni secondo relazioni spaziali o dimensionali: a titolo esemplificativo un oggetto di maggiore dimensione è quello più importante, dominante, e in primo piano. Nel rappresentare questo fenomeno è stato, invece, messo in atto un processo di 'gerarchia visuale', ovvero uno strumento che organizza la configurazione dell'immagine secondo un ordine di lettura che dipende dalla rilevanza dell'oggetto che si rappresenta: gli elementi nella composizione delle carte assumono un significato in relazione agli altri in termini di posizione, equilibrio, forma e configurazione, attraverso una personale attribuzione di significato (Arnheim, 2019). Si possono riconoscere, in particolare, tre categorie di elementi costituenti la scena distinti in primari, secondari e terziari. Gli elementi primari sono componenti architettonico-urbane emergenti all'interno del tessuto per forma o dimensione, oppure la cui importanza deriva dalla funzione che assume l'elemento all'interno del contesto. Trattasi per lo più di piazze principali, chiese e palazzi nobiliari, oggetti per lo più iconici e rappresentativi per la riconoscibilità dei luoghi e che strutturano il contesto urbano nel suo complesso, e sono, in

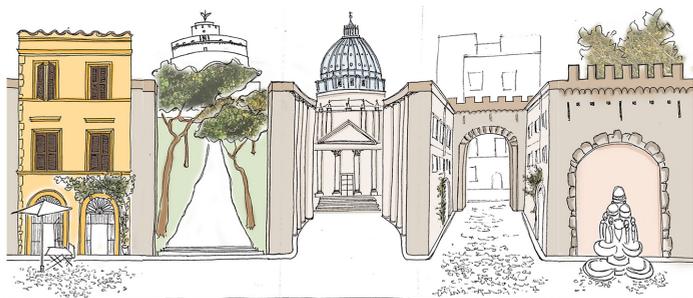


Fig. 7. Inserimento di elementi 'estranei' alla scena, come soggetti di affreschi e/o dipinti rinascimentali o barocchi. Secondo l'autore, l'inserimento di tali elementi terziari costituiva una metafora sulle bellezze di Roma osservabili negli spazi urbani e negli spazi interni ad accesso pubblico, come chiese o palazzi nobiliari. L'immagine che ne deriva è totalmente illusoria e simbolica. Studente Rabbani Mehr.

genere, funzionali all'orientamento. Gli elementi secondari sono oggetti che compongono percettivamente e visivamente la morfologia urbana, la cui tipologia architettonica è simile in tutto il tessuto cittadino o è suddivisa per quartieri. Anch'essi sono fondamentali per la composizione del tessuto urbano, ma lo sono



COMBINATION 3



COMBINATION 4

Fig. 8. Myriorama del quartiere Prati. L'area è ricca di elementi iconici e i percorsi, così come le prospettive, sono condizionati da retaggi iconografici. Studentessa Lola Geoffroy.

meno per la definizione di punti di riferimento dell'orientamento nel paesaggio cittadino. Infine, gli elementi terziari sono oggetti, per lo più decorativi e/o effimeri, distintivi della scena urbana, che contribuiscono a delineare i connotati del centro cittadino e lo caratterizzano (fig.6). È interessante notare come questi ultimi elementi non siano sempre evidenze fisiche, ma si riferiscono anche a suggestioni e percezioni (fig. 7) che prendono luogo dall'esperienza e sono mediati da schemi sociali, culturali ed antropologici pregressi.

Gli elementi primari, nella raffigurazione, sono stati rappresentati sul piano iconico, presentando una sostanziale verosimiglianza con l'oggetto che vogliono rappresentare; gli elementi secondari, al contrario, non sono basati su verosimiglianza, ma il rapporto con l'oggetto reale è istituito in termini puramente convenzionali: gli elementi secondari, che danno origine al tessuto cittadino, assumono il valore di 'simbolo', il cui fine non è la riconoscibilità dell'elemento in sé, quanto quello della categoria a cui l'oggetto rappresentato appartiene (fig. 6).

Un altro fattore che può ritenersi rilevante si riferisce alle differenze, in termini di rappresentazione, tra coloro che hanno scelto di

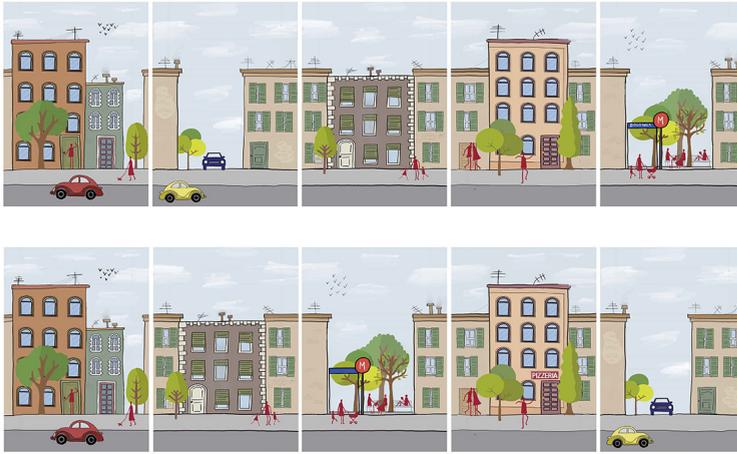


Fig. 9. *Myriorama* del quartiere Garbatella in due differenti combinazioni. I percorsi seguiti sono più personali e dettati dalle proprie esigenze: si notano le piazzette animate dalla comunità, le insegne dei locali commerciali o la fermata della metropolitana. Studentessa Montero Alzola Martina.

analizzare quartieri centrali dotati di *mixité* funzionale ed altri che hanno, invece, optato per quartieri più residenziali. Nel primo scenario (fig.8) gli studenti hanno seguito itinerari già percorsi da altri visitatori, attraversando per lo più luoghi celebri e rappresentativi della città. Tale comportamento è indubbiamente influenzato da un patrimonio iconografico trasmesso attraverso immagini diffuse su internet e sui *social media*, che hanno reso 'famosi' i luoghi ancor prima che gli studenti potessero viverli di persona.

Al contrario, nel secondo caso, laddove non esistevano modelli di riferimento, i percorsi si sono rivelati più legati alla quotidianità (la maggior parte delle aree analizzate facevano riferimento ai luoghi di domicilio) ed alla dimensione di quartiere: gli elementi primari utili all'orientamento e percettivamente più significativi potevano essere simboleggiati anche da insegne di negozi o da fermate di metropolitana o autobus (fig.9).

Il linguaggio adoperato mette in evidenza, di studente in studente, il rapporto tra l'individuo che osserva e il paesaggio osservato.

Una siffatta rappresentazione raffigura spazi non reali nella propria configurazione fisica, ma metaforicamente realistici, in quanto le illustrazioni esprimono i tratti salienti del luogo (attraverso colori, fattezze, emergenze), i caratteri percettivi, come quelli emozionali.

Come nell'opera di Calvino, in cui le città descritte non sono reali, ma frutto dell'immaginazione del protagonista, pur traendo spunto dalle città effettivamente presenti, il *MyrioRoma* simboleggia dei 'quartieri invisibili', riflettendo la capacità del disegno



critico di rappresentare spazi inesistenti, eppur strettamente connessi con l'identità dei luoghi che si intendono raffigurare (fig. 10).

## Conclusioni

La sintassi della raffigurazione, adottata nella costruzione del *MyrioRoma*, vede essenzialmente la concomitanza di elementi simbolici ed iconici, approfonditi in base a determinati livelli di dettaglio, secondo una sorta di gradiente percettivo. Tutti questi espedienti, già adottati nella rappresentazione di Roma impiegata da vedutisti ed incisori a partire dalla seconda metà del Seicento, fanno sì che si possa istituire un metodo che prescinde dall'identità di un luogo: la gerarchizzazione degli elementi, nonostante la rappresentazione debba esprimerne le caratteristiche intrinseche di ogni spazio, permette l'esistenza di criteri e invarianti che costituiscono la base per un disegno ed una comunicazione adeguati.

Attraverso le illustrazioni, si stabilisce una sinergia tra aspetti descrittivi ed emozionali e si ottengono rappresentazioni che si configurano come 'omologo' del mondo reale, pur non essendo mai completamente esaustive rispetto alle svariate sfaccettature che caratterizzano la città complessa. Tale disparità risulta tuttavia inevitabile ed è insita nei processi di rappresentazione della realtà: questa disgiunzione si configura come un requisito imprescindibile affinché si instauri il complesso processo di figurazione, il quale rivela la sua massima efficacia quando dimostra una

Fig. 10. Myriorama del quartiere Flaminio. Gli elementi lessicali sono indirizzati verso una caratterizzazione qualitativa, ma sintetica, tuttavia ricca di dati della realtà fisica (morfologia, *texture*, colori, dettagli) tali da restituire un'identità urbana.

capacità peculiare di discernere gli attributi e le peculiarità del mondo reale, per poi raffigurarli in una forma espressiva.

La rappresentazione nel *MyrioRoma* incarna, inoltre, la percezione cinetica, volta a delineare l'itinerario sequenziale connesso all'esplorazione dei luoghi.

L'espedito del gioco fa sì che chi adopera il *myriorama* può divertirsi a posizionare ed intercambiare le carte in innumerevoli modi differenti, finendo col trovarsi davanti un variegato paesaggio dove tematiche e soggetti si combinano in un groviglio narrativo sempre diverso.

L'organizzazione stratificata in livelli nella composizione dell'immagine, con la conseguente pluralità di prospettive, mostra immagini che rivelano avvicinamenti, visioni panoramiche o dettagli, e riflette il modo di comprendere via via l'ambiente costruito.

*MyrioRoma* si configura, quindi, come un nuovo approccio nell'ambito della narrazione visiva del paesaggio urbano, traducendo la complessità della città in forma grafica.

## Note

[1] Il *flâneur* è una figura resa celebre da Charles Baudelaire (Baudelaire, 2002) e Walter Benjamin (Benjamin, 1998), ripresa poi da sociologi (Nuvolati, 2013) come Zygmunt Bauman (Bauman, 2014). Nel 2006 esce un te-

sto (Nuvolati, 2006) che attualizza la figura del *flâneur* al fine di analizzare la complessità della città anche attraverso una rinnovata sensibilità, più creativa e lirica, ed una lettura narrativa.

## Bibliografia

Arnheim, R., (1981/2019). *La dinamica della forma architettonica*. Milano: Mimesis.

Baudelaire, C. (1863/2002). *Il pittore della vita moderna*. Venezia: Marsilio.

Bauman, Z. (1999/2014). *La società dell'incertezza*. Bologna: Il Mulino.

Benjamin, W. (1954/1998). *Il viaggiatore solitario e il flâneur*. Genova: Il nuovo Melangolo.

Calvino, I. (1972/2022). *Le città invisibili*. Milano: Mondadori.

Chiavoni, E., Cianci, M.G., Colaceci S. (2020). Narration and Representation of the Urban Landscape as Cultural and Tourist Resource. Rome and Its Lun-

goteveri (Riverbanks). In L. Augustin-Hernandez, A. Vallespin Muniesa, A. Fernandez-Morales (eds) *Graphical Heritage - Mapping, Cartography and Innovation in Education. Atti del XVIII International Congress of Architectural Graphic Expression*. Saragoza (ES), 21-25 settembre 2020, vol 3, pp. 285- 294. Cham (SW): Springer.

Corboz, A. (1998). *Ordine Sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*. Milano: Urbanistica Franco Angeli.

Colonnese, F. (2016). Il teatro dal finestrino. Letture percettive della città diffusa dal treno. In F. Capano,

- M. I. Pascariello, M. Visone (eds) *Delli Aspetti de Paesi. Vecchi e nuovi Media per l'Immagine del Paesaggio: Tomo II. Rappresentazione, memoria, conservazione*, vol 2, pp. 47-55. Napoli: Cirice
- Cullen, G. (1961/2015). *Townscape*. London: Taylor & Francis Ltd
- Endless Journey. <https://www.artofplay.com/products/endless-journey> . Ultimo accesso 12 gennaio 2024
- Lynch, K. (1960/2001). *L'immagine della città*. Padova: Marsilio Editori s.r.l.
- Mark Bishel (2021). *Endless New York Myriorama*, <https://mbischel.com/endless-new-york-myriorama>. Ultimo accesso 12 gennaio 2024
- Nuvolati, G. (2006). *Lo sguardo vagabondo. Il flâneur e la città da Baudelaire ai postmoderni*. Bologna: Il Mulino.
- Nuvolati, G. (2013). *L'interpretazione dei luoghi: flânerie come esperienza di vita*. Firenze: Firenze University Press.
- Quici, F. (2017). L'attraversamento urbano: osservazione e creazione di schemi di reazione. In G., Belli, F., Capuano, M.I, Pascariello (eds). *La città, il viaggio, il turismo Percezione, produzione e trasformazione. Napoli* (e-book): CIRICE - Centro Interdipartimentale di Ricerca sull'Iconografia della Città Europea Università degli Studi di Napoli Federico II.
- Sterne, L. (1768/2009). *A sentimental journey through France and Italy*. Scotts Valley, California, US: Createspace Independent Publishing Platform.
- Endless Journey by Tom Gauld - new green issue. <https://www.laurencesternetrust.org.uk/product/endless-journey-by-tom-gauld-new-green-issue/>. Ultimo accesso 12 gennaio 2024
- Tardi, J. (1996). *Par la fenêtre*. Parigi: Christian Desbois

**Adriana Caldarone**

Sapienza Università di Roma

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

[adriana.caldarone@uniroma1.it](mailto:adriana.caldarone@uniroma1.it)