



**Politecnico
di Torino**

Tesi Meritoria

Corso di Laurea Magistrale Architettura per la sostenibilità.

Abstract

**EVOCare IL PASSATO. Comunicazione del Progetto di decorazione della Piazza
Castello di Alessandro Antonelli (1831) attraverso la realizzazione di ambienti
tridimensionali navigabili**

Relatore/Correlatore/i

Massimiliano Lo Turco

Enrico Zanellati

Elena Gianasso

Elisabetta Caterina Giovannini

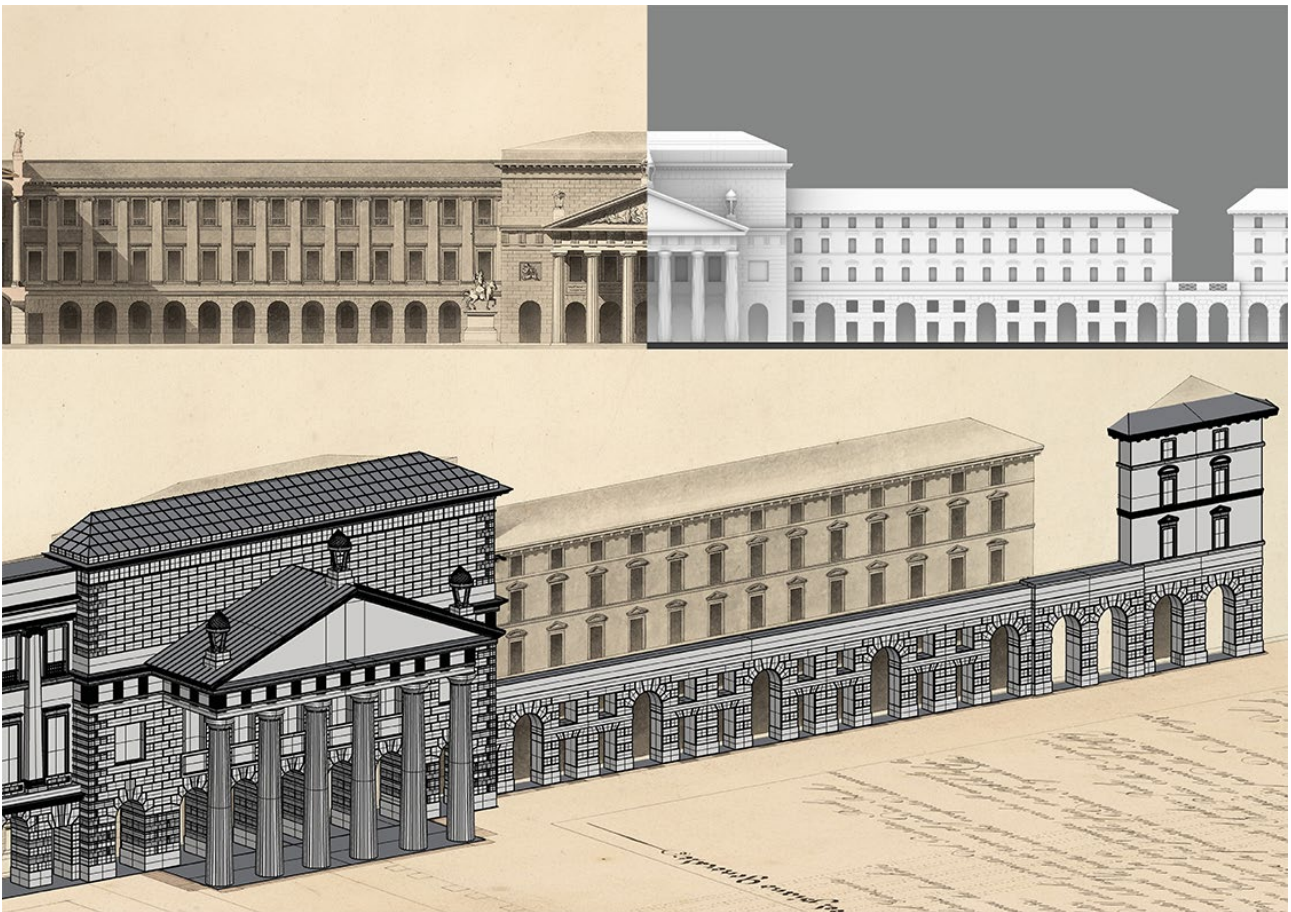
Jacopo Bono

Candidata/o/i

Enrico Vanni

Luglio 2024

Il progetto di tesi *EVOcare il Passato. Comunicazione del Progetto di decorazione della Piazza Castello di Alessandro Antonelli (1831) attraverso la realizzazione di ambienti tridimensionali navigabili*, svolto da Enrico Vanni (s305429) sotto la supervisione del Professore e Relatore Massimiliano Lo Turco, ha visto la collaborazione degli enti del Politecnico di Torino e dell'Accademia Albertina delle Belle Arti di Torino. Il progetto tratta la valorizzazione del patrimonio culturale architettonico esposto nelle sale della Pinacoteca Albertina attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie, in particolare della Realtà Virtuale (VR).



Esso si propone di sviluppare un modello tridimensionale del *Progetto di decorazione della Piazza Castello di Torino*, redatto dall'architetto Alessandro Antonelli nel 1831, sfruttando le acquisizioni ad alta risoluzione delle sei tavole dei disegni tecnici fornite dal Dottor Enrico Zanellati, curatore della Pinacoteca. Questa collezione costituisce un'opera di grande valore ed è ricchissima di preziosi dettagli, i quali descrivono il talento e l'ambizione dell'allora giovane studente di architettura. Tuttavia, la sua natura tecnica fa sì che questa parli prevalentemente a un pubblico settoriale, essendo di difficile comprensione per un'utenza non specializzata. L'intento perseguito da questo progetto di tesi è quindi quello di comunicare l'idea rivoluzionaria dell'architetto piemontese in un modo più efficace ed inclusivo, realizzando l'applicativo VAn-TO (Visioni Antonelliane per Torino), che consente la navigazione immersiva del progetto architettonico antonelliano: l'utente, una volta indossato il visore per la realtà virtuale, è guidato in un percorso interattivo coinvolgente, che gli permetterà di

passaggiare nel modello 3D della piazza castello mai realizzata, vivendo in prima persona gli spazi e i volumi concepiti dall'architetto. In questo contesto, la realtà virtuale abbatte le barriere di spazio e tempo che allontanano il fruitore dall'opera, garantendo inoltre la fruibilità delle opere esposte a un pubblico di vasta natura.



Il processo realizzativo dell'applicativo è suddiviso in alcune macrofasi. Il primo aspetto affrontato è quindi quello dell'ideazione del percorso narrativo: seppur la 'passeggiata virtuale' all'interno della piazza del progetto di Antonelli sia il fulcro dell'esperienza, la sua contestualizzazione all'interno di una breve storia di cui l'utilizzatore è protagonista, aumenta notevolmente il grado di coinvolgimento ricercato. La soluzione trovata ricade nella suddivisione del percorso in due fasi principali: la prima consiste nell'ambiente che simula l'ipotetico studiolo all'interno di cui Antonelli ha concepito il suo progetto. Camminando all'interno di questo spazio sarà possibile imbattersi in alcuni elementi d'arredo che richiamano i momenti e gli avvenimenti più determinanti per la formazione professionale dell'architetto. In questo modo, l'utente fruitore avrà accesso ad alcune importanti informazioni che gli consentiranno una migliore comprensione del progetto architettonico. In seguito alla risoluzione di un piccolo enigma, che ha la funzione di accrescere il grado di coinvolgimento dell'utente, inducendolo alla scoperta dello studiolo e delle sue peculiarità, si avrà accesso alla Piazza Castello progettata da Antonelli.



L'applicativo realizzato mostra come si possano sperimentare delle vie alternative per la comunicazione di un'opera, che siano di forma più inclusiva ed efficace per un pubblico ampio e non specializzato. Il coinvolgimento emotivo indotto dall'esperienza virtuale è dovuto alla partecipazione in prima persona dell'utente, il che rende più diretta e comprensibile la narrazione di alcuni concetti pertinenti all'opera. Il fatto che molte strutture espositive decidano di attrezzarsi di questi strumenti digitali denota l'efficacia dell'approfondimento dei percorsi museali, dovuta specialmente all'arricchimento digitale di cui le opere reali possono godere.

**Per ulteriori informazioni, contattare:
vannienrico@gmail.com**