

Visionari della contemporaneità. Realismo immaginario e potenza evocatrice dell'Environment Concept Art

Barbara Ansaldi

Abstract

Immaginare e costruire nuovi 'mondi' è da sempre uno dei desideri più profondi dell'uomo. L'insaziabile fame del genio creatore caratterizza, ieri come oggi, l'attività poetica di certi artisti ed architetti. Essi guardano al mondo in maniera immaginifica per dar vita a inediti brani di realtà (o di irrealtà): così, ragione e immaginazione interagiscono liberamente nella mente artistica, scomponendo e ricomponendo frammenti di architetture e paesaggi – urbani e naturali – in nuove visioni. La storia dell'arte è costellata di esempi di artisti visionari che hanno dedicato gran parte della loro produzione alla rappresentazione visionaria di luoghi, dalle scenografie barocche dei Galli da Bibiena, passando per Piranesi e i maestri del capriccio, fino ad arrivare alle futuristiche visioni di Sant'Elia e Chernikhov. Oggi ritroviamo analoghe sperimentazioni nel lavoro degli environment concept artist attivi nell'industria dell'intrattenimento, i quali costruiscono figurazioni di universi immaginari dotate di forte potenza comunicativa e suggestiva, in cui coesistono realtà e immaginazione. Questi 'visionari della contemporaneità' guardano oltre il visibile, attingendo a memoria e fantasia, restituendo immagini di luoghi d'invenzione tanto coerenti e realistici da apparire possibili agli occhi dello spettatore.

Parole chiave: concept art, realismo immaginario, world-building, industria dell'intrattenimento, estetica visionaria.

Introduzione

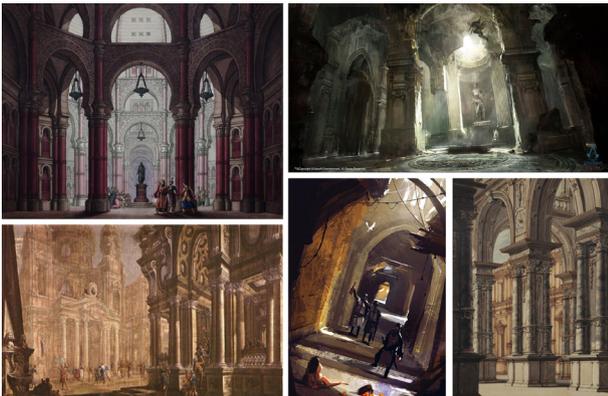
*«Anything that we can imagine can be transformed
into a visually convincing truth.
But even as we strive for verisimilitude
in our imaginative pictures,
it is really the invisible quality of believability
that we're ultimately trying to capture»
[Gurney 2009, p. 211]*

Prefigurare mondi fantastici e tradurli in convincenti rappresentazioni bidimensionali connotate da un'impresionante carica evocativa e realismo visivo è una pratica artistica tanto antica quanto attuale. L'industria dei videogiochi e quella cinematografica crescono sempre più velocemente, richiedendo una mole non indifferente di artisti poliedrici capaci di dar vita e forma visiva a luoghi

immaginari, convogliando una visione ed impostando il tono dell'intero videogioco o prodotto cinematografico. Si tratta proprio dei cosiddetti *concept artist*, visionari della contemporaneità dotati di sconfinata immaginazione, raffinate abilità artistiche e padronanza dei più moderni mezzi creativi digitali. Le loro immagini visionarie vengono costruite mediante tecniche di espressione grafica tradizionali (prospettiva, prospettiva atmosferica, composizione, *value*, luce, teoria del colore e delle ombre) e facendo ricorso ai più disparati media artistici. Attraverso inganno e rigore prospettici, architetture monumentali, rovine decadenti, spazi infiniti, moltiplicazione allucinante di ambienti, paesaggi sconfinati, vertiginoso illusionismo, inaspettati incontri tra epoche lontane, fondali onirici e originali modulazioni

Fig. 1. Jakub Różalski, *Environment concept art*, 1920.

Fig. 2. Collage di bozzetti scenici dei fratelli Bibiena e Sanquirico accostati a due *environment design* (*Assassin's Creed: Unity* in alto a destra, *concept art* di Różalski al centro).



di luce, la potenza evocatrice dei *concept artist* si dispiega nelle visioni dei mondi che ospitano i prodotti dell'industria dell'intrattenimento visivo. Anche quando esistono solo nell'immaginazione di chi le ha progettate, le rappresentazioni dei *concept artist* appaiono credibili, autentiche e coerenti, grazie al sapiente uso del mezzo prospettico e a un accurato studio di *reference*. Ad andare in scena sono dunque luoghi fittizi – verosimili, onirici, irreali, utopici o distopici – ma che prendono forma davanti ai nostri occhi, sono lì, e potrebbero potenzialmente esistere (fig. 1). Gli elaborati di *Environment concept art*, al pari di opere visionarie quali i bozzetti teatrali settecenteschi, i 'capricci', le incisioni piranesiane e le metropoli del futuro di Sant'Elia e Chernikov, sono immagini che rappresentano il risultato della combinazione inventiva di forme naturali e/o architettoniche, capaci di svelare livelli di significato inediti, in un palinsesto di realtà e immaginazione. Tali opere «risaltano per la forza dell'evocazione, ed è spesso un'evocazione che le ha fatte nascere» [Focillon 2006, p. 16].

Artisti visionari attraverso il tempo

«Chiudi il tuo occhio fisico, al fine di vedere il tuo quadro con l'occhio dello spirito. Poi porta alla luce ciò che hai visto nell'oscurità, affinché la tua visione agisca su altri esseri dall'esterno verso l'interno» [C. D. Friedrich citato in Hartley 1994, p. 29]

L'esigenza di conferire forma visibile e tangibile ai prodotti dell'immaginazione percorre tutta la storia dell'arte: «*making realistic pictures from the imagination [...] has always been at the center of what artists have done through history, whether they were painting pictures of Athena and Zeus or aliens and zombies*» [Gurney 2009, p. 210]. Essa riguarda in particolare i luoghi e i mondi immaginari, frutto dell'attività poetica della mente artistica, la quale, combinando realtà e fantasia, costruisce vere e proprie visioni di luoghi che, seppur fittizi, appaiono straordinariamente credibili e realistici. Come rileva il maestro del realismo immaginario, James Gurney, «*as early as the Renaissance, artists perfected a step-by-step process designed to transform an imaginative idea into a convincingly realistic image*» [Gurney 2009, p. 10]; più tardi, i maestri del Barocco e del quadraturismo porteranno avanti la tradizione dei dipinti fantastici, producendo spettacolari soffitti affollati di figure, creature e architetture. Il XVIII secolo vede protagonista la dinastia di scenografi Galli Bibiena con i loro fondali dalla suggestiva teatralità

e scala monumentale, realizzati componendo liberamente elementi di architettura tardobarocca. I bozzetti di scena settecenteschi, proprio con i Bibiena, acquistano un'inedita forza compositiva, dinamica e spaziale: suggestivi spazi d'invenzione, al contempo sorprendentemente realistici, vengono prefigurati sulla carta, in vista del successivo allestimento. Le scene dei Bibiena acquistano estremo dinamismo e profondità illimitate, grazie all'introduzione della 'scena d'angolo', caratterizzata da posizioni inconsuete e tessiture complesse di linee diagonali capaci di far rimbalzare lo sguardo dell'osservatore da un punto all'altro, costringendolo a vagare all'interno dell'ambientazione (fig. 2). La posizione d'angolo contribuisce a creare grande suggestione illusionistica, anche mediante un efficace uso delle scale proporzionali grazie al quale ogni singolo dettaglio della scena dipinta risulta estremamente credibile [Giordano 2002, p. 21]. Tali effetti venivano ulteriormente enfatizzati dal taglio fortemente fotografico delle immagini, con angoli e porzioni di elementi architettonici collocati in primo piano e in controluce; espediente che Alessandro Sanquirico riprese e perfezionò agli inizi del XIX secolo. Così, si suggeriva l'estendersi all'infinito delle mastodontiche architetture rappresentate, al di là dei limiti della finestra prospettica, indirizzando inoltre lo sguardo dello spettatore verso le luminose viste dei fondali dipinti (fig. 2).

In questo sintetico *excursus*, è impossibile non citare il vedutismo settecentesco, che, impiantandosi sul quadraturismo e facendo dunque leva sull'uso della prospettiva a scopi illusionistici, si evolve in 'capriccio', raffinata veduta d'invenzione ed espressione di massima libertà creativa dell'artista. Nel capriccio, edifici, rovine o altri elementi architettonici – sia immaginari e fantastici che reali ed esistenti – vengono combinati, dislocati, ricontestualizzati, rivisitati. Secondo la definizione di Lucien Steil, il capriccio è «un'invenzione pittorica che crea un'immaginaria o 'analogica' realtà mediante la combinazione di edifici o spazi esistenti con altri immaginari, spostando o ri-organizzando la loro collocazione e composizione all'interno di 'visioni' suggestive» [Steil 2013, p. lvi]. Non si tratta di immagini capricciose e bizzarre: il capriccio segue le complesse regole del realismo figurativo e della rappresentazione, presentando narrativa e semantica coerenti. Esso si configura, piuttosto, come un dialogo tra reale e ideale, tra realismo e fantasia e, come rileva ancora Steil, il capriccio «non solo serve da mezzo per visualizzare, dare forma e illustrare idee ma anche e soprattutto per inventare e re-inventare, costruire e dipingere in quattro dimensioni (spazio, tempo, realtà e

prospettive d'angolo dei bozzetti e lo spirito visionario dei capricci confluiscono e si integrano armonicamente nell'opera del poliedrico Piranesi, genio indiscusso dell'affabulazione visiva, architetto dell'onirico e costruttore di utopiche visioni dell'antico. Piranesi mette in scena architetture maestose e ciclopiche, dai violenti contrasti chiaroscurali, con angolazioni innovative e scale impossibili. Le sue fantasie architettoniche generano nello spettatore senso di smarrimento, vertigine e instabilità proprio come nelle celebri *Carceri*, un'avventura architettonica fantastica i cui protagonisti sono navate, travi, archi, mura, torri, corridoi, passerelle dalle dimensioni colossali. Si tratta di luoghi in cui la figura umana si riduce a mera comparsa, il cui unico scopo è quello di sottolineare la scala ciclopica delle architetture e l'ampiezza vertiginosa delle prospettive, amplificata da un marcato sottinsù. Queste grandi forme «esatte e fantasmagoriche, sovrappongono all'immagine più attenta e fedele dell'oggetto l'ordito di un chiaroscuro che conferisce loro il prestigio dell'illusione» [Focillon 2006, p. 50]. Le architetture

Fig. 3. A sinistra, concept tratti da *Bloodborne* (2015), *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) e *Assassin's Creed: Unity* (2014). A destra, una delle *Carceri* (XVIII secolo) di Piranesi, *Capriccio con rovine classiche* (1723) di Canaletto e *Parte di ampio magnifico porto ad uso degli antichi romani* di Piranesi (1749-50).



Fig. 4. Serie di dipinti intitolata *The Course of Empire* (1833-1836) di Thomas Cole.

Fig. 5. *Metropolis* di Fritz Lang (1927); *The Science Center* di Hugh Ferriss (1929); *Città Nuova* (1913-1914) di Antonio Sant'Elia; *concept art* di *Blade Runner* (1982) di Syd Mead; *Città Nuova* (1913-1914) di Sant'Elia.

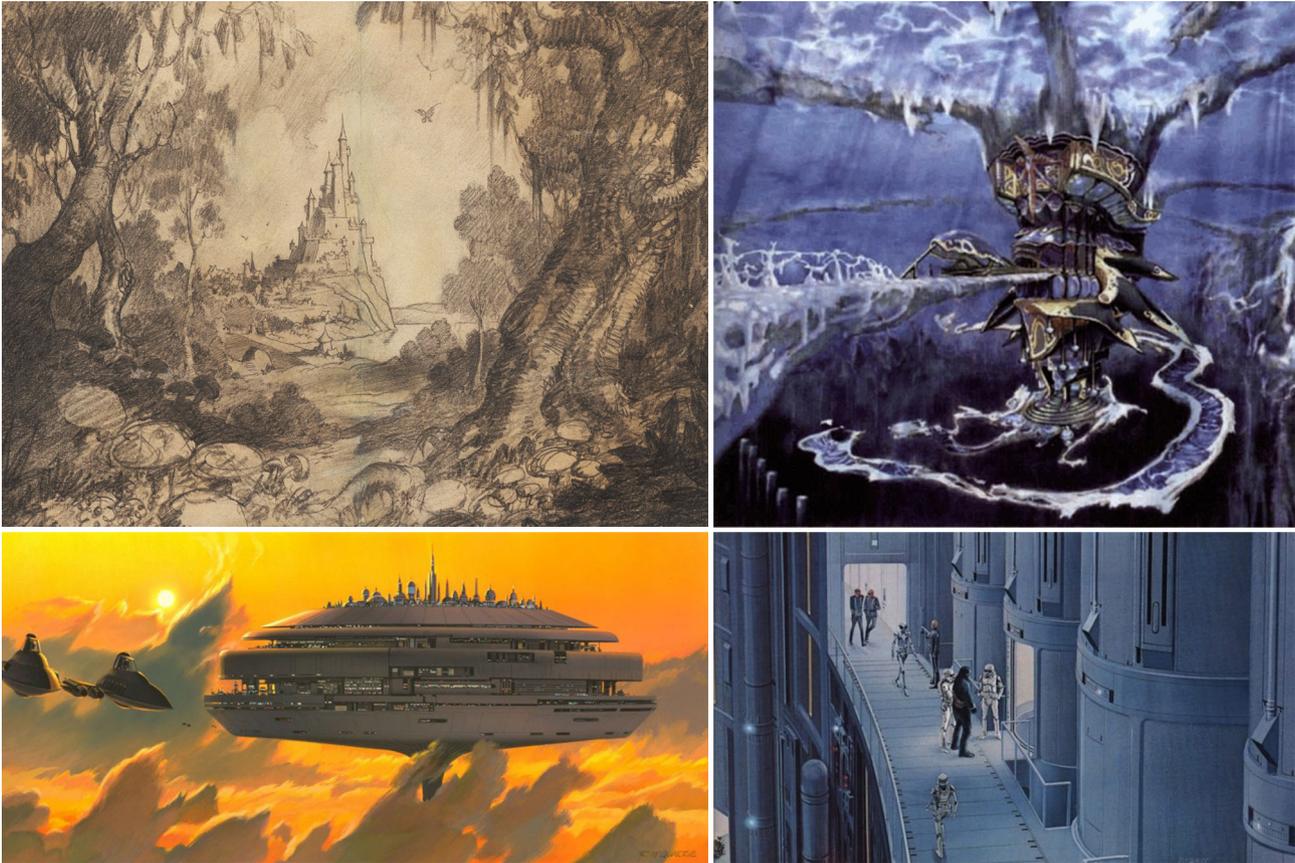


immaginazione) 'visioni' urbane e architettoniche e *concept* [...] moltiplicando le stratificate relazioni tra edifici e spazi, città e paesaggio, luoghi e persone [...] mediante una varietà di narrative, immagini e scale di rappresentazione e attraverso una densa complessità metafisica e mitologica» [Steil 2013, p. LIII]. Artisti come Ricci, Pannini, Canaletto e Bellotto giustappongono elementi familiari in modi non familiari, ne modificano la scala, li accostano a materiali di fantasia, montandoprospective in deroga alle regole del metodo scientifico-geometrico (fig. 3). Le suggestive

piranesiane esistono infatti solo nel disegno e nelle rappresentazioni del suo autore: la prospettiva, di conseguenza, si configura come uno strumento al servizio dell'artista per rendere in forma visiva e verosimile le proprie visioni, incarnate soltanto nel supporto bidimensionale. Anche i pittori romantici, tra cui Turner e Friedrich, furono spinti dallo spirito del sublime per rappresentare battaglie e naufragi – a loro noti solo tramite narrazioni scritte – nonché spettrali incubi gotici e paesaggi onirici, «immagine di un mondo misterioso, per proporzioni insolito e profondo» [Focillon 2006, p. 15]. La «pittura d'immaginazione» [Gurney 2009, p. 11] di età romantica in America è invece associata al nome di Thomas Cole, autore di una serie di dipinti intitolata *The Course of Empire*, che narra la fioritura e la decadenza di una città fantastica (fig. 4).

L'estetica visionaria non tramontò con l'avvento del modernismo, ma anzi fiorì, si trasformò e prese nuovo vigore nel corso del XX secolo. Antonio Sant'Elia prefigurò l'architettura della città di un futuro a tratti distopico, ispirando la celebre serie di disegni *The Metropolis of Tomorrow* (1929) di Hugh Ferriss (padre spirituale della *Gotham City* dell'immaginario collettivo contemporaneo) e anticipando modelli ricorrenti nel cinema a partire da *Metropolis* (1927) di Fritz Lang e passando per *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott. Nei disegni eseguiti da Sant'Elia alla vigilia della Prima Guerra Mondiale, protagonista è una città immaginaria del futuro, la città moderna «simile ad un immenso cantiere tumultuante, agile, mobile, dinamico in ogni sua parte» [Sant'Elia 1914], un intricato labirinto di stazioni ferroviarie ibride, aeroporti, grattacieli, ascensori, rettili, gallerie sotterranee e passerelle metalliche (fig. 5). E se i primi disegni di architetture futuristiche di Yakov Chernikov erano caratterizzati da linee colorate e raffinate astrazioni, il regime stalinista e la Seconda Guerra Mondiale lo costrinsero a lasciare le avanguardie, facendo sì che, in privato, le sue fantasie architettoniche assumessero sfumature ben più oscure. Ancora, l'architetto visionario Lebbeus Woods progettò architetture dall'essenza distopica simili a gigantesche macchine costruite assemblando materiali di recupero. Le sue visioni di città travalicavano la nozione tradizionale di architettura funzionale e razionale, opponendogli una forma di distruzione e ricostruzione creativa. La disamina sugli artisti visionari e i pittori d'immaginazione è ben lontana dal considerarsi esaustiva, ma ciò che preme evidenziare in questa sede è che le opere di tutti gli artisti citati sono accomunate dalla rappresentazione visionaria di architetture, paesaggi urbani e naturali immaginari; visioni che – per come

Fig. 6. Concept di Snow White (1937); concept del Tempio di Macalania di Final Fantasy X (2001); due concept di Star Wars (1977) di Syd Mead.



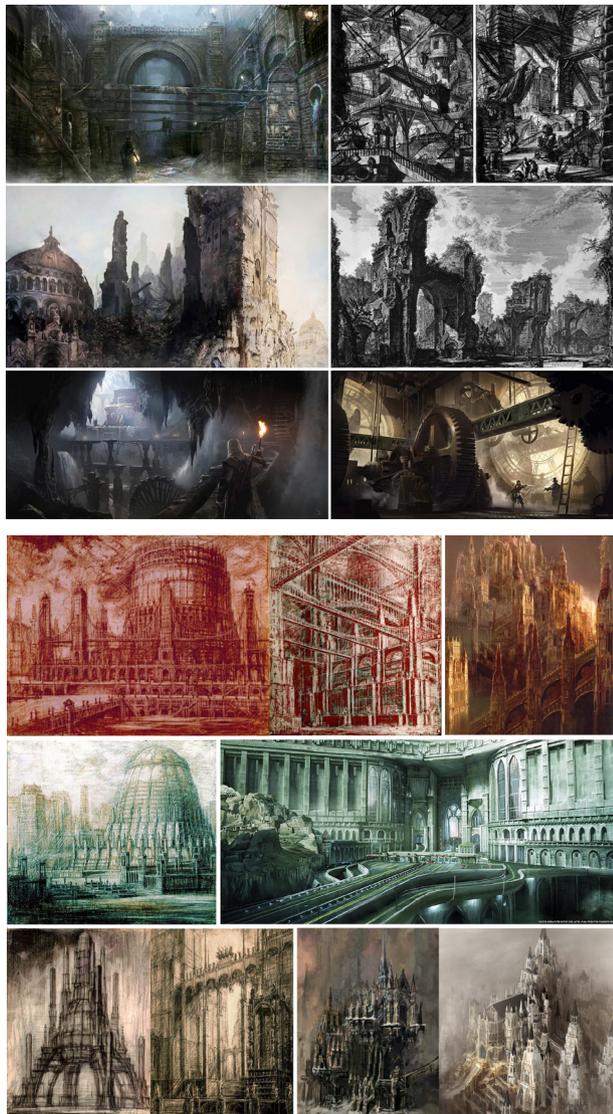
vengono allestite – si impongono allo spettatore come una possibilità credibile e autentica, in cui convivono immagine e immaginazione, imitazione e invenzione. Tutti questi artisti, inoltre, appaiono a disagio nei limiti dello spazio e del tempo, non ‘contentandosi’ del nostro universo [Focillon 2006]. La rappresentazione visionaria di luoghi immaginari, con tutte le tecniche e gli espedienti rappresentativi descritti, la rintracciamo oggi – per scopi diversi e in linea con la nostra epoca – nell’opera dei cosiddetti *environment concept artist*, creativi visionari della contemporaneità e prefiguratori di luoghi d’invenzione.

L’*Environment Concept Art* per l’industria cinematografica e videoludica

Nel corso del XX secolo, in America ed in Europa cominciarono ad affermarsi e perfezionarsi nuove forme di intrattenimento visivo quali il fumetto e l’animazione. In breve tempo, «fantascienza e film *fantasy*, animazione in CGI (*computer-generated imagery*) e videogiochi si imposero quali forme d’arte culturalmente dominanti» [Gurney 2009, p. 12]. Per costruire i loro mondi immaginari, i colossi dell’intrattenimento visivo e videoludico iniziarono a ser-

Fig. 7. A sinistra e in basso, concept tratti da *Bloodborne*, *Dark Souls III* (2016) e *Assassin's Creed: Syndicate* (2015). A destra, due incisioni tratte dalle *Carceri* e *Rovine del Sisto* (1765) di Piranesi.

Fig. 8. Collage di fantasie architettoniche di Chernikhov e concept tratti da *Dark Souls*, *Kingslaive: Final Fantasy XV* (2016) e *Dark Souls III*.



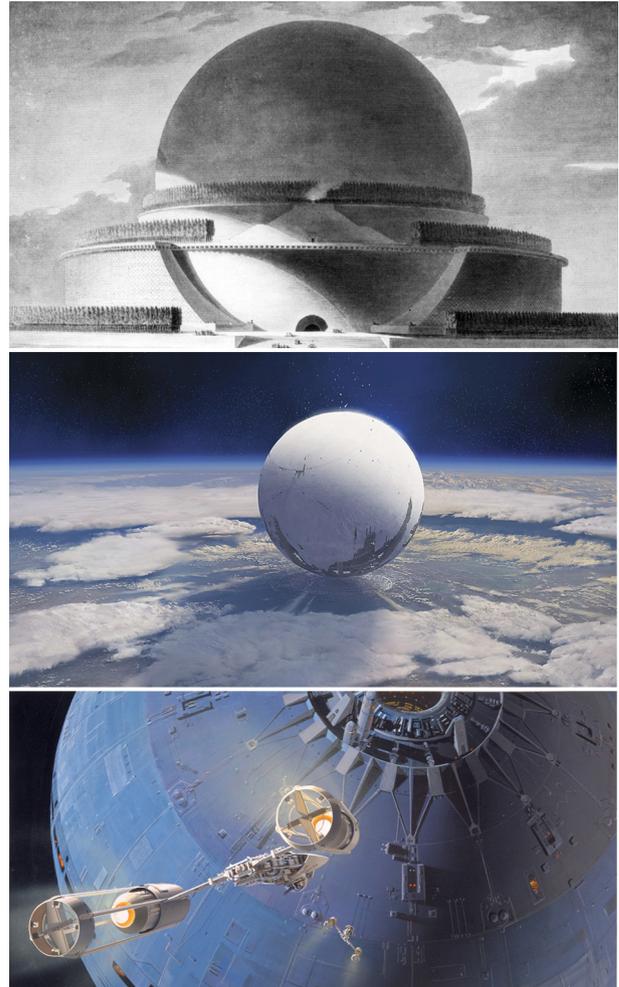
virsi del talento di innumerevoli artisti capaci di combinare una fervida immaginazione con raffinate e solide abilità artistiche. Questi artisti oggi rispondono al nome di *concept artist*, termine che si ritiene sia stato coniato negli anni '30 del Novecento, nell'ambito della produzione di *Snow White and the Seven Dwarfs*, primo celebre classico d'animazione della Walt Disney Animation [Ghez 2015]. Il loro ruolo, però, è stato progressivamente messo a fuoco a partire dalla fine degli anni '70 e nel corso degli anni '90 grazie a colossali produzioni cinematografiche come *Star Wars* (1977) e *Blade Runner* (1982), nonché di videogiochi di avventura punta-e-clicca come *Monkey Island* (1990) della LucasArts e la rinomata serie nipponica di giochi di ruolo *Final Fantasy* (fig. 6).

Per *concept art*, dunque, si intende una forma di illustrazione il cui scopo principale, però, non è quello di illustrare ma piuttosto di comunicare visivamente il *concept*, il *design*, il *mood* di ambientazioni, personaggi, creature, costumi, di mondi, che costituiscono l'architettura visuale di un prodotto dell'industria dell'*entertainment* (videogame, film, serie TV) [Ansaldi 2020, p. 980]. Il *concept artist*, quindi, riveste sostanzialmente il ruolo primario di *visual problem solver* [Nelson 2019] all'interno del team di sviluppo. Come si deduce facilmente dal termine, l'*environment concept art* è quella branca della *concept art* che si occupa di concettualizzare e visualizzare ambientazioni, paesaggi, architetture. Il lavoro di questi artisti si inserisce nella fase di preproduzione, la più immaginativa ed esplorativa dell'intero processo produttivo, con lo scopo di costruire vere e proprie visioni, dando forma visiva alle idee di registi e *game designer*. Si tratta di rappresentazioni generalmente bidimensionali così evocative e suggestive da guidare il resto del team di produzione (*3D artist*, animatori, *VFX artist*, *lighting artist* ecc.) in tutte le fasi successive di lavorazione nella *pipeline* creativa. Questi artisti devono possedere la capacità di trasformare idee in immagini, in forme tangibili ed esplicative, in grado di comunicare inequivocabilmente una precisa visione intorno alla quale dovranno orbitare gli sforzi e le maestranze coinvolte nella produzione [Faini 2016]. La loro immaginazione «non è soltanto potenza di creare e scatenare immagini, ma anche capacità di riceverle e tradurle come allucinazioni: [...] essi non vedono l'oggetto, lo visionano» [Focillon 2006, p. 15]. Gli *environment concept artist* combinano, riorganizzano, stratificano, trasfigurano e ricompongono brani di architetture e paesaggi – passati e presenti, da diverse localizzazioni geografiche, mai esistiti o che potrebbero potenzialmente esistere o essere esistiti – dando vita a visioni

realistiche ed evocative di spazi immaginari. Il loro obiettivo è giungere alla sintesi, a quella singola visione artistica, credibile, coerente e convincente.

Che esista un legame di continuità tra gli artisti citati nel paragrafo precedente e i moderni *concept artist* è innegabile. La *concept art* condivide con il bozzetto scenico il ruolo di «ambasciatore visivo di idee» [Pantouvaki 2010] per coloro che svilupperanno il prodotto finale e con tutti gli altri artisti l'approccio visionario alla rappresentazione e il montaggio creativo di elementi architettonici, urbani e paesaggistici. È ben nota, ad esempio, l'influenza dell'immaginario piranesiano sul cinema, sul fumetto e sui videogiochi: si pensi alle produzioni di Nolan e Miyazaki, alle tavole di François Schuiten e Moebius, a celebri titoli di videogiochi come Ico, la saga di *Assassin's Creed*, *Bloodborne* o *Dark Souls*. Le Carceri piranesiane, costellate di macchinari dall'aspetto quasi infernale – ruote, cavi, pulegge, leve, catene, ponteggi – trovano un parallelo nelle trappole, negli elevatori alimentati da antichi macchinari, nelle aree labirintiche e nelle piattaforme intersecantesi in spazi scuri e cavernosi tipici delle ambientazioni dei videogiochi citati. Le Carceri incantano e disorientano, facendoci sentire «come issati sopra un'impalcatura smisurata o su una fragile passerella, sospesi al di sopra d'una notte senza fondo, percorsa da putrelle, cavi e catene, irta di saracinesche e stele funebri» [Focillon 2006, p. 51] (figg. 3-7). Le ambientazioni di *Dark Souls* e *Bloodborne* della FromSoftware presentano delle evidenti somiglianze anche con il lavoro di Yakov Chernikhov: le infinite guglie e contrafforti degli edifici di Anor Londo, Yharnam e Lothric fanno esplicito riferimento alle ultime opere del costruttivista sovietico, una somiglianza che ritroviamo anche nella metropoli contemporanea fantastica di *Insomnia* in *Final Fantasy XV*. In queste città immaginarie, l'ordine è stato sacrificato dopo essere entrato in contatto con il sublime e con la possibilità di perlustrare i labirinti inesplorati della mente [Barzan 2015] (fig. 8). Non è un caso che espliciti rimandi a progetti monumentali di architetti visionari come Étienne-Louis Boullée si possono ritrovare in molti *environment concept*: le piramidi e le sfere di Boullée sembrano grandi strutture fantascientifiche, simili a stazioni spaziali o a monoliti alieni. Un riferimento al *Cenotafio di Newton* è chiaramente apprezzabile nel mondo ad anello di *Halo*, nel viaggiatore di *Destiny* e nell'iconica Morte Nera di *Star Wars*. Queste strutture empiree sembrano rimandare tutte ad una verità trascendentale: come accade spesso con le strutture impossibili, le forme essenziali e perfette creano un lontano senso di pura grandezza (fig. 9).

Fig. 9. *Cenotafio di Newton* (1784) di Étienne-Louis Boullée; *concept del Viaggiatore di Destiny* (2014); *concept della Morte Nera di Ralph McQuarrie per Star Wars*.



Il genere distopico, sia in ambito cinematografico che videoludico, deve molto a l'immaginario urbano futuristico costruito da Sant'Elia: come già sottolineato, i primi a intuirne la forza visiva furono Fritz Lang e Hugh Ferriss, le cui megalopoli sono state a loro volta l'ispirazione di numerosi altri capolavori della fantascienza come *Blade Runner*. La Los Angeles trasfigurata di Ridley Scott sembra proprio un grande omaggio alla visione di Sant'Elia, così come brani urbani della *Metropolis of Tomorrow* di Hugh Ferriss si rintracciano anche nei concept di titoli più recenti, come *Batman* (1989) di Tim Burton e *Final Fantasy XV* (2016) della Square Enix; nelle distopie urbane di *Gotham City* e *Insomnia* si fondono e sovrappongono stili architettonici diversi, in particolare architettura gotica e art déco (fig. 10). Visioni distopiche di un passato fittizio caratterizzano i concept del visionario polacco Jakub Różalski, i cui lavori hanno ispirato e costruito il mondo immaginario del gioco da tavolo *Scythe*. Różalski mette in scena quello che definisce un universo

Fig. 10. Collage. Nella colonna di sinistra, dall'alto: concept per *Batman* (1989) di Tim Burton; concept di *Insomnia* per *Final Fantasy XV*; il set di *Batman* di Burton e un frame di *Kingslaive: Final Fantasy XV*. A destra, due disegni tratti da *The Metropolis of Tomorrow* (1929) di Ferriss.



1920+, una visione alternativa della storia, una linea temporale in cui l'era della guerra polacco-sovietica incorpora elementi fantascientifici come navi *dieselpunk* o *steampunk* e soprattutto *mecha*, mastodontici automi da guerra che irrompono bruscamente nella tranquillità di paesaggi idilliaci. Immagini che ricordano le architetture meccaniche di Lebbeus Woods che si innestano e si arrampicano su edifici e paesaggi (fig. 11). Questi artisti, detto con le parole di Woods, sono in guerra con il loro tempo, «con la storia, con tutta l'autorità che risiede in forme fisse e spaventate» [Woods 1993, p. 1].

Referencing e thumbnailing per costruire visioni

«L'ossessione dell'artista visionario è creatrice: essa ha bisogno di inserirsi nel mondo sensibile, preso come spunto di partenza ma anche come punto di arrivo [...] e che trasfigura pur rispettandolo. Di qui la sua feconda potenza innovatrice, e la sua tendenza a opporre rappresentazione e suggestione» [Focillon 2006, p. 65]

Costruire immagini visionarie di spazi e di luoghi fittizi non è mai frutto della pura immaginazione: conoscenza del reale e immaginazione interagiscono costantemente nella mente dell'artista. Le immagini visionarie dei *concept artist* hanno sempre radici – più o meno nascoste e profonde – nell'immaginario reale. Come afferma Focillon «il fenomeno non è puro: c'è osservazione, ricostruzione [...] evocazione e incastro di immagini» [Focillon 2006, p. 17]. Gli *environment concept artist*, infatti, esercitano continuamente la loro capacità di realizzare rappresentazioni convincenti attraverso lo studio di *reference* e la pratica iterativa del *thumbnailing* (o *thumbnail sketching*), (fig. 12). La fase embrionale del processo creativo di un *concept artist* è basata sulla ricerca approfondita di riferimenti (*referencing*), quello studio formale che per loro rappresenta «un punto di partenza per evocazioni che al di là dello spazio e del tempo risvegliano nel suo genio e dentro di noi i più rari accordi. Ora queste visioni bastano a sé stesse, ora si sovrappongono all'universo, moltiplicandolo e approfondendolo» [Focillon 2006, p. 18]. Ciò implica un continuo aggiornamento del proprio repertorio visivo di idee, affinché sia facilitato il processo di rievocazione e combinazione di elementi noti dell'immaginario reale, in modo creativo, originale e significativo. I riferimenti – fo-

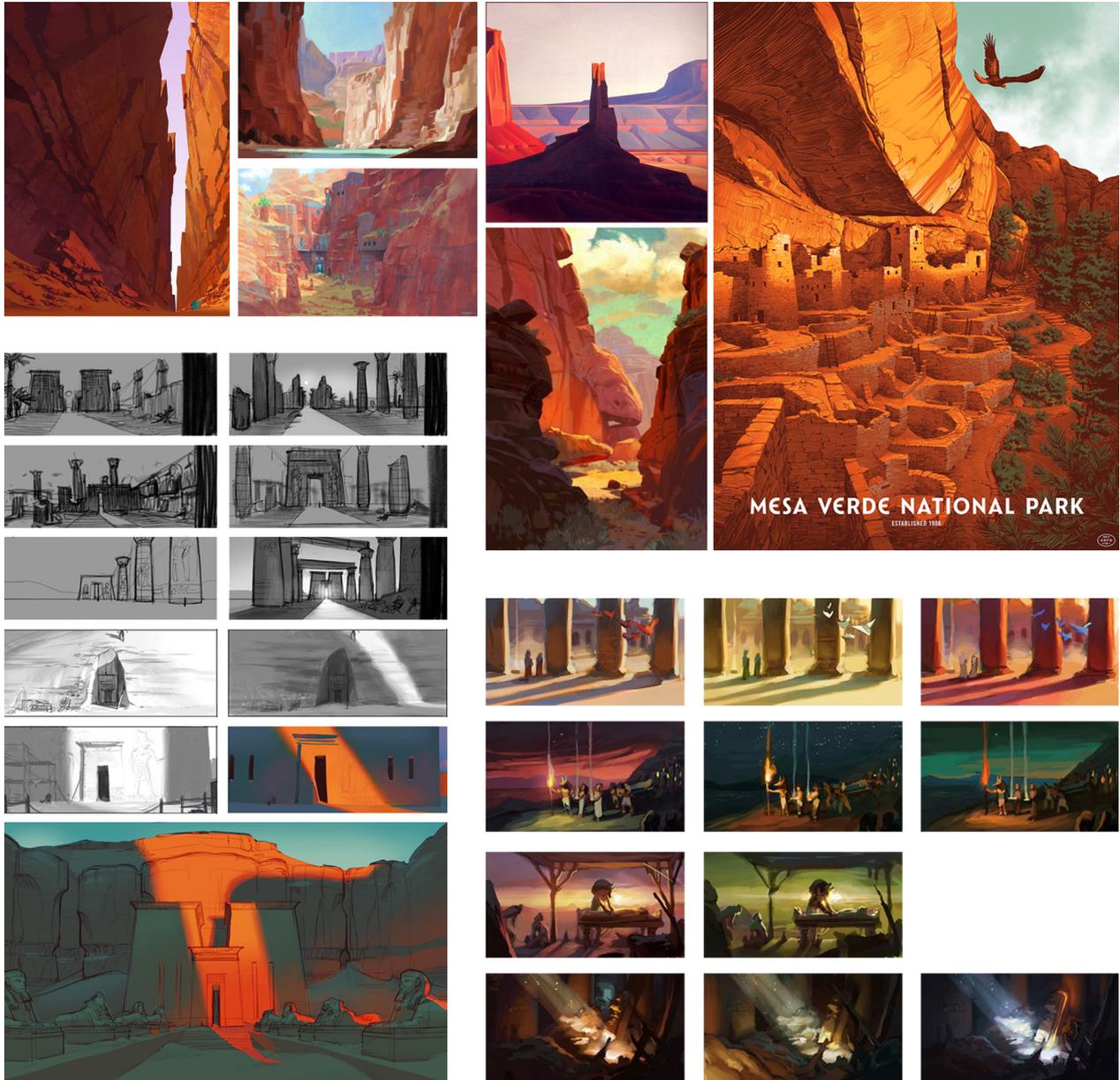
tografie, illustrazioni, disegni, ispirazioni – vengono raccolti in una *mood board* relativa ad un determinato tema, atta a stimolare la creatività e a favorire il flusso di idee, come se si trattasse di un database visuale di forme e temi estetici a cui attingere. *Mood board* e librerie di *reference* sono la versione digitalizzata e virtuale dei preziosi faldoni contenenti ispirazioni di ogni tipo, indispensabili per ogni artista formatosi in un'epoca precedente all'era digitale: rappresentazioni di epoche storiche, esempi e riferimenti di altri illustratori, fotografie, taccuini di viaggio e collezioni di immagini si accumulavano nel corso di anni di ricerche e di annotazioni personali. I *concept* rappresentano, quindi, il risultato della combinazione inventiva di forme naturali e/o architettoniche, aggiungendo alla tradizionale rappresentazione di paesaggi e architetture la dimensione immaginativa e fantastica. Come rileva Gurney, «in most fantasy or science fiction, some things are completely invented but the majority of elements [...] are no different from what we see around us every day» [Gurney 2009, p. 140].

I cosiddetti *thumbnail sketches* sono invece bozzetti di piccole dimensioni, impiegati per pianificare la composizione dell'immagine finale. Le dimensioni ridotte consentono di evitare di focalizzarsi troppo sui dettagli nella fase esplorativa del processo creativo e vagliare diverse idee in breve tempo, concentrandosi piuttosto sullo studio dei valori tonali, tecnicamente chiamato *value composition* (o *value sketching*), che rappresenta il fondamento di qualsiasi immagine [Gurney 2009, p. 31]. Il *value sketching* consiste nel sintetizzare, mediante scala di grigi, la disposizione del primo piano, dei piani intermedi e del piano di fondo, utilizzando tonalità più scure per gli elementi più vicini allo spettatore e tonalità più chiare man mano che ci si allontana verso il fondo. Si restituisce così una mappa delle profondità dello spazio, supportata dalla prospettiva atmosferica per chiarire ulteriormente l'articolazione degli elementi spaziali. Assegnato un determinato tema, in questa fase di brainstorming grafico si esplorano rapidamente diverse idee mediante anteprime miniaturizzate, in cui si abbozzano forme e volumi principali in maniera chiara e sintetica. La variazione sul tema consente di ottimizzare tempi e risorse, individuando rapidamente le soluzioni più convincenti che meritano di essere approfondite e ulteriormente sviluppate, accantonando invece le alternative più deboli. È un momento di studio fondamentale per il controllo della composizione dell'immagine e la definizione dell'atmosfera globale dell'ambientazione che si vuole evocare. Gli *sketch* di studio vengono realizzati seguendo

Fig. 11. Concept di *The Vault* tratto da *Half-Life: Alyx* (2020); *Zagreb Freezone* (1991) e *Projects for Sarajevo* (1993-1996) di Lebbeus Woods; cover di *Scythe* di Jakub Różalski.



Fig. 12. Esempi di referencing (in alto), thumbnailing (a sinistra) e studio dell'illuminazione (in basso a destra).



i principi e le regole tradizionali della composizione, finalizzate a guidare l'osservatore all'interno dell'immagine, e proponendo un ragionamento sull'illuminazione globale della scena (*lightning*). La luce rappresenta la potenza evocatrice e la forza ordinatrice tanto care ai visionari [Focillon 2006] e i *concept artist* mediante i *thumbnail* sondano diverse alternative per le sorgenti luminose (concentrate o diffuse), nonché l'intensità delle stesse, testando eventuali effetti luministici (riflessi, riverberi, contrasti). Dalla luce, con i suoi giochi chiaroscurali, dipendono le emozioni suscitate dall'immagine finale: «le sue sfumature fortuite fanno nascere e scomparire dei mondi» [Focillon 2006, p. 27]. Il punto di vista dell'immagine viene accuratamente scelto affinché rafforzi l'alone di mistero insondabile che avvolge la genesi e lo scopo del luogo rappresentato. All'interno degli scenari rappresentati, la figura umana di piranesiana memoria viene inserita ancora una volta con lo scopo primario di rendere ancor più efficacemente la scala e il respiro delle ambientazioni. Infine, le idee più convincenti vengono portate a uno stadio di definizione successivo al fine di orientare verso la scelta definitiva, che risulterà in un'immagine estremamente evocativa e suggestiva.

Conclusioni

L'intento di questo saggio è quello di stimolare un dibattito intorno all'*Environment Concept Art*, forma d'arte alla base dell'invenzione e della restituzione grafica di luoghi immaginari in ambito videoludico e cinematografico. Il linguaggio grafico-artistico si configura come linguaggio dell'ideazione e dell'espressione visiva della narrazione, sfruttando le imperscrutabili potenzialità dell'immaginazione umana. Pur essendo quello del *concept artist* un mestiere consolidato e per il quale sono attivi ormai numerosi percorsi formativi in Italia e all'estero, poco si è dibattuto sugli aspetti teorici e sulle potenzialità metodologiche-didattiche di questo fenomeno artistico che attinge all'opera di artisti del passato e all'estetica visionaria nella sua acce-

zione più ampia. Come sosteneva Chernikhov «le fantasie architettoniche stimolano l'attività dell'architetto, non solo risvegliano il pensiero creativo nell'artista ma educano e stimolano anche coloro che entrano in contatto con lui; producono nuove direzioni, nuovi ospiti, aprono nuovi orizzonti» [Chernikhov 1933, p. 11]. La *concept art* aggiunge la dimensione immaginativa all'annotazione di dati reali, intersecando la conoscenza del visibile con l'immaginazione, decomponendo la realtà e ricomponendola in un nuovo apparato. I visionari «ci aiutano a definire l'arte in quanto ossessione eroica, a vedere nell'immaginazione estetica non una semplice disposizione a percepire, a organizzare, a fissare, a esteriorizzare, ma un potere di trasfigurazione, che cerca e crea spontaneamente la propria tecnica» [Focillon 2006, p. 65]. Spazi e luoghi che esistono solo in potenza e appaiono possibili grazie a una rappresentazione evocativa e coerente, complice l'illusione prospettica. Le visioni dei *concept artist* forgianno il carattere, le atmosfere e il *sense of place* degli universi fittizi che ospitano e nutrono l'azione filmica o videoludica. Il confine tra l'industria del cinema e quella dei videogiochi si fa sempre più labile, ma qualsiasi sia la direzione verso cui muoveranno le nuove forme e tecnologie di intrattenimento «esse avranno bisogno di artisti capaci di tradurre concetti e idee in realtà tangibile» [Gurney 2009, p. 205].

Crediti e ringraziamenti

Ringrazio questi incredibili artisti per il loro prezioso supporto e per avermi consentito di corredare l'articolo con riproduzioni dei loro magnifici lavori: Gilles Beloeil, Senior Concept Artist per Ubisoft (www.gillesbeloeil.com); Edvige Faini, *freelance concept artist*, illustratrice e Art Director (www.edvigefaini.com); Claire Hummel, Art Director (www.clairehummel.com); Jakub Rozalski, *freelance concept artist*, illustratore e *visual storyteller* (www.jrozalski.com). Ringrazio anche Ubisoft Entertainment e Antoine Cezynski per avermi dato la possibilità di utilizzare i *concept* tratti dai loro videogame. *All Assassin's Creed images are property of Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All Bloodborne, Dark Souls and Dark Souls III images are property of FromSoftware. All rights reserved. All Final Fantasy XV images are property of Square Enix Co. Ltd. All rights reserved.*

Autore

Barbara Ansaldi, Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli "Federico II, barbara.ansaldi@unina.it

Riferimenti bibliografici

Ansaldi, B. (2020). World-building e concept art: inventare e rappresentare mondi immaginari. In E. Cicalò, I. Trizio (a cura di). *Linguaggi Grafici. Illustrazione*. Alghero: PUBBLICA.

Barzan, A. (2015). *Understanding the Sublime Architecture of Bloodborne*. <www.killscreen.com/previously/articles/understanding-sublime-architecture-bloodborne/> (consultato il 31 agosto 2021).

Chernikhov, Y. (1933). *101 Architectural Fantasies*. Leningrado: s.e.

De Rosa, A., Sgrosso, A., Giordano, A. (2002). *La Geometria nell'Immagine. Storia dei metodi di rappresentazione. Dal secolo dei Lumi all'epoca attuale*. Vol. III. Torino: UTET.

Faini, E. (2016). *Ho sempre disegnato, dacché ne ho memoria, per creare mondi fantastici*. <<https://www.rill.it/node/756>> (consultato il 9 agosto 2021).

Focillon, H. (2006). *Estetica dei visionari* (trad. di Giuseppe Guglielmi). Milano: Abscondita.

Ghez, D. (2015). *They Drew as They Pleasèd: The Hidden Art of Disney's*

Golden Age: The 1930s, with an introduction by P. Docter. Chronicle Books.

Gurney, J. (2009). *Imaginative Realism. How to paint what doesn't exist*. Kansas City: Andrew McMeel Publishing.

Hartley, K. (1994). *The Romantic Spirit in German Art, 1790-1990*. Londra: Thames & Hudson.

Nelson, M. (2019). *Fantasy World-Building: A Guide to Developing Mythic Worlds and Legendary Creatures*. Mineola (NY): Dover Publications.

Pantouvaki, S. (2010). Visualising Theatre: Scenography from Concept to Design to Realisation. In M. Raesch (Ed.). *Mapping Minds*. Oxford, UK: LuodolInter-Disciplinary Press.

Sant'Elia, A. (1914). *L'architettura futurista. Manifesto*. Milano: Stab.Tip.Taveggia.

Steil, L. (Ed.). (2013). *The Architectural Capriccio: Memory, Fantasy and Invention*. Londra: Routledge.

Woods, L. (1993). *War and Architecture*. New York: Princeton Architectural Press.