

IL DISEGNO FURIOSO FURIOUS DRAWING

47° CONVEGNO INTERNAZIONALE
DEI DOCENTI DELLE DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE
CONGRESSO DELLA UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
ATTI 2026

47° INTERNATIONAL CONFERENCE
OF REPRESENTATION DISCIPLINES TEACHERS
CONGRESS OF UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
PROCEEDINGS 2026

a cura di

curated by

Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

proceedings

IL DISEGNO FURIOSO FURIOUS DRAWING

47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione
Congresso per la Unione Italiana per il Disegno
47° International Conference of Representation Disciplines Teachers
Congress of Unione Italiana per il Disegno

Ferrara | 10 - 11 - 12 settembre 2026
Ferrara | September 10th - 11th - 12th 2026

a cura di / curated by
Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

Isbn e-book Open Access: 9791282811040

Copyright © 2026 by UID press

Pubblicato con licenza Creative Commons

Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale (CC-BY-NC-ND 4.0).

Sono riservati i diritti per Text and Data Mining (TDM), AI training e tutte le tecnologie simili.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore.

L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunica sul sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

ORGANIZZAZIONE E GESTIONE ATTI DEL CONVEGNO ORGANIZATION AND MANAGEMENT OF CONFERENCE PROCEEDINGS

Atti - Coordinamento editoriale /
Conference Proceedings - Editorial Coordination

Editor-in-Chief

Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

Atti - Comitato editoriale /
Conference Proceedings - Editorial Committee

Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco, Greta Montanari, Alessandra Perez Amitrano, Giulia Ursino, Chiara Marcantonio

Piattaforma Open Journal System /
Open Journal System platform
Domenico Paglia, Luca Rossato (architettura e amministrazione)
Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco (Journal Manager)
Martina Suppa (email Manager)

Revisori / Peer Reviewers

Fabrizio Agnello
Piero Albinini
Giuseppe Amoroso
Adriana Arena
Marinella Arena
Pasquale Argenziano
Martina Attenni
Alessandra Avella
Leonardo Baglioni
Vincenzo Bagnolo
Fabrizio Banfi
Laura Baratin
Piero Barlozzini
Cristiana Bartolomei
Alessandro Basso
Carlo Battini
Francesco Bergamo
Marco Giorgio Bevilacqua
Fabio Bianconi
Matteo Bigongiarì
Marco Bini
Cecilia Bolognesi
Stefano Brusaporci
Giovanni Caffio
Adriana Caldarone
Marianna Calia
Michele Calvano
Cristina Candito
Mirco Cannella
Mara Capone
Alessio Cardaci
Laura Carlevaris
Camilla Casonato
Valentina Castagnolo
Valeria Cera
Stefano Chiarenza

Emanuela Chiavoni
Enrico Cicalò
Alessandra Cirafici
Vincenzo Cirillo
Luigi Cocchiarella
Daniele Colistra
Luigi Corniello
Graziana D'Agostino
Pierpaolo D'Agostino
Saverio D'Auria
Domenico D'Uva
Pia Davico
Antonella di Luggo
Francesco Di Paola
Edoardo Dotto
Tommaso Empler
Maria Linda Falcidieno
Marika Falcone
Laura Farroni
Marco Fasolo
Francesca Fatta
Marco Filippucci
Fausta Fiorillo
Isabella Friso
Amedeo Ganciu
Vincenza Garofalo
Alessia Garozzo
Fabrizio Gay
Andrea Giordano
Elisabetta Caterina Giovannini
Sara Gonizzi Barsanti
Marika Griffo
Maria Pompeiana Iarossi
Carlo Inglese
Elena Ippoliti
Alfonso Ippoliti

Emanuela Lanzara
Massimo Leserri
Gabriella Liva
Massimiliano Lo Turco
Alessandro Luigini
Cecilia Luschi
Francesco Maggio
Francesco Maglioccola
Giovanna Massari
Alessandro Meloni
Valeria Menchetelli
Alessandro Merlo
Alessandra Meschini
Barbara Messina
Davide Mezzino
Sandra Mikolajewska
Cosimo Monteleone
Sara Morena
Isidro Navarro Delgado
Romina Nespeca
Daniela Oreni
Anna Osello
Alessandra Pagliano
Caterina Palestini
Alice Palmieri
Lia Maria Papa
Rosaria Parente
Sandro Parrinello
Martino Pavignano
Assunta Pelliccio
Francesca Picchio
Barbara E. A. Piga
Andrea Pirinu
Nicola Pisacane
Manuela Piscitelli
Francesca Porfiri

Ramona Quattrini
Paola Raffa
Veronica Riavis
Jessica Romor
Adriana Rossi
Daniele Rossi
Michela Rossi
Maria Elisabetta Ruggiero
Michele Russo
Rossella Salerno
Marta Salvatore
Anna Sanseverino
Cettina Santagati
Marcello Scalzo
Alessandro Scandiffio
Simona Scandurra
Alberto Sdegno
Giovanna Spadafora
Roberta Spallone
Gabriele Stancato
Barbara Tramelli
Ilaria Trizio
Francesca Maria Ugliotti
Graziano Mario Valenti
Rita Maria Francesca Valenti
Michele Valentino
Starlight Vattano
Chiara Vernizzi
Marco Vitali
Mariapaola Vozzola
Andrea Zerbi



IL DISEGNO FURIOSO

FURIOUS DRAWING

**47° CONVEGNO INTERNAZIONALE
DEI DOCENTI DELLE DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE
CONGRESSO DELLA UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
ATTI 2026**

47° INTERNATIONAL CONFERENCE
OF REPRESENTATION DISCIPLINES TEACHERS
CONGRESS OF UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
PROCEEDINGS 2026

PARTE II

PART II

Focus 1 | Visibile e invisibile (il castello di Atlante)

Focus 1 | Visible and invisible (The castle of Atlante)

a cura di

curated by

Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

proceedings

Comitato Scientifico / Scientific Committee

Marcello Balzani *Università degli Studi di Ferrara*
Carlo Bianchini *Sapienza Università di Roma*
Marco Giorgio Bevilacqua *Università degli Studi di Pisa*
Stefano Brusaporci *Università degli Studi dell'Aquila*
Stefano Chiarenza *Università Telematica San Raffaele Roma*
Emanuela Chiavoni *Sapienza Università di Roma*
Enrico Cicalò *Università degli Studi di Sassari*
Luigi Cocchiarella *Politecnico di Milano*
Mario Docchi *Sapienza Università di Roma*
Laura Farroni *Università degli Studi di Roma Tre*
Francesca Fatta *Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria*
Andrea Giordano *Università degli Studi di Padova*
Vincenza Garofalo *Università degli Studi di Palermo*
Alessandro Luigini *Libera Università di Bolzano*
Valeria Menchetelli *Università degli Studi di Perugia*
Anna Osello *Politecnico di Torino*
Caterina Palestini *Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Sandro Parrinello *Università degli Studi di Firenze*
Cettina Santagati *Università degli Studi di Catania*
Graziano Mario Valenti *Sapienza Università di Roma*
Ornella Zerlenga *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

Componenti di strutture straniere / Foreign institutions components

Marta Alonso *Universidad de Valladolid*
Atxu Amann y Alcocer *Universidad Politécnica de Madrid*
Matthew Butcher *University College London*
João Cabeleira *Universidade do Minho*
Eduardo Carazo *Universidad de Valladolid*
Alexandra Castro *Universidade do Porto*
Pilar Chías *Universidad de Alcalá*
Angela García Codoner *Universidad Politécnica de Valencia*
Noelia Galván Desvaux *Universidad de Valladolid*
Juan Francisco García Nofuentes *Universidad de Granada*
Pedro António Janeiro *Universidade de Lisboa*
Roser Martínez-Ramos e Iruela *Universidad de Granada*
Carlos Montes Serrano *Universidad de Valladolid*
Gabriele Pierluisi *Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles*
Jousé Antonio Franco Taboada *Universidade da Coruña*
Annalisa Viati Navone *Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles*
Kim Williams *Emeritus Founding Editor Nexus Network Journal*

Comitato Organizzativo / Organisation Committee

Martina Suppa, Gabriele Giau, Fabio Planu, Dario Rizzi, Greta Montanari,
Chiara Marcantonio, Giulia Ursino, Giulia Albini, Lorenzo Del Chierico, Lucia
Antognozzi, Alessandra Perez Amitrano, Francesco Viroli, Guido Galvani

I testi e le relative traduzioni oltre che tutte le immagini pubblicate sono
stati forniti da singole/i autrici e autori per la pubblicazione con copyright,
responsabilità scientifica e verso terzi. La revisione e redazione è dei curatori
del volume.

The texts as well as all published images have been provided by the authors
for publication with copyright and scientific responsibility towards third
parties. The revision and editing is by the editors.

Con il patrocinio di / With the patronage of



Coordinamento Scientifico / Scientific Coordination

Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

Identità visiva e sito web / Visual identity and website

Gregorio Giannini, Dario Rizzi

Eventi e Mostre / Events and Exhibitions

IL FURIOSO DISEGNO (ovvero alla ricerca di Angelica)

THE FURIOUS DRAWING (or, In Search of Angelica)

Università degli Studi di Ferrara | corridoi del Dipartimento di Architettura | via Quartieri,
8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato,
Fabiana Raco

Progetto Grafico / Graphic Project: Luca Rossato, Martina Suppa, Chiara Marcantonio,
Giulia Albini

Allestimento / Installation: Francesco Viroli, Martina Suppa, Giulia Albini, Gabriele Giau,
Greta Montanari

L'OGGETTO FURIOSO

THE FURIOUS OBJECT

Università degli Studi di Ferrara | aule LC1/LC2 del Dipartimento di Architettura | via
Quartieri, 8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Marcello Balzani, Federica Maietti, Fabiana Raco, Francesco Viroli
Progetto Grafico / Graphic Project: Gregorio Giannini, Martina Suppa, Gabriele Giau

Allestimento / Installation: Francesco Viroli

Con La partecipazione di / With the participation of: Luca Rossato, Nicole Maria Bogdani-
ch, Marta Moscardi, Lucia Antognozzi, Alessandra Perez Amitrano, Dario Rizzi, Giulia Ursino
Studenti del / Students of: "Laboratorio del Disegno - LAD", A.A. 2025-2026: Leonardo
Aguari, Marco Albasini, Cecilia Albertani, Anna Albini, Camilla Aramino, Beatrice Argelli,
Chiara Arnone, Maria Adelina Baci, Filippo Baggiani, Francesco Baldassarre, Sara Benatti,
Chiara Betti, Matthias Berto, Linh Bertoldo, Giulia Bertolingo, Gianni Biasi, Alberto
Giuseppe Botturi, Giulia Brunelli, Monica Cacciari, Sara Cattin, Ilenia Cecchetti, Giada De
Luca, Dario De Pascalis, Francesca Di Nardo, Greta Di Stefano, Samuel Falletta, Carlo Ferraro,
Alessandro Ferro, Eleonora Fontana, Valentina Forghieri, Federico Franz, Vittoria Fregni,
Filippo Galliera, Pietro Gadaleta, Eleonora Georgiana Garofa, Noemi Ghinassi, Alessandro
Giordani, Giada Giorgi, Camilla Giovannini, Pietro Gnutti, Sofia Gotti, Harmeet Kaur, Stefano
La Rosa, Ilaria Lauditi, Sofia Manfredini, Ujin Manajav, Nico Marinelli, Erika Marrone, Soraya
Martini, Francesco Maria Menegatti, Margherita Micheli, Andrea Mirri, Sofia Molinari, Laura
Moretti, Alessia Nanni, Ilaria Novara, Alessandro Paglia, Eros Panebianco Tomasi, Federica
Paragallo, Antonella Pascale, Rachele Pellegrino, Desirè Peverati, Diana Pienieva, Giorgia Pie-
rone, Enrico Piva, Linda Pizzol, Julia Raka, Matteo Ricci, Ana Vanoostende Rico, Matilda Roda,
Lenny Rondina, Emanuela Sabato, Thomas Santoro, Carlotta Sartori, Serena Scaramuzzi, Elia
Lorenzo Scarpato, Matteo Gheorghe Serba, Mia Lucilla Sideri, Antonio Fabrizio Signorile,
Alessio Spanò, Andrea Spinsanti, Narmandah Soronzonbold, Carlotta Storani, Emma Storani,
Sara Tassinari, Perla Temelini, Viola Tirini, Giulia Tonelli, Ludovica Torres, Roberta Torri, Lucre-
zia Travagli, Claudia Valrosso, Andrea Vecchi, Chiara Veronesi, Mattia Vignocchi, Sofia Zanin,
Rachele Zappaterra, Beatrice Zecchel, Eleonora Zuccheri

RAPPRESENTARE E COMUNICARE IL PATRIMONIO. IMMAGINI, MODELLI E LIN- GUAGGI MULTISENSORIALI

REPRESENTING AND COMMUNICATING HERITAGE. IMAGES, MODELS AND
MULTISENSORY LANGUAGES

Università degli Studi di Ferrara | aula C1 del Dipartimento di Architettura | via Quartieri,
8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Manuela Incerti

Progetto Grafico / Graphic Project: Martina Suppa, Gabriele Giau, Francesco Viroli

Con La partecipazione di / With the participation of: Stefano Costantini, Raffaella Vitale,
Paolo Lenisa, Enrica Domenicali, Anna Maragno, Stefania Iurilli

RICONOSCERE, RICOSTRUIRE, RACCONTARE LA BELLEZZA. ARTE E ARCHITET- TURA IN MAGNA GRECIA. PHD UID SUMMER SCHOOL 2026

RECOGNISING, RECONSTRUCTING, NARRATING BEAUTY. ART AND ARCHI-
TECTURE IN MAGNA GRAECIA. UID PHD SUMMER SCHOOL 2026

Università degli Studi di Ferrara | aula C2 del Dipartimento di Architettura | via Quartieri,
8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Daniele Colistra, Nicola La Vitola, Sonia Mercurio, Sonia Mollica, Lorella
Pizzonia, Francesco Stilo

Con La partecipazione di / With the participation of: Anna Arcudi, Carlotta Bin, Giovanna
Cassano, Giulia Catena, Alessia Chillemi, Gianluca Ciuca, Andrea Di Santo, Carlo Di Rienzo,
Wegdan Faydullah, Valeria Fiordimalva, Gianluca Gioioso, Stefano Iacovissi, Eleonora La
Fauci, Martina La Mela, Fabrizio Lanza, Davide Pecilli, Anja Reljić, Ferdinand Rexhaj, Matilde
Ridella, Francesco Sartore, Elena Simeoni, Elisa Stradiotto, Martina Tagliaferri, Mariachiara
Troise, Chiara Zuddas

RICONOSCERE, RICOSTRUIRE, RACCONTARE LA BELLEZZA. ARTE E ARCHITET- TURA IN MAGNA GRECIA. PHD UID SUMMER SCHOOL 2026

RECOGNISING, RECONSTRUCTING, NARRATING BEAUTY. ART AND ARCHI-
TECTURE IN MAGNA GRAECIA. UID PHD SUMMER SCHOOL 2026

Università degli Studi di Ferrara | atrio centrale del Dipartimento di Architettura | via
Quartieri, 8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Marcello Balzani, Alessandra Perez Amitrano

Progetto Grafico / Graphic Project: Alessandra Perez Amitrano, Gabriele Giau, Martina Suppa
Allestimento / Installation: Alessandra Perez Amitrano, Martina Suppa, Elena Tasson, France-
sco Viroli, Gabriele Giau

Con La partecipazione di / With the participation of: Marcello Balzani, Federica Maietti,
Luca Rossato, Fabiana Raco, Francesco Viroli, Alessandra Perez Amitrano, Giulia Albini, Lucia
Antognozzi, Greta Montanari, Martina Suppa, Gabriele Giau, Dario Rizzi, Giulia Ursino,
Chiara Marcantonio

Indice Index

PARTE II PART II

Focus I | Visibile e invisibile (il castello di Atlante) Focus I | Visible and invisible (the castle of Atlante)

7

Gaia Leandri

Lines of enchantment and disenchantment

19

Manuela Piscitelli

La narrazione visiva del Furioso nelle illustrazioni di Gustave Doré

The Visual Narrative of the Furioso in the Illustrations of Gustave Doré

43

Cristina Cándito

Delirio di possesso e di occultamento nell'opera di Dorothea Tanning

Delirium of possession and concealment in the artwork of Dorothea Tanning

63

Alessia Segalerba

La Promenade di Atlante. L'anamorfose come dispositivo di rivelazione spaziale

The Promenade of Atlante. Anamorphosis as a spatial detection device

83

Sara Peña Fernández, Carlos Montes Serrano

The Impatient Drawing: Mies van der Rohe's Project Drawings

93

Francesco Cotana

La Galleria delle Carceri alla Scarzuola di Tomaso Buzzzi. La prospettiva accelerata 'doppia' come dispositivo simbolico e percettivo

Representing the sound: toward an Expanded Perceptual Framework for Architectural Drawing

121

Adriana Caldarone, Carlos Campos, Martina Empler, Tommaso Empler, Pasquale

Micelli, Silvia Ridolfi

Rappresentare il suono. Per una estensione percettiva del disegno architettonico

Representing the sound: toward an Expanded Perceptual Framework for Architectural Drawing

145

Valeria Menchetelli

"Fingendo la sua imago". L'allucinazione nella cultura visuale

"Fingendo la sua imago". Hallucination in visual culture

173

Adriana Arena

Strategie di disegno e modelli di rappresentazione nelle xilografie dell'Orlando Furioso di Vincenzo Valgrisi

Drawing strategies and representation models in Vincenzo Valgrisi's woodcuts for the Orlando Furioso

193

Vincenzo Cirillo, Domenico Iovane, Rosina Iaderosa

Furia fra segno e significato. La geometria dei simboli Adinkra come significato di pensiero

Fury Between Sign and Meaning. The Geometry of Adinkra Symbols as a Language of Thought

213

Luiza Paes de Barros C. L. Beltrami, Ana Tagliari

Il dialogo tra schizzi e testi esplicativi nell'architettura di Decio Tozzi

Dialogues between sketches and explanatory texts in Decio Tozzi architecture

231

Edoardo Dotto, Fabio Quici

La distanza necessaria. Derealizzazione come dispositivo critico

The Necessary Distance: Derealization as a Critical Device

255

Alexandra Castro, José Pedro Sousa, João Pedro Xavier

Dentro la scatola: reinterpretare la scatola prospettica con strumenti digitali nella didattica dell'architettura

Inside the box: Reinterpreting the Perspective Box with Digital Tools in Architectural Education

277

Raquel Álvarez Arce, María Lucia Balboa Domínguez, Pablo Llamazares Blanco

El dibujo insistente. Carlo Scarpa y el pabellón de la meditación en la tumba Brion

The insistent drawing. Carlo Scarpa and the meditation pavilion in the Brion Tomb

293

Giorgio Garzino, Maurizio Marco Bocconcino, Mariapaola Vazzola, Larisa Semis

Rappresentare l'invisibile: il disegno come strumento di sintesi per l'edilizia ospedaliera

Representing the invisible: drawing as a synthesis tool for hospital building design

313

Anna Golikova, Francesco Bergamo, Luigi Latini, Michele Tobia, Luca Zilio

[Un]seen Sound. A sonic investigation and project for the Sile river landscape

323

Caterina Morganti, Cristiana Bartolomei

Figure del Furioso. La rappresentazione pittorica dell'Orlando Furioso tra visibile e invisibile

Figures of the Furioso. The pictorial representation of the Orlando Furioso between the visible and the invisible

347

Starlight Vattano

Guerriere, incantatrici e amazzoni: visualità protofemministe

Warriors, enchantresses and Amazons: proto-feminist imagery

367

Marialisa Landolfi

La furia di un dente di leone nella leggiadria del volo di un soffione

The fury of a dandelion in the graceful flight of a puffball

383

Pablo Cendón-Segovia, Noelia Galván Desvaux, Álvaro Moral García

Silver Lake: dal progetto al disegno

Silver Lake: from project to drawing

399

Barbara E.A. Piga, Gabriele Stancato, Nicola Rainisio, Marco Boffi

Spatial and 3D Representations of Urban Experience: Integrating Emotional Responses and Thermal Stress in Urban Space

411

Cecilia Maria Roberta Luschi, Novella Lecci, Alessandra Vezzi, Marta Zerbini

Disegno dell'onirico per la torre di Siedlęcin (PL): il progetto LANCE-LOT

A dreamlike drawing for the tower in Siedlęcin, Poland: the LANCE-LOT project

435

Fabrizio Banfi, Sara Prometti, Alberta Cazzani, Marco Pela, Jacopo Alberto Bonini,

Antonio de Trizio

Hybrid Heritage Spaces: HBIM, Embodiment, Human-Centric WebVR, and Accessibility in Browser-Based 3D Game Engines

445

Giancarlo Sanna, Andrea Pirinu

Il progetto dell'invisibilità: analisi grafica del camouflage nei bunker della WWII in Sardegna

The Project of Invisibility: Graphic Analysis of Camouflage in WWII Bunkers in Sardinia

469

Marco Fasolo, Elisa Guarino, Flavia Camagni

Dare forma all'illusione: le finestre prospettiche di Palazzo Barberini

Shaping the illusion: the perspective windows of Palazzo Barberini

492

Ángel Allepuz Pedreño, Carlos L. Marcos

Are Borromini's Drawings Furious?

503

Pierpaolo D'Agostino

La teoria espressa nel tratto grafico. L'esempio di Claude Parent
Theory expressed through graphic form. The example of Claude Parent

519

Gjergj Islami, Denada Veizaj, Blerina Tabaku, Saimira Arapi, Edmond Pergega, Gianluca Gioioso, Andrea Maliqari, Luigi Corniello
Furious Drawing and Architectures of the Invisible: Meks Velo between Political Constraint and Graphic Necessity

529

Alessio Cardaci, Pietro Azzola

Le nuvole di punti come disegno concettuale: analisi differenziale e campi derivativi tra visibile e invisibile
Point clouds as conceptual drawing: differential analysis and derived fields between the visible and the invisible

557

Marco Saccucci, Giuseppe Staffieri, Assunta Pelliccio

La rovina come "archivio rovescio". Rilievo integrato e interpretazione critica del caso di Roccaravindola
The Ruin as an "Inverted Archive". Integrated Surveying and Critical Interpretation of the Roccaravindola Case

573

Francesca Maria Ugliotti

Cartografie del disorientamento: il Disegno Furioso tra mappe instabili e progetto contemporaneo.
Cartographies of disorientation: Furious Drawing between unstable maps and contemporary design

597

Francesco Di Paola, Pietro Pedone

Il castello di Atlante come paradigma d'illusione. Prototipo anamorfico riflettente tra digitale e costruzione
The Castle of Atlante as a Paradigm of Illusion. Reflective Anamorphic Prototype between Digital Processes and Construction

617

Veronica Riavis, Alberto Sdegno

Tra malinconia e inquietudine: analisi prospettica, modellazione e comparazione di due abitazioni iconiche dell'immaginario pittorico e cinematografico
Between Melancholy and Unease: Prospective Analysis, Modeling, and Comparison of Two Iconic Dwellings in the Painterly and Cinematic Imaginary

637

Laura Carlevaris

Il modello furioso: la bambola di Alma Mahler tra Modello e Analog Twin
The Enraged Model: Alma Mahler's Doll between Model and Analog Twin

657

Martina Suppa, Gabriele Giau, Guido Galvani

Morfologie corporee e dinamiche della moltitudine
Bodily morphologies and dynamics of multitude

671

Giulia Lazzaretto

Svelare nuove relazioni formali: il progetto Vitra Fire Station di Zaha Hadid
Unveiling new formal relationships: Zaha Hadid's Vitra Fire Station project

691

Fabiana Carbonari, Emanuela Chiovoni, Eduardo Gentile, Fernando Gandolfi, Ana Ottavianelli

La Fiat, veloce e furiosa. Torre Mirafiori a Buenos Aires, 1961/64
Fiat, Fast and Furious. Torre Mirafiori in Buenos Aires, 1961-64

709

Alessandro Luigini

Come fuggire dal Castello di Atlante. Rappresentazione architettonica e finzione negli albi illustrati
How to Escape from Atlante's Castle. Architectural Representation and Fiction in Picturebooks

737

Marta Magagnini, Nicolò Sardo

Tra visibile e visionario: la fotografia di Ico Parisi, dal Razionalismo all'Utopia
Between the visible and the visionary: the photography of Ico Parisi, from Rationalism to Utopia

765

Caterina Palestini, Laura Farroni, Alessandro Basso, Matteo Flavio Mancini

Il disegno illusorio degli apparati effimeri, dalle immagini d'archivio alla rappresentazione AI
The Illusory Drawing of Ephemeral Systems, from Archival Images to AI Representations

789

Elena Ippoliti, Noemi Tomasella, Martina Tagliaferri

Geografie selettive. Visibile e invisibile nelle carte portolaniche medievali
Selective Geographies. Visibility and Invisibility in Medieval Portolan Charts

817

Francesco Maggio, Alessandra Ferro

Unbuilt. Un progetto per Palermo
Unbuilt. A project for Palermo

841

Carlo Biagini, Andrea Bongini, Valerio D'Andrea

From digital survey to structural analysis via H-BIM: the case study of the "Sagrestia Nuova" in the monumental complex of San Lorenzo in Florence

853

Lucrezia Di Marzio, Valeria Fiordimalva

Attraverso lo spazio immaginato da Hans Vredeman de Vries: una proposta di indagine del trattato Perspective
Inside the imagined space of Hans Vredeman de Vries: a proposed investigation on the Perspective treatise

875

Barbara Messina, Salvatore Barba

Disegnare l'invisibile. Il "furioso" come paradigma nelle ricerche di Vito Cardone sulla rappresentazione dell'immateriale
Visualising the Invisible. The 'Furioso' Paradigm in Vito Cardone's Research on Immaterial Representation

895

Luca Martelli

La rappresentazione dell'equilibrio nella Statica grafica, tra segmenti orientati e reciprocità
Representation of equilibrium in Graphical Statics, between oriented line segments and reciprocity

919

Sandro Parrinello, Giovanni Pancani, Alberto Pettineo

Traiettorie riflesse tra Oriente e Occidente nella Fortezza di Kenitra in Marocco
Crossing Paths between East and West at the Fortress of Kenitra, Morocco

Tra malinconia e inquietudine: analisi prospettica, modellazione e comparazione di due abitazioni iconiche dell'immaginario pittorico e cinematografico

Veronica Riavis
Alberto Sdegno

Abstract

Il contributo propone un'analisi comparata tra un'opera pittorica di Edward Hopper e un set cinematografico in un film di Alfred Hitchcock, intesi come sistemi di rappresentazione fondati su precise scelte prospettiche, compositive e narrative. Attraverso un approccio che integra strumenti della teoria del disegno, della rappresentazione architettonica e degli studi visuali, il saggio indaga il ruolo dello spazio costruito e della prospettiva nella composizione di immagini capaci di suscitare sensazioni contrastanti o che rispecchiano la psiche umana. L'analisi si concentra in particolare sul dipinto *House by the Railroad* (1925) e su casa Bates nel film *Psycho* (1960), considerate come dispositivi rappresentativi complessi in cui il disegno dello spazio diviene veicolo di significati psicologici e simbolici. Il confronto tra pittura e cinema consente di evidenziare come, al di là della differenza di medium, entrambi gli autori elaborino una comune poetica della visione fondata sul tema dell'isolamento, della solitudine e del mistero che restituisce una tensione tra ordine geometrico e disgregazione psichica.

Parole chiave

Edward Hopper, Alfred Hitchcock, stile vittoriano, restituzione prospettica, modellazione.



A sinistra: E. Hopper,
House by the railroad,
1925, olio su tela, 61 x
74 cm, Moma, New York.
A destra: fotogramma
della Bates House del film
Psycho, 1960.

Subito smonta, e fulminando passa
dove piú dentro il bel tetto s'alloggia:
corre di qua, corre di lá, né lassa
che non vegga ogni camera, ogni loggia.
Poi che i segreti d'ogni stanza bassa
ha cerco invan, su per le scale poggia;
e non men perde anco a cercar di sopra,
che perdessi di sotto, il tempo e l'opra.

Ludovico Ariosto, *Orlando Furioso*, XII, 9.

Introduzione

Il dialogo tra arti visive e cinema offre numerosi spunti di riflessione nell'ambito della rappresentazione. In questo contesto si colloca il confronto tra l'opera pittorica di Edward Hopper (1882-1967) e quella cinematografica di Alfred Hitchcock (1899-1980), autori che, pur operando in ambiti differenti, hanno elaborato dispositivi visivi fondati su una rigorosa costruzione prospettica e scenica, capaci di suscitare nell'osservatore intense reazioni emotive.

Il presente saggio si propone di analizzare tali convergenze attraverso un approccio comparato che integra l'analisi prospettica e la modellazione tridimensionale. Dopo un inquadramento generale sui caratteri comuni delle poetiche di Hopper e Hitchcock, l'attenzione si concentrerà sullo studio della casa vittoriana rappresentata nel dipinto di Hopper *House by the Railroad* (1925), confrontandone i caratteri con la Bates House, che costituisce il principale set narrativo del film *Psycho* (1960) di Hitchcock.

In entrambi i casi, le architetture possono essere considerate casi studio emblematici per indagare il rapporto tra costruzione dello spazio rappresentato e manifestazione della condizione psicologica umana. Oltre a *Psycho*, altre pellicole hanno utilizzato questa tipologia di casa vittoriana come modello o riferimento visivo per la creazione dei set cinematografici; tra queste si ricordano in particolare *Giant* (1956) di George Stevens e *Days of Heaven* (1978) di Terrence Malick (fig. 1).

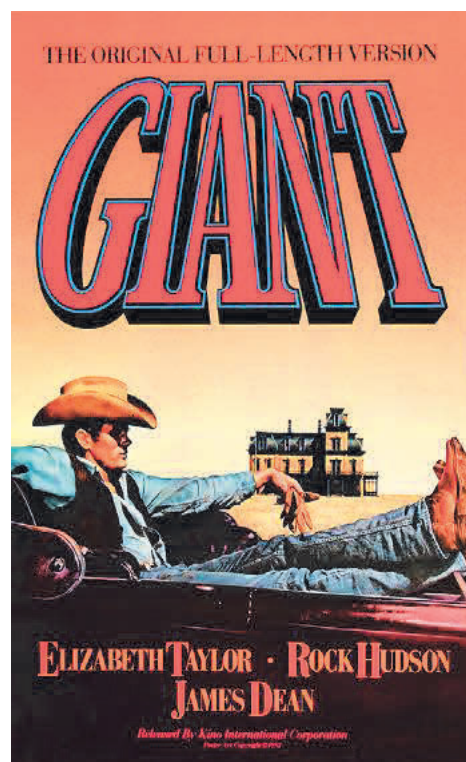


Fig. 1. Poster dei film *Giant* (1956) di George Stevens e *Day of Heaven* (1978) di Terrence Malick.



Edward Hopper e Alfred Hitchcock: architettura e psiche

Prima di analizzare le due immagini oggetto di studio, cerchiamo di delineare sinteticamente le tipologie di ambienti rappresentati nelle opere dei due autori.

Ciò che contraddistingue i dipinti del realista statunitense Edward Hopper è il senso di isolamento, silenzio e tensione emotiva che luoghi urbani e suburbani apparentemente ordinari riescono a trasmettere. Gli edifici diventano, pertanto, luoghi interiori, più che semplici ambientazioni realistiche. Essi restituiscono un'immagine delle architetture moderne americane – case isolate, stazioni di servizio, motel, cinema e uffici – estratte dal loro contesto originario. Si tratta di edifici funzionali e anonimi, legati alla vita quotidiana e lavorativa.

La geometria con cui Hopper li definisce è rigorosa e precisa: un sistema di linee rette e volumi semplici costruiti attraverso l'uso controllato della prospettiva e della luce, naturale o artificiale. Un altro elemento ricorrente nelle opere hopperiane è la presenza di una barriera – soglie, finestre, binari – che consente all'osservatore di guardare la scena senza potervi partecipare, suggerendo un senso di separazione e distacco rispetto a quanto rappresentato. Ne deriva un effetto di distanza emotiva e di straniamento: lo spettatore osserva dall'esterno, incapace di cogliere pienamente il significato della scena. Le figure umane, quando presenti, appaiono inerti, portatrici di una solitudine esistenziale condivisa e di una condizione di prigionia in un'attesa senza tempo, all'interno di ambienti che sembrerebbero destinati alla vita. Di queste figure ricordiamo la presenza costante, ad un tempo austera e statuarica, della moglie Josephine, che ha accompagnato gran parte della produzione pittorica dell'autore, e che consente che il realismo delle opere del marito, sia declinato con un senso di inquietudine e malinconia.

Anche Alfred Hitchcock ha costruito un cinema fondato sulla tensione psicologica, sull'ambiguità dello sguardo e sulla destabilizzazione percettiva dello spettatore. È interessante notare che in alcuni suoi film le citazioni dal mondo dell'arte sono presenti. Si pensi a *Io ti salverò* del 1945, in cui una sequenza onirica anima alcune suggestioni pittoriche di Salvador Dalì – coinvolto direttamente nella produzione – o a *Intrigo internazionale* del 1959, la cui scena finale sul Monte Rushmore avviene proprio tra le sculture giganti dei quattro presidenti americani – George Washington, Thomas Jefferson, Theodore Roosevelt e Abraham Lincoln – realizzate da Gutzon Borglum tra il 1927 e il 1941. D'altronde le arti sono parte della formazione del regista: basti ricordare le lezioni di storia dell'arte, pittura e disegno alla University of London [Spoto 1983], la frequenza ai corsi di illustrazione di Edmund J. Sullivan [Simonelli 2025, p. 19] e la stessa sua attività di disegnatore presso la Famous Players-Lasky (che sarebbe diventata la Paramount). Non ci stupisce, quindi, la vicinanza figurativa tra il quadro di Hopper oggetto di indagine e Casa Bates in *Psycho*, tra l'altro corroborata da un unico riferimento diretto: un'intervista del 13 giugno 1960 – a pochi giorni dall'uscita del film – in cui il regista confermò al critico cinematografico Archer Winsten che Casa Bates era costruita avendo come riferimento la tela del pittore, per il richiamo diretto ai temi dell'isolamento e dell'inquietudine che evocava [Winsten 1960].

Ma la convergenza tra i due autori non si esaurisce in una semplice affinità stilistica: riguarda, infatti, una comune concezione dello spazio come dispositivo narrativo e psicologico. In Hopper, l'architettura domina frequentemente la scena, relegando la figura umana a un ruolo apparentemente marginale, pur se significativo; in Hitchcock, lo spazio filmico diventa un elemento capace di condizionare e riflettere lo stato mentale dei personaggi. In entrambi i casi, lo spazio non è mai neutro, ma carico di tensioni latenti.

Nel lavoro di Hopper, il disegno sottende l'intero processo pittorico: l'immagine è governata dall'intelaiatura prospettica, dalla sintesi volumetrica delle architetture e dai contrasti luminosi attentamente calibrati. Analogamente, Hitchcock costruisce lo spazio filmico progettando per immagini in movimento: storyboard, studio delle inquadrature e montaggio rispondono a una logica prefigurativa che può essere letta come un'estensione cinematografica del disegno prospettico. Ogni scena è concepita per guidare lo sguardo dello spettatore, ma anche per limitarlo, impedendogli una visione totale. La rappresentazione diventa così uno strumento ambiguo: mostra e nasconde, rivela e inganna.

In entrambi i casi, la rappresentazione si configura come un'azione che organizza il visibile

secondo gerarchie spaziali e direzionalità dello sguardo, facendo del disegno un dispositivo epistemico prima ancora che espressivo.

La prospettiva costituisce uno dei nodi teorici fondamentali del confronto tra Hopper e Hitchcock, soprattutto se intesa come costruzione culturale del punto di vista e non come mero strumento tecnico. Nelle opere di Hopper, il punto di vista è spesso esterno, leggermente rialzato o decentrato, e instaura una relazione asimmetrica tra osservatore e oggetto rappresentato. Tali immagini possono essere interpretate come sezioni prospettiche dello spazio abitato, nelle quali l'osservatore assume il ruolo di soggetto analitico, distante e non immerso. Questa scelta genera un effetto di controllo visivo che, tuttavia, risulta incrinato dall'introduzione di una tensione tra razionalità geometrica e inquietudine percettiva.

Hitchcock assume e radicalizza questa impostazione, trasponendola sul piano narrativo e percettivo. La macchina da presa diventa un occhio costruito, regolato da leggi compositive che derivano dalla tradizione del disegno prospettico, ma applicate alla dimensione temporale del cinema. Nel suo cinema, la prospettiva diventa strumento di disorientamento e ambiguità: lo spettatore è spesso posto nella posizione di un osservatore indiscreto, coinvolto in un gioco di identificazione e colpa. Guardare non è mai un atto innocente, ma implica sempre una forma di responsabilità morale e spesso il punto di vista di Hopper coincide con quello di Hitchcock, come avviene ad esempio nelle vedute di interni: tra tutte si confronti lo sguardo indiscreto di *Night Windows* (1928) del primo e l'occhio che controlla la scena nel cortile in *Rear Window* (1954) del secondo.

***House by the Railroad* e *Bates House*: case vittoriane a confronto**

Il dipinto del 1925, *House by the Railroad*, raffigura una tipica casa vittoriana ottocentesca [1]: isolata, costruita in legno, articolata su tre piani, con tetto mansardato spiovente, abbaini, portici, balconi e finestre alte e strette. Come scrive Rolf G. Renner, essa «potrebbe appartenere a una città fantasma» [Renner 2015, p. 33] e, come in altre opere del pittore «le finestre non permettono in nessun punto uno scorcio all'interno della casa» [Renner 2015, p. 34] aggiungendo poco oltre che vi è un'«impressione generale di malinconia». Se la analizziamo dal punto di vista disciplinare notiamo che è rappresentata attraverso una prospettiva accidentale su quadro verticale, che ne enfatizza la verticalità e la rigidità volumetrica. L'edificio si impone come un solido geometrico compatto, isolato al di là della barriera costituita dalla ferrovia – simbolo di modernità e progresso – che interrompe la continuità spaziale tra primo piano e sfondo, occultando il punto di attacco a terra della costruzione. Questa condizione può essere interpretata come metafora di uno stato psichico: la follia intesa come segregazione e impossibilità di comunicazione. L'assenza della figura umana rafforza il carattere astratto e analitico della rappresentazione, restituendo un'immagine di isolamento e sospensione temporale.

In *Psycho*, Hitchcock traduce e amplifica cinematograficamente le logiche rappresentative già presenti nell'opera di Hopper. Non ci soffermeremo a ricordare in dettaglio la trama del noto film tratto dal romanzo di Robert Bloch [Bloch 1959] e ispirato ad un fatto realmente accaduto narrato dallo stesso scrittore [Bloch 1962], relativo ad omicidi del serial killer Ed Gein. Basti dire che la forte carica psicologica, la suspense generata da imprevisti cambi di personalità del protagonista e l'orrore generato da patologie edipiche che sfociano nell'omicidio bene si figurano in questa abitazione che rappresenta al tempo stesso l'inquietudine della trama e lo stato d'animo dello spettatore.

Nonostante Hitchcock fosse stato un disegnatore – come abbiamo visto – e lavorasse spesso con modelli in scala per lo studio dei set cinematografici dei suoi film, è risaputo che lasciava molto spazio ai suoi collaboratori.

Nel caso di *Psycho*, i due scenografi Joseph Hurley e Robert Clatworthy hanno confermato che «su casa Bates [Hitchcock] non richiese un look particolare» [Rebello 1999, p. 82], lasciandoli liberi di seguire anche i lavori di costruzione reale della casa, che portarono il costo complessivo a 15.000 dollari. Stephen Rebello non esclude che vi possa essere un'altra influenza per il regista, dettata dalla villa vittoriana che ospitava la famiglia Addams, conosciuta attraverso le vignette di Charles Addams pubblicate a partire dal 1938 sul *New Yorker*,

prima che diventassero la serie televisiva omonima nel 1964 sul canale americano ABC. Se proviamo a darne una descrizione dal punto di vista compositivo, Casa Bates è concepita come un volume dominante, collocato in posizione sopraelevata e frequentemente ripreso attraverso inquadrature dal basso. Lo spazio filmico è organizzato secondo una gerarchia verticale: il motel, luogo della quotidianità e dell'apparente normalità, occupa il livello inferiore, sotto la collina – analogamente alla ferrovia del dipinto, sviluppata orizzontalmente – mentre la casa, sede della follia e della memoria patologica, domina dall'alto.

L'abitazione diventa così il luogo della dissociazione mentale di Norman Bates – interpretato da un giovane Anthony Perkins – che nella sua doppia personalità, di figlio e al tempo stesso di madre, rappresenta un vero e proprio caso di schizofrenia. Gli interni sono costruiti mediante una sequenza di spazi compressi, scale ripide e corridoi angusti, che riflettono la frammentazione dell'identità del personaggio, rendendo visibile ciò che nella psiche rimane nascosto. L'antitesi tra l'aspetto scarno e funzionale del motel e lo stile austero dell'abitazione genera una tensione visiva e psicologica che contribuisce a un diffuso senso di inquietudine [Žižek 2011, pp. 45-46].

Nella costruzione del set, Hitchcock si ispira alle tipologie costruttive diffuse negli Stati Uniti, al fine di aumentare la credibilità della narrazione. In particolare, fa riferimento allo stile del cosiddetto "gotico californiano", tipico del Nord della California. Come egli stesso afferma: «ho scelto questa casa e questo motel perché mi sono reso conto che la storia non avrebbe avuto lo stesso effetto con un bungalow qualsiasi; questo genere di architettura era adatto alla sua atmosfera» [Truffaut 2010, p. 227].

Le due architetture presentano, tuttavia, differenze significative: numero di piani, disegno della copertura, modanature e cornici delle finestre. In comune rimangono la scelta di un'inquadratura accidentale che valorizza la torretta aggettante, il rivestimento in legno e la presenza di travetti binati a sostegno della copertura.

Per la ricostruzione dell'edificio dipinto da Hopper, l'analisi si è basata principalmente sui principi della restituzione prospettica e sul confronto con abitazioni vittoriane analoghe. Attraverso il procedimento inverso di costruzione della prospettiva (fig. 2), è stato possibile determinare la rotazione dell'edificio rispetto al piano di quadro (30° - 90° - 60°), individuare i punti di distanza, la linea di orizzonte e il punto di vista dell'osservatore (posto a 27,13 m dal quadro e a un'altezza di 1,63 m rispetto alla linea di terra, impostata in corrispondenza del margine inferiore del dipinto).

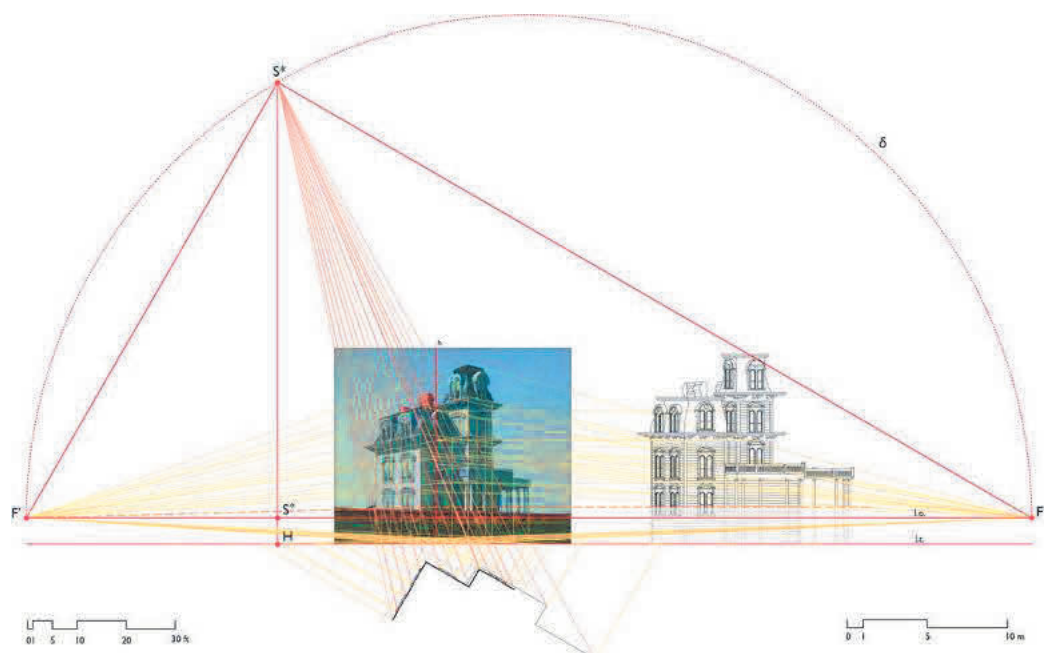


Fig. 2. Restituzione prospettica della pianta al piano primo e prospetto su due fronti visibili della *House by the railroad* di Edward Hopper. Elaborazione di V. Riavis.

Premesso che ogni restituzione prospettica costituisce un'ipotesi interpretativa e non una soluzione univoca, soprattutto se pensiamo all'analisi di opere pittoriche quasi sempre realizzate senza l'esecuzione preventiva di proiezioni mongiane è stato possibile collocare in pianta e in alzato gli elementi architettonici visibili dell'edificio rappresentato (fig. 3). L'analisi ha evidenziato come la prospettiva venga utilizzata per definire l'involucro generale dell'edificio, senza però costituire la base geometrica per la costruzione di tutti gli elementi. Molti di essi risultano infatti asimmetrici o costruttivamente impossibili da restituire, in particolare colonnine, travetti, copertura, camini e il sistema terrazzato addossato al volume

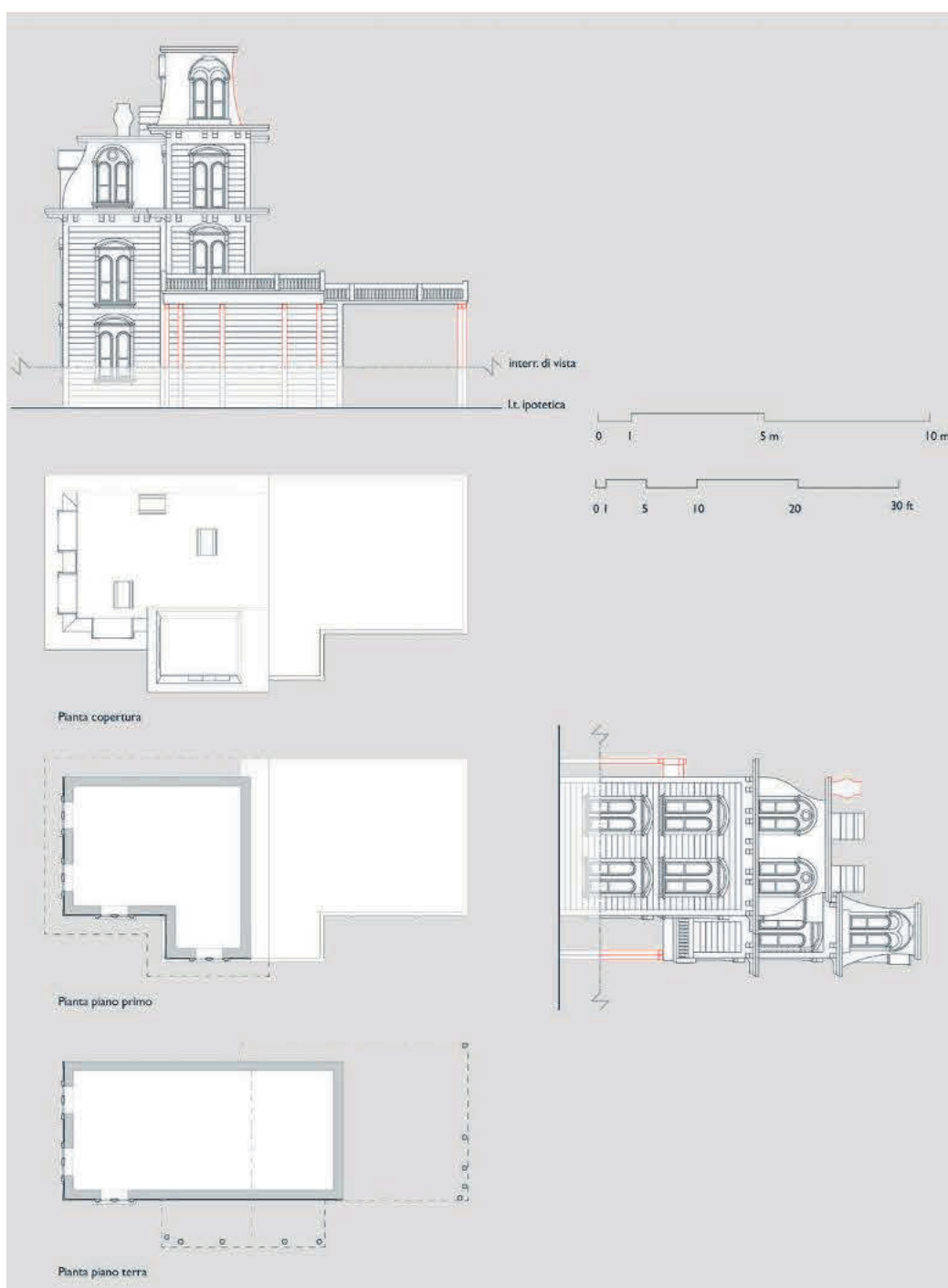


Fig. 3. Proiezioni ideali ottenute per restituzione prospettica della *House by the railroad* di Edward Hopper: piante piano terra, primo e copertura, e prospetti visibili. In rosso gli elementi asimmetrici o di collocamento irreali, si noti al piano terra l'assenza di ingressi e del volume aggettante come al piano primo. Elaborazione di V. Riavis.

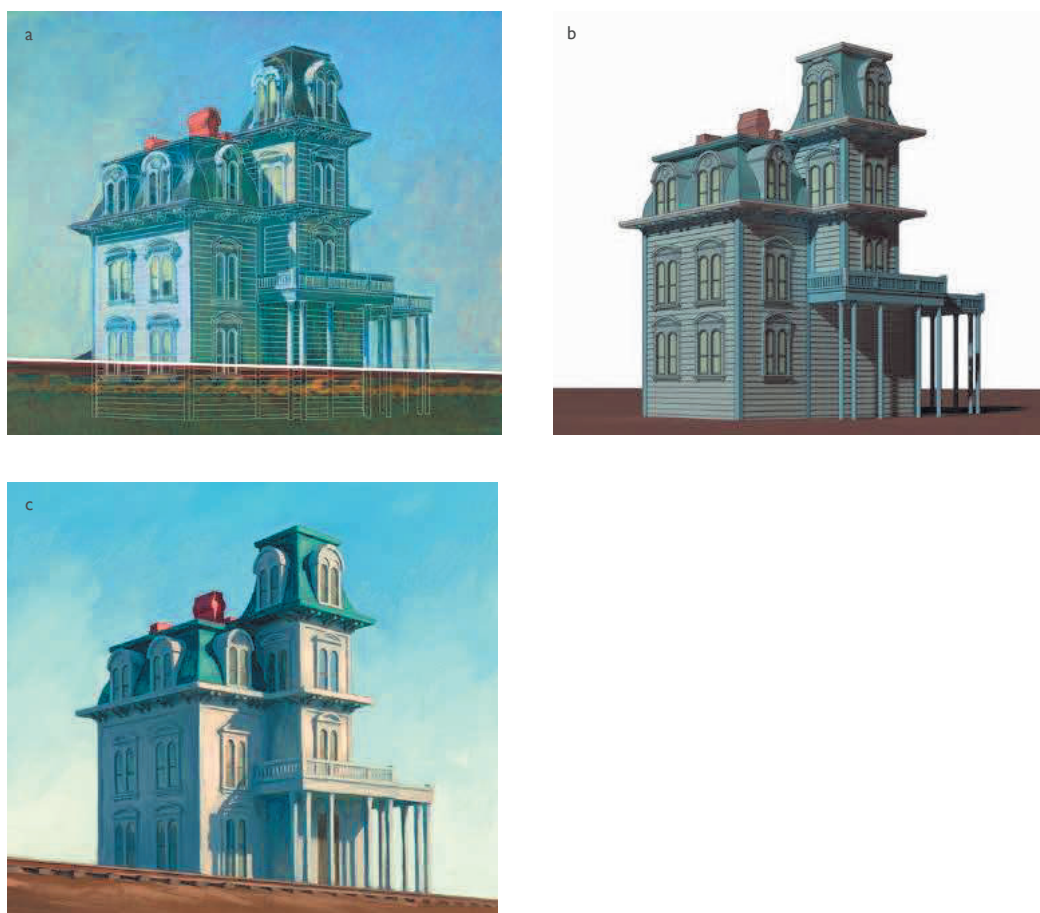


Fig. 4. Sovrapposizione e confronto tra modello digitale e opera pittorica (a); ricostruzione (b) e simulazione (c) dello spazio prospettico in base al punto di vista restituito. Elaborazione di V. Riavis.

aggettante. Alcuni di questi non sono stati ricostruiti poiché assenti o occultati: l'ingresso al piano terra e la torretta, visibile al primo piano, risultano parzialmente celati dalla ferrovia e dalle ombre. Tali ambiguità rendono l'architettura dipinta da Edward Hopper assimilabile a un set cinematografico.

Per la ricostruzione di elementi quali finestre, abbaini, copertura, travetti e rivestimento ligneo, si è fatto ricorso al confronto con edifici vittoriani realmente esistenti. Questo ha consentito di ipotizzare il dimensionamento in scala delle proiezioni ortogonali e del modello tridimensionale, assumendo come riferimento un'apertura standard delle finestre di tale tipologia pari a 0,90 m. Il modello è stato infine confrontato con le tracce del dipinto mediante l'impostazione della camera nel punto di vista individuato dalla restituzione (fig. 4). Come già evidenziato, l'architettura vittoriana costituisce una chiara fonte di ispirazione per Hitchcock nella progettazione della Bates House di *Psycho*, ambientato in un luogo indefinito lungo la strada che da Phoenix conduce in California. L'edificio non è una vera abitazione, ma un set costruito appositamente su una collina artificiale dietro Laramie Street presso gli Universal Studios di Hollywood. Le due facciate principali furono progettate per le riprese esterne, mentre gli interni vennero realizzati negli Stage 18 e 28. Il lato destro e il retro furono aggiunti nel 1964. La scenografia fu smantellata nel 1980 e successivamente ricostruita in un'altra posizione; venne utilizzata in altre produzioni cinematografiche e televisive ed è oggi visibile durante i tour degli Studios.

L'indagine sulla Bates House, ampiamente studiata e riprodotta in ambito digitale, si è basata in particolare sulle planimetrie pubblicate nel capitolo *Schizoid Architecture: Bates House & Motel* all'interno del volume di Steven Jacobs *The Wrong House. The Architecture of Alfred Hitchcock* [Jacobs 2013, pp. 118-135] e sul confronto con le sequenze del film del 1960.

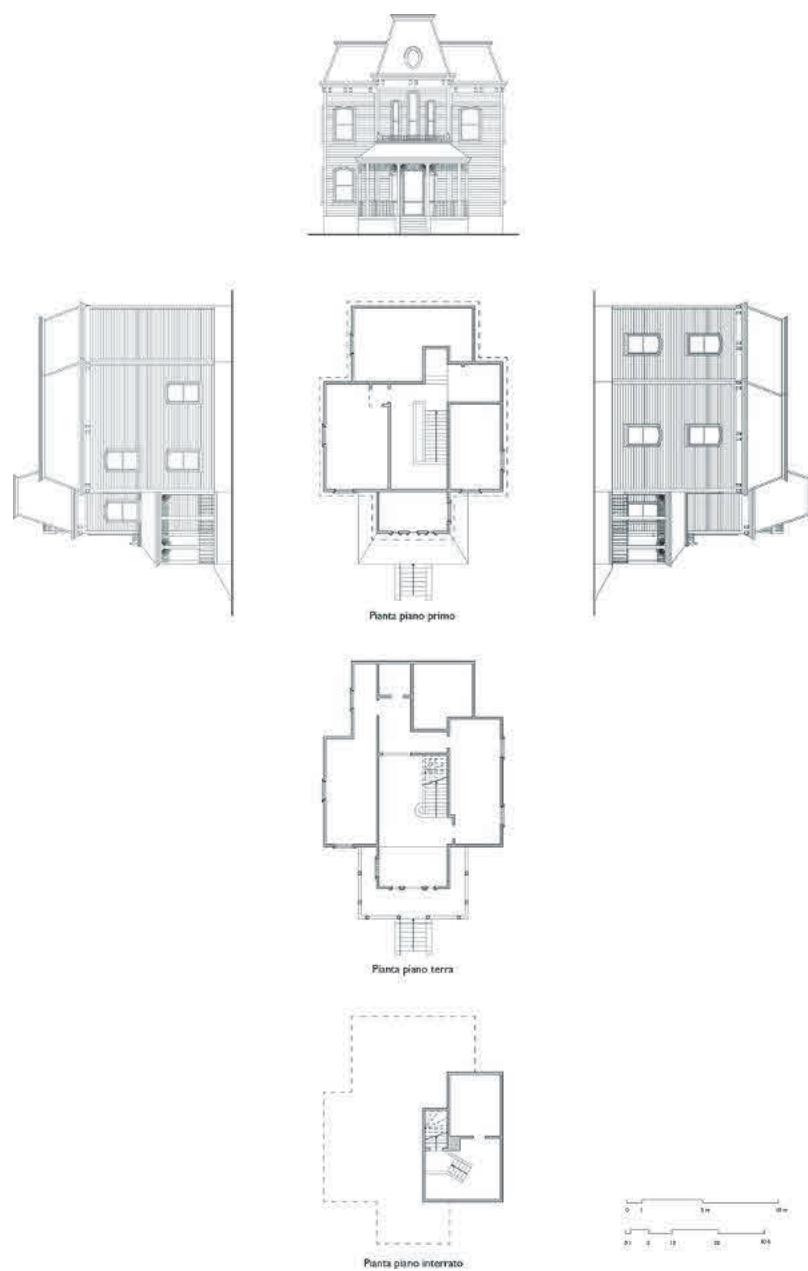


Fig. 5. Pianta e prospetti della Bates House ricostruiti sulla base dei fotogrammi del 1960 e di Jacobs 2007. Elaborazione di V. Riavis.



Fig. 6. Assonometria ortogonale isometrica del modello digitale della Bates House. Elaborazione di V. Riavis.



Fig. 7. Rendering della Bates House: inquadratura prospettica, simulazione di materiali e ambiente. Elaborazione di V. Riavis.

I fotogrammi originali e le fotografie storiche del montaggio del set hanno permesso di determinare la posizione degli elementi scenografici sia in proiezione ortogonale sia nello spazio tridimensionale consentendo di definire una maquette digitale dell'abitazione. Sono emerse alcune asimmetrie, soprattutto nella disposizione delle finestre sul prospetto frontale della torretta e nel collocamento dei travetti binati della copertura (figg. 5-7). Tali irregolarità risultano assenti nella ricostruzione successiva dell'edificio, nella quale gli elementi sono stati modificati per permettere l'accesso durante le visite guidate al set.

Conclusioni

L'analisi qui condotta sulle due opere oggetto di indagine, il quadro *House by the Railroad* di Edward Hopper e Casa Bates presente come set principale nel film *Psycho* di Alfred Hitchcock, permette di verificare con strumenti scientifici la corrispondenza figurativa tra le due abitazioni che rappresentano, nonostante le differenze segnalate nel testo.

La mutua correlazione tra differenti discipline – in questo caso quella della pittura e quella del cinema – costituisce un tema su cui è indispensabile indirizzare la sperimentazione, nonostante spesso non sia sempre dichiarata in maniera esplicita la corrispondenza, in modo che vi possa essere un arricchimento non soltanto nell'opera degli autori coinvolti nella ricerca e nelle loro discipline, ma anche nella più generale area della rappresentazione.

Note

[1] Un'ipotesi da non escludere è quella che considera che l'opera ritratta nel quadro sia una vera abitazione in stile vittoriano situata a Haverstraw, nello stato di New York, precisamente al 49 di Conger Avenue, come da una testimonianza presente in rete (cfr. <<https://www.alfredhitchcockgeek.com/2010/03/original-psycho-house-found.html>>, consultato il 10/1/2026).

Riferimenti bibliografici

- Addams, C. (1966). *Gli Addams*. Milano: Milano Libri.
- Amato, G. (2014). *Il realismo della finzione. Da Hopper a Hitchcock*. Verona: QuiEdit.
- Bloch, R. (1959). *Psycho*. New York: Simon & Schuster.
- Bloch, R. (1962). The Shambles of Ed Gein. In A. Boucher (ed.). In *The Quality of Murder. 300 Years of true crime*. New York: E.P. Dutton, pp. 216-224.
- Carlini, F. (1974). *Alfred Hitchcock*. Firenze: La Nuova Italia.
- Jacobs, S. (2013). *The Wrong House. The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Marantz Cohen, P. (1995). *Alfred Hitccock. The legacy of Victorianism*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Marucci, F. (2021). *Hitchcock. Il prurito della pistola*. Città di Castello: Ronzani.
- Rebello, S. (1999). *Come Hitchcock ha realizzato Psycho*. Milano: Il Castoro.
- Renner, R.G. (2015). *Edward Hopper. 1882-1967. Trasformazione del reale*. Köln: Taschen.
- Russell Taylor, J. (1996). *Hitch: The Life And Times Of Alfred Hitchcock*. New York: Da Capo Press.
- Salvatore, C. (1996). *Psicoanalisi e Hitchcock. Che cosa la psicoanalisi può imparare da Hitchcock*. Milano: Franco Angeli.
- Simonelli, G. (2025). *Invito al cinema di Hitchcock*. Milano: Mursia.
- Spoto, D. (1983). *The Dark Side of Genius: Alfred Hitchcock*. London: Plexus.
- Truffaut, F. (2010). L'adattamento letterario al cinema, da La Revue des Lettres modernes, estate 1958. In J. Narboni, S. Toubiana (a cura di). *Il piacere degli occhi*. Roma: Minimum fax.
- Truffaut, F. (2014). *Il cinema secondo Hitchcock*. Milano: Il Saggiatore.
- Winsten, A. (1960). Rages and Outrages. In *New York Evening Post*, 13 June.
- Wollen, P. (2002). *Paris Hollywood: Writings on film*. London-New York: Verso.
- Žižek, S. (2011). *Hitchcock: È possibile girare il remake di un film?* Milano: Mimesis.

Autori

Veronica Riavis, Università degli Studi di Udine, veronica.riavis@uniud.it
Alberto Sdegno, Università degli Studi di Udine, alberto.sdegno@uniud.it

Per citare questo capitolo: Veronica Riavis, Alberto Sdegno (2026). Tra malinconia e inquietudine: analisi prospettica, modellazione e comparazione di due abitazioni iconiche dell'immaginario pittorico e cinematografico/Between Melancholy and Unease: Prospective Analysis, Modeling, and Comparison of Two Iconic Dwellings in the Painterly and Cinematic Imaginary. In M. Balzani, M. Incerti, F. Maietti, L. Rossato, F. Raco (a cura di). *Disegno furioso. Atti del 47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Furious Drawing. Proceedings of the 47th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Roma: UID Press, pp. 617-636.

Between Melancholy and Unease: Prospective Analysis, Modeling, and Comparison of Two Iconic Dwellings in the Painterly and Cinematic Imaginary

Veronica Riavis
Alberto Sdegno

Abstract

This paper presents a comparative analysis of a painting by Edward Hopper and a cinematic set in a film by Alfred Hitchcock, examined as representational systems grounded in deliberate perspectival, compositional, and narrative choices. Through an approach that integrates tools from drawing theory, architectural representation, and visual studies, the essay investigates the role of constructed space and perspective in the composition of images capable of eliciting contrasting emotional responses or mirroring the human psyche. The analysis focuses on the painting *House by the Railroad* (1925) and the Bates House in *Psycho* (1960), considered as complex representational devices in which the articulation of space becomes a vehicle for psychological and symbolic meaning. The comparison between painting and cinema reveals how, beyond the difference in medium, both artists elaborate a shared poetics of vision rooted in the themes of isolation, solitude, and mystery, one that gives form to a persistent tension between geometric order and psychic disintegration.

Keywords

Edward Hopper, Alfred Hitchcock, Victorian style, perspective restitution, modeling.



Left: E. Hopper, *House by the Railroad*, 1925, oil on canvas, 61 × 74 cm, MoMA, New York. Right: frame of the Bates House from *Psycho*, 1960.

He lights in haste, and, like a thunderbolt,
Darts through the palace to its inmost room;
Runs here and there, nor leaves without result
Searched every chamber, every hall and dome.
When all the secrets of the lower vault
He fruitless seeks, he mounts above the gloom;
And loses time and toil as much in vain
Above, as he had lost below in vain.

Ludovico Ariosto, *Orlando Furioso*, XII, 9. [William Stewart Rose (trans.), London, 1823-1831]

Introduction

The dialogue between the visual arts and cinema offers numerous avenues for reflection within the field of Representation. It is within this context that the comparative study of the pictorial work of Edward Hopper (1882-1967) and the cinematic oeuvre of Alfred Hitchcock (1899-1980) becomes particularly meaningful. Although operating within distinct disciplines, both artists developed visual strategies grounded in rigorous perspective and scenic construction, capable of eliciting intense emotional responses in the viewer.

The present essay proposes to analyze these convergences through a comparative approach that integrates perspectival analysis and three-dimensional modeling. Following a general overview of the shared characteristics of Hopper's and Hitchcock's artistic visions, attention will focus on the study of the Victorian house depicted in Hopper's painting *House by the Railroad* (1925), comparing its formal qualities with the Bates House, which serves as the principal narrative setting of Hitchcock's film *Psycho* (1960).

In both cases, architectural structures may be regarded as emblematic case studies for investigating the relationship between the construction of represented space and the manifestation of human psychological states. Beyond *Psycho*, other films have employed this Victorian house typology as a visual model or reference for the creation of cinematic sets; notable among these are George Stevens's *Giant* (1956) and Terrence Malick's *Days of Heaven* (1978) (fig. 1).

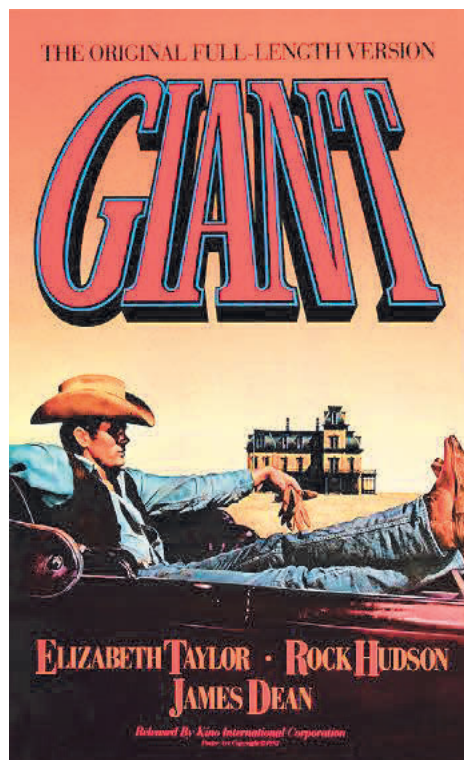


Fig. 1. Film posters for George Stevens's *Giant* (1956) and Terrence Malick's *Days of Heaven* (1978).



Edward Hopper and Alfred Hitchcock: Architecture and the Psyche

Before examining the two images that constitute the primary objects of this study, it is useful to briefly outline the types of environments represented in the works of these two artists. What most distinctively characterizes the paintings of the American realist Edward Hopper is the pervasive sense of isolation, silence, and emotional tension that seemingly ordinary urban and suburban settings manage to convey. The buildings he depicts become interior spaces, transcending the status of mere realistic backdrops. They render an image of modern American architecture—isolated houses, gas stations, motels, movie theaters, and offices—extracted from their original contexts. These are functional and anonymous structures, tied to the rhythms of everyday and working life.

The geometry with which Hopper renders these spaces is rigorous and precise: a system of straight lines and simple volumes constructed through the controlled use of perspective and light, both natural and artificial. Another recurrent element in Hopper's work is the presence of a barrier—thresholds, windows, railroad tracks—that allows the viewer to observe a scene without being able to participate in it, suggesting a sense of separation and detachment. The result is an effect of emotional distance and estrangement: the spectator observes from the outside, unable to fully grasp the meaning of the scene. Human figures, when present, appear inert, bearing a shared existential solitude and a condition of timeless suspension within spaces seemingly destined for living. Among these figures, one recalls the constant presence—simultaneously austere and statuesque—of Hopper's wife Josephine, who accompanied much of his painterly production and through whom the realism of his work is inflected with a sense of unease and melancholy.

Alfred Hitchcock, too, constructed a cinema built on psychological tension, the ambiguity of the gaze, and the perceptual destabilization of the spectator. It is worth noting that explicit references to the art world appear in several of his films. One recalls *Spellbound* (1945), in which a dream sequence animates pictorial suggestions by Salvador Dalí—who was directly involved in the production—or *North by Northwest* (1959), whose climactic scene on Mount Rushmore unfolds amid the colossal sculptures of the four American presidents—George Washington, Thomas Jefferson, Theodore Roosevelt, and Abraham Lincoln—carved by Gutzon Borglum between 1927 and 1941. The visual arts were, moreover, central to Hitchcock's own training: one need only recall his art history, painting, and drawing classes at the University of London [Spoto 1983], his enrollment in Edmund J. Sullivan's illustration courses [Simonelli 2025, p. 19], and his early career as a graphic artist at Famous Players-Lasky (later Paramount). It is therefore unsurprising that a visual kinship exists between the Hopper painting under investigation and the Bates House in *Psycho*, a connection corroborated by a single direct source: an interview of June 13, 1960—just days after the film's release—in which the director confirmed to film critic Archer Winsten that the Bates House was designed with the painter's canvas as its reference, for the direct resonance it conveyed in terms of isolation and unease [Winsten 1960].

Yet the convergence between the two artists extends beyond a mere stylistic affinity: it concerns, in fact, a shared conception of space as a narrative and psychological device. In Hopper, architecture frequently dominates the scene, relegating the human figure to an ostensibly marginal yet nonetheless significant role; in Hitchcock, filmic space becomes an element capable of conditioning and reflecting the mental states of characters. In both cases, space is never neutral but charged with latent tensions.

In Hopper's work, drawing underpins the entire painterly process: the image is governed by a perspectival framework, by the volumetric synthesis of architecture, and by carefully calibrated contrasts of light. Similarly, Hitchcock constructs filmic space by thinking in moving images: storyboards, compositional studies, and editing respond to prefigurative logic that may be read as a cinematic extension of perspectival drawing. Every scene is conceived to guide the spectator's gaze, but also to restrict it, preventing total visibility. Representation thus becomes an ambiguous instrument: it shows and conceals, reveals and deceives.

In both cases, representation is configured as an act that organizes the visible according to spatial hierarchies and directional gazes, making drawing an epistemic device before it is an

expressive one. Perspective constitutes one of the key theoretical nodes in the comparison between Hopper and Hitchcock, especially when understood as a cultural construction of point of view rather than as a mere technical tool. In Hopper's works, the viewpoint is often external, slightly elevated or decentered, and establishes an asymmetrical relationship between observer and represented object. These images may be interpreted as perspective cross-sections of inhabited space, in which the observer assumes the role of an analytical subject, distant and non-immersed. This choice generates an effect of visual control that is nonetheless undermined by the introduction of a tension between geometric rationality and perceptual unease.

Hitchcock adopts and radicalizes this approach, transposing it onto the narrative and perceptual plane. The camera becomes a constructed eye, regulated by compositional laws derived from the tradition of perspectival drawing but applied to the temporal dimension of cinema. In his films, perspective becomes an instrument of disorientation and ambiguity: the spectator is frequently positioned as an indiscreet observer, drawn into a game of identification and guilt. Looking is never an innocent act but always implies a form of moral responsibility. Indeed, the Hopperian viewpoint often coincides with the Hitchcockian one, as in interior views: compare, for instance, the voyeuristic gaze of *Night Windows* (1928) by the former with the surveilling eye in the courtyard in *Rear Window* (1954) by the latter.

***House by the Railroad* and the Bates House: A Comparative Analysis of Two Victorian Homes**

The 1925 painting *House by the Railroad* depicts a typical nineteenth-century Victorian residence [1]: isolated, wooden-framed, organized over three stories, with a sloping mansard roof, dormers, porches, balconies, and tall, narrow windows. As Rolf G. Renner writes, it "could belong to a ghost town" [Renner 2015, p. 33] and, as in other works by the painter, "the windows nowhere permit a glimpse into the interior of the house" [Renner 2015, p. 34], adding shortly thereafter a sense of "general melancholy". From a disciplinary standpoint, the building is rendered through an angular perspective on a vertical picture plane, which emphasizes its verticality and volumetric rigidity. The structure presents itself as a compact geometric solid, isolated beyond the barrier formed by the railroad—a symbol of modernity and progress—which interrupts the spatial continuity between foreground and background while concealing the building's ground-level foundation. This condition may be interpreted as a metaphor for a psychological state: madness understood as segregation and the impossibility of communication. The absence of any human figure reinforces the abstract and analytical character of the composition, conveying an image of isolation and temporal suspension.

In *Psycho*, Hitchcock cinematically translates and amplifies the representational logic already present in Hopper's work. Rather than recounting in detail the plot of this well-known film—based on Robert Bloch's novel [Bloch 1959] and inspired by a real-life case that Bloch himself recounted [Bloch 1962], relating to the murders of serial killer Ed Gein—it suffices to note that the intense psychological charge, the suspense generated by unexpected personality shifts in the protagonist, and the horror arising from oedipal pathologies that escalate into homicide are all powerfully embodied in this dwelling, which simultaneously represents the unease of the narrative and the emotional state of the spectator.

Although Hitchcock was himself a trained draftsman—as noted above—and frequently employed scale models in the study of his films' sets, it is well documented that he allowed considerable latitude to his collaborators. In the case of *Psycho*, the two production designers Joseph Hurley and Robert Clatworthy confirmed that "on the Bates house [Hitchcock] didn't request a particular look" [Rebello 1999, p. 82], leaving them free to oversee the actual construction of the house as well, which brought the total cost to \$15,000. Stephen Rebello does not rule out the possibility of an additional influence on the director: the Victorian mansion that served as the home of the Addams family, familiar through Charles Addams's cartoons published in *The New Yorker* beginning in 1938, before they became the eponymous television series in 1964 on the American network ABC.

The dwelling thus becomes the site of Norman Bates's mental dissociation –played by a young Anthony Perkins– who, in his dual personality as son and simultaneously as mother, represents a genuine case of schizophrenia. The interiors are constructed through a sequence of compressed spaces, steep staircases, and narrow corridors that mirror the fragmentation of the character's identity, rendering visible what remains hidden within the psyche. The antithesis between the sparse and functional appearance of the motel and the austere style of the residence generates a visual and psychological tension that contributes to a pervasive sense of unease [Žižek 2011, pp. 45-46].

The two architectural structures nonetheless exhibit significant differences: in the number of floors, the roof design, and the moldings and window frames. What they share is the choice of angular framing that highlights the projecting turret, the wooden cladding, and the presence of paired rafters supporting the roof structure.

For the reconstruction of the building depicted by Hopper, the analysis relied primarily on the principles of perspective restitution and on comparison with analogous Victorian residences. Through the inverse process of perspectival construction (fig. 2), it was possible to determine the building's rotation relative to the picture plane (30° - 90° - 60°), to identify the distance points, the horizon line, and the observer's viewpoint (located 27.13 m from the picture plane and at a height of 1.63 m above the ground line, set at the painting lower edge). Given that any perspective restitution constitutes an interpretive hypothesis rather than a definitive solution—especially when applied to pictorial works that were almost never

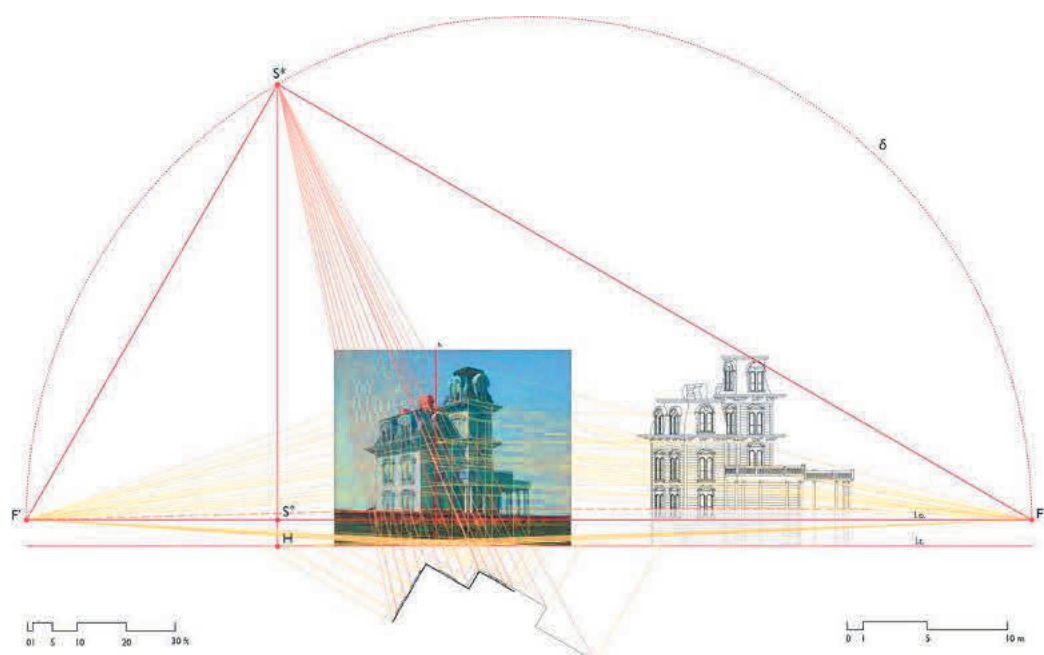


Fig. 2. Perspective restitution of the second-floor plan and elevation of the two visible facades of Edward Hopper's *House by the Railroad*. Elaboration by V. Riavis.

produced based on prior orthographic projections— it was nonetheless possible to position the visible architectural elements of the depicted building in both plan and elevation (fig. 3). The analysis revealed how perspective is employed to define the general envelope of the building without, however, serving as the geometric basis for the construction of all its elements. Many of these prove to be asymmetrical or constructively impossible to restitute, particularly the small columns, rafters, roof, chimneys, and the terraced system attached to the projecting volume. Some elements were not reconstructed due to their absence or concealment: the ground-floor entrance and the turret visible on the first floor are partially

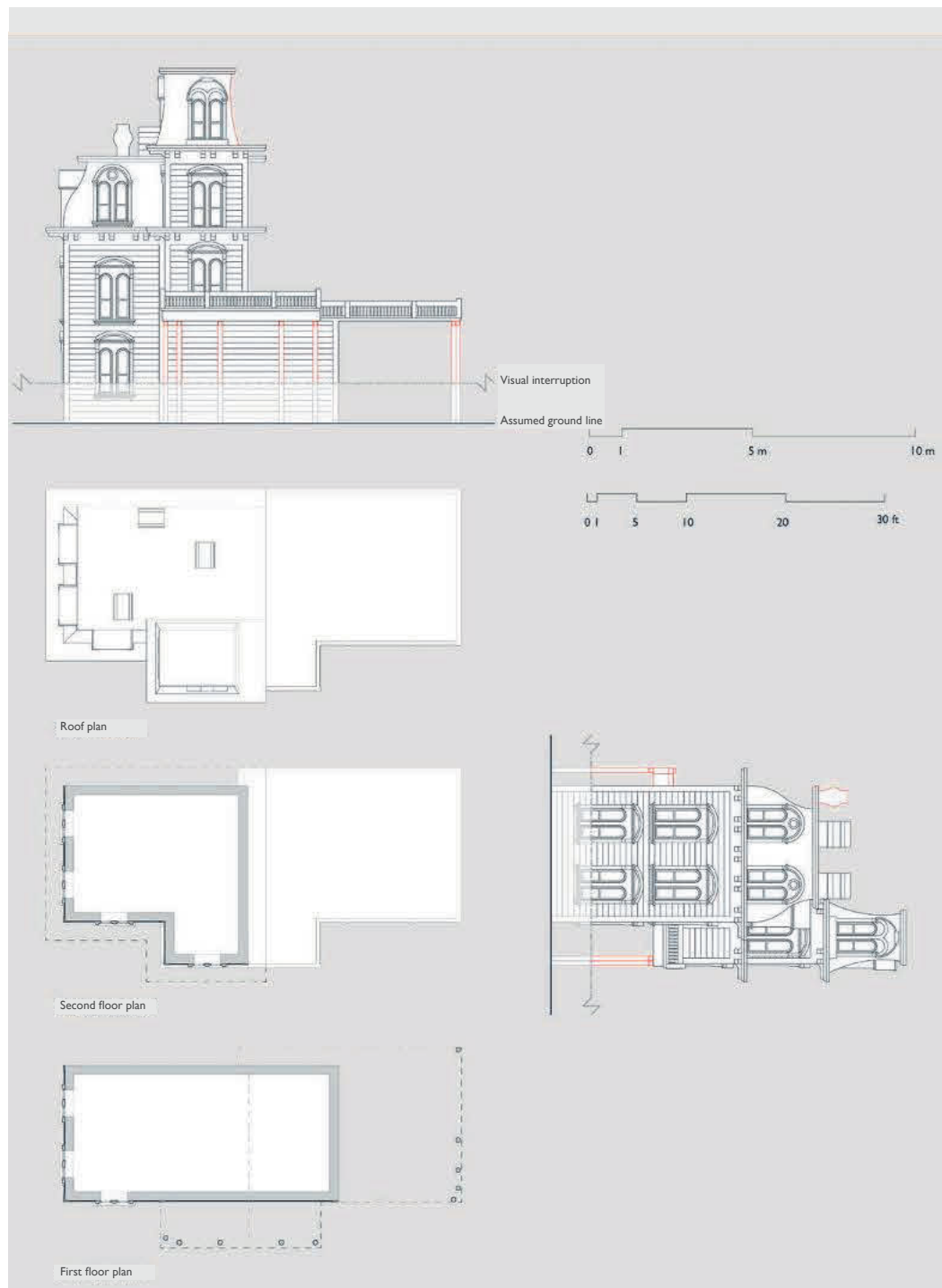


Fig. 3. Orthographic projections obtained through perspective restitution of Edward Hopper's *House by the Railroad*: first-floor, second-floor, and roof plans, and visible elevations. Asymmetrical or architecturally implausible elements are highlighted in red; note the absence of entrances and the projecting volume at first-floor level, as seen on the second floor. Elaboration by V. Riavis.



Fig. 4. Overlay and comparison between the digital model and the painted work (a); reconstruction (b) and simulation (c) of the perspective space based on the identified viewpoint. Elaboration by V. Riavis.

hidden by the railroad tracks and shadows. Such ambiguities render the painted architecture analogous to a cinematic set.

For the reconstruction of elements such as windows, dormers, the roof, rafters, and wooden cladding, comparison with existing Victorian buildings was employed. This made it possible to hypothesize the proportional dimensioning in the orthographic projections and in the three-dimensional model, adopting as a reference a standard window opening of 0.90 m typical of this building typology. The model was then compared against the traces in the painting by positioning the virtual camera at the viewpoint established by the restitution (fig. 4).

As previously noted, Victorian architecture constitutes a clear source of inspiration for Hitchcock in the design of the Bates House in *Psycho*, set in an unspecified location along the road from Phoenix to California. The building is not an actual residence, but a purpose-built set constructed on an artificial hill behind Laramie Street at Universal Studios in Hollywood. The two main facades were designed for exterior shots, while the interiors were created on Stages 18 and 28. The right side and rear were added in 1964. The set was dismantled in 1980 and subsequently rebuilt at a different location; it was employed in additional film and television productions and is currently visible during studio tours.

The investigation of the Bates House, which has been extensively studied and digitally reproduced, drew in particular on the floor plans published in the chapter *Schizoid Architecture: Bates House & Motel* within Steven Jacobs's volume *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* [Jacobs 2013, pp. 118-135], and on comparative analysis of sequences from the 1960 film.

Original film stills and historical photographs documenting the assembly of the set made it possible to determine the position of the scenic elements in orthographic projection and in

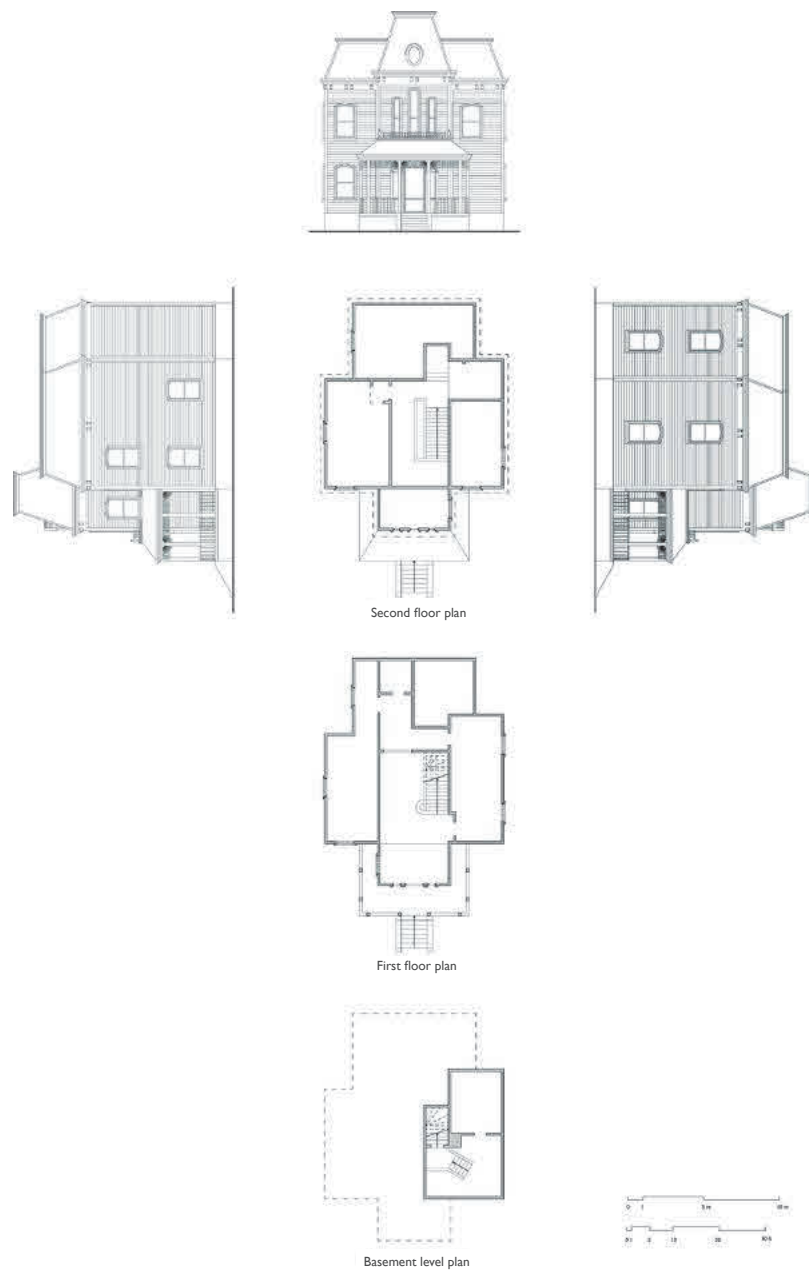


Fig. 5. Plans and elevations of the Bates House on the 1960 film frames and Jacobs 2007. Elaboration by V. Riavis.

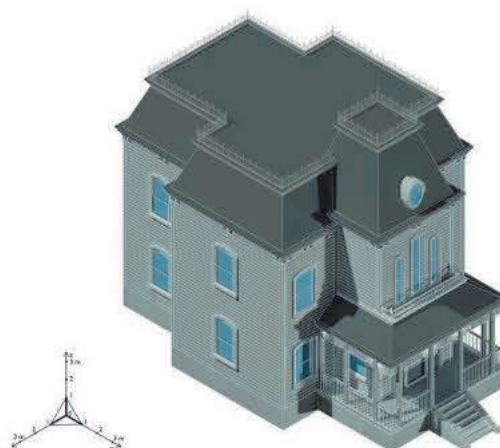


Fig. 6. Isometric orthogonal axonometry of the Bates House digital model. Elaboration by V. Riavis.



Fig. 7. Rendered view of the Bates House: perspective framing, material and environment simulation. Elaboration by V. Riavis.

three-dimensional space, enabling the creation of a digital maquette of the building. Several asymmetries emerged, particularly in the arrangement of windows on the frontal elevation of the turret and in the placement of the paired rafters of the roof structure (figs. 5-7). These irregularities are absent in the subsequent reconstruction of the building, in which elements were modified to allow visitor access during guided studio tours.

Conclusions

The analysis conducted here on the two works under investigation –Hopper’s painting *House by the Railroad* and the Bates House as it serves as the principal set in Hitchcock’s *Psycho*– makes it possible to verify, through rigorous scholarly methods, the visual correspondence between the two dwellings, notwithstanding the differences noted throughout this essay. The mutual correlation between different disciplines –in this case, painting and cinema– constitutes a subject toward which scholarly experimentation must be directed, even when such correspondence is not always made explicit by the artists themselves, so that enrichment may occur not only within the individual works and disciplines of the researchers involved, but also within the broader domain of representation studies.

Notes

[1] One hypothesis that should not be excluded is that the building depicted in the painting is an actual Victorian-style residence located in Haverstraw, New York, specifically at 49 Conger Avenue, as suggested by an online account (cf. <<https://www.alfredhitchcockgeek.com/2010/03/original-psycho-house-found.html>>, accessed January 10, 2026).

Reference List

- Addams, C. (1966). *Gli Addams*. Milano: Milano Libri.
- Amato, G. (2014). *Il realismo della finzione. Da Hopper a Hitchcock*. Verona: QuiEdit.
- Bloch, R. (1959). *Psycho*. New York: Simon & Schuster.
- Bloch, R. (1962). The Shambles of Ed Gein. In A. Boucher (ed.). *The Quality of Murder: 300 Years of True Crime*. New York: E.P. Dutton, pp. 216-224.
- Carlini, F. (1974). *Alfred Hitchcock*. Firenze: La Nuova Italia.
- Jacobs, S. (2013). *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Marantz Cohen, P. (1995). *Alfred Hitchcock: The Legacy of Victorianism*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Marucci, F. (2021). *Hitchcock: Il prurito della pistola*. Città di Castello: Ronzani.
- Rebello, S. (1999). *Come Hitchcock ha realizzato Psycho*. Milano: Il Castoro. [Published in English as: *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*. New York: St. Martin's Griffin, 1998.]
- Renner, R.G. (2015). *Edward Hopper, 1882-1967: Transformation of the Real*. Köln: Taschen.
- Russell Taylor, J. (1996). *Hitch: The Life and Times of Alfred Hitchcock*. New York: Da Capo Press.
- Salvatore, C. (1996). *Psicoanalisi e Hitchcock: Che cosa la psicoanalisi può imparare da Hitchcock*. Milano: Franco Angeli.
- Simonelli, G. (2025). *Invito al cinema di Hitchcock*. Milano: Mursia.
- Spoto, D. (1983). *The Dark Side of Genius: Alfred Hitchcock*. London: Plexus.
- Truffaut, F. (2010). L'adattamento letterario al cinema, da La Revue des Lettres modernes, estate 1958. In J. Narboni, S. Toubiana (eds.). *Il piacere degli occhi*. Roma: Minimum fax.
- Truffaut, F. (2014). *Il cinema secondo Hitchcock*. Milano: Il Saggiatore.
- Winsten, A. (1960). Rages and Outrages. In *New York Evening Post*, June 13.
- Wollen, P. (2002). *Paris Hollywood: Writings on Film*. London-New York: Verso.
- Žižek, S. (2011). *Hitchcock: È possibile girare il remake di un film?* Milano: Mimesis.

Authors

Veronica Riavis, University of Udine, veronica.riavis@uniud.it
Alberto Sdegno, University of Udine, alberto.sdegno@uniud.it

To cite this chapter: Veronica Riavis, Alberto Sdegno (2026). Tra malinconia e inquietudine: analisi prospettica, modellazione e comparazione di due abitazioni iconiche dell'immaginario pittorico e cinematografico/Between Melancholy and Unease: Prospective Analysis, Modeling, and Comparison of Two Iconic Dwellings in the Painterly and Cinematic Imaginary. In M. Balzani, M. Incerti, F. Maietti, L. Rossato, F. Raco (Eds.). *Disegno furioso. Atti del 47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Furious Drawing. Proceedings of the 47th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Roma: UID Press, pp. 617-636.