

Rovine erratiche. La città di Ninive: tra memoria e cosmogonia

Francesco Trimboli

Abstract

Il concetto di rovina è esplorato in questo lavoro come generatore di conoscenza, attraverso il quale è possibile ri-leggere i significati storici e simbolici nella relazione tra passato, memoria e innovazione. Il caso della città di Ninive, capitale dell'Assiria, diventa paradigmatico per riflettere sulla rovina, non come traccia di decadenza, ma come *prompt* generativo nel processo di ri-elaborazione delle informazioni. Questa riflessione si sviluppa a partire dall'approccio di Athanasius Kircher il quale, pur non avendo accesso diretto alle evidenze archeologiche, interpretò le rovine di Ninive attraverso i resoconti di alcuni viaggiatori, utilizzandoli come *prompt* per la sua interpretazione. Un processo che risulta analogo all'approccio contemporaneo dell'intelligenza artificiale, che elabora e rielabora informazioni a partire da un *input*. Il lavoro intende sottolineare che, affinché l'interpretazione di queste tracce non si riduca a mere rappresentazioni suggestive, è fondamentale mantenere un rigore 'analogico' nei processi di interpretazione. Il ri-disegno delle rovine non si limita a mere rappresentazioni formali, ma diventa un atto di riflessione critica che, presupponendo il riconoscimento del valore culturale, storico e, soprattutto, identitario che queste tracce custodiscono, diventa memoria visibile. Il disegno diventa così il ponte verso mondi invisibili, dove l'interpretazione della rovina è l'inizio di un rinnovato ciclo di conoscenza e significato.

Parole chiave

Interpretazione, *prompt*, archetipo, rovine, memoria.



Ninive. Fotografia:
C. Sappa / Dea / Getty
Images.

Il concetto di rovina in questo scritto, diviene l'indice di una storia non scritta [1]. Una cesura temporale che permea nel tessuto invisibile della memoria e che riporta alla luce ciò che è stato relegato nell'ombra del tempo. Il termine 'rovine erratiche' diventa così un concetto che, per la sua potenza evocativa, si intreccia tanto con la filosofia quanto con l'architettura [2]. Il presente lavoro si propone di esaminare come, nel caso dell'antica città di Ninive, i segni sedimentari della sua architettura siano i custodi di una perpetua trasmissione del sapere: preservano e tramandano conoscenze al di là dello scorrere incessante del tempo. La rovina, dunque, non solo come forma residuale di un passato già scritto, ma come forma di linguaggio, di testimonianza visibile che parla di ciò che è stato e di come quel presente perduto possa essere riletto.

Il tema qui proposto si inserisce all'interno di un progetto di ricerca volto a documentare l'*eidos* formale di città destinate, per ragioni naturali o artificiali, a scomparire definitivamente (fig. 1) [Ginex 2014] sia come impianto morfologico, ancora percepibile, che come tracce urbane ancora visibili [3]. L'intento è quello di esplorare come le rovine, nell'accezione più ampia di *èkphrasis* architettonica, intesa come una narrazione evocativa delle forme e delle

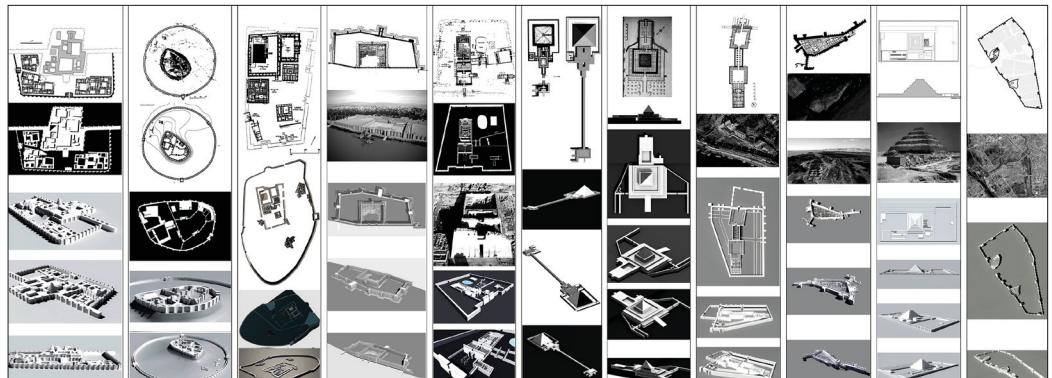


Fig. 1. Abaco di alcune delle città documentate nel contesto delle ricerche sull'*eidos* formale. Da sinistra: Dur Sharrukin, Sam'al, Ur, Buhén, Karnak, Sahure, Mentuhotepi, Luxor, Uronarti, Saqqara, Ninive (fonte: Laboratorio Officina Medi_Ter).

loro connotazioni, possano fungere da strumenti privilegiati per decifrare il complesso rapporto tra materialità e narrazione. In questo contesto, le rovine non si limitano ad assumere una funzione puramente descrittiva, ma si ergono come entità intrise di un potenziale interpretativo e simbolico. Artificio identitario e memoria che attraverso il ri-disegno di questi frammenti identitari, sospesi tra le pieghe del tempo, fanno emergere il *daimon* – inteso come forza invisibile che attraversa l'architettura [Rizzi 2014] – che, nella rilettura dei linguaggi urbani in rovina (o in memoria), esprime e rappresenta il mondo degli archetipi come forme primordiali oltre la superficie delle cose visibili.

La città di Ninive, capitale dell'Assiria, situata sulle rive del fiume Tigri nel nord dell'Iraq [Manuelli 8 marzo 2012], si erge oggi come uno dei siti archeologici più rilevanti della Mesopotamia. L'architettura e l'urbanistica di questa città, segnate dal passare dei secoli e dalle forze distruttive di guerra e natura, sono state, sin dalle prime esplorazioni dell'antico Oriente, al centro di una controversa visione speculativa e biblica [Botta, Flandin 1950]. L'impianto urbano di Ninive è un esempio paradigmatico di città cosmogonica [Della Pergola 2000]. Città in cui la disposizione spaziale e le strutture architettoniche riflettevano un modello cosmogonico mirato a riprodurre, nell'assetto urbano, l'armonia dell'universo. La nozione di città cosmogonica è stata esplorata da numerosi studiosi, tra i quali Mircea Eliade [2018], il quale suggerisce che molte culture antiche concepivano la città come un 'centro del mondo', dove l'urbanistica non era concepita esclusivamente in termini funzionali ma, intesa come una manifestazione tangibile del cosmo; veniva concepita per il suo significato simbolico [Eliade 2018]. In questa visione, dunque, la città non era un semplice agglomerato di edifici, ma un microcosmo, un riflesso in scala ridotta di un mondo divino, dove la sacralità e il potere si traducevano in geometria e proporzioni, in un ordine che trascendeva il piano terreno. Da queste considerazioni, emerge l'importanza

dell'alchimia spirituale che caratterizza la ri-lettura di questi territori, un processo che, attraverso il ri-disegno, non solo consente di generare nuove forme e significati, ma riattiva anche il legame tra percezione e interpretazione, anello di congiunzione tra pensiero ed esperienza [Pallasmaa 2009].

Il disegno, in questo senso diviene una pratica intellettuale che offre la possibilità di rilevare i significati latenti [Lefebvre 1974] in cui, attraverso la manipolazione digitale diventa un linguaggio capace di reinventare la realtà stessa [Papageorgiou 2018]. Le tecniche di disegno, sia tradizionali che digitali hanno, dunque, una funzione fondamentale nell'esercizio di ri-scrittura architettonica a cui è affidato l'ambizioso compito di divenire memoria; eco silenziosa di ciò che è stato, traccia indelebile capace di tradurre ciò che è apparentemente immutato nella dimensione materiale e simbolica della rovina. Una funzione che trascende dalla semplice espressione formale nel divenire testimonianza e pensiero.

Il Disegno come luogo in cui passato e presente si sovrappongono, memoria che, mediata dalla transizione digitale in atto, si trasforma e si distilla in nuove interpretazioni, dove le tecnologie digitali non solo ampliano le possibilità espressive, ma rivelano nuovi paradigmi di conoscenza e conservazione.

In questo spazio, sospeso tra ciò che è stato e ciò che rimane, il disegno diventa memoria visibile, il luogo in cui la storia si rinnova, un ciclo eterno di creazione e rivelazione che, nel suo misterioso incanto, ci invita a guardare oltre, verso orizzonti che ancora non vediamo,

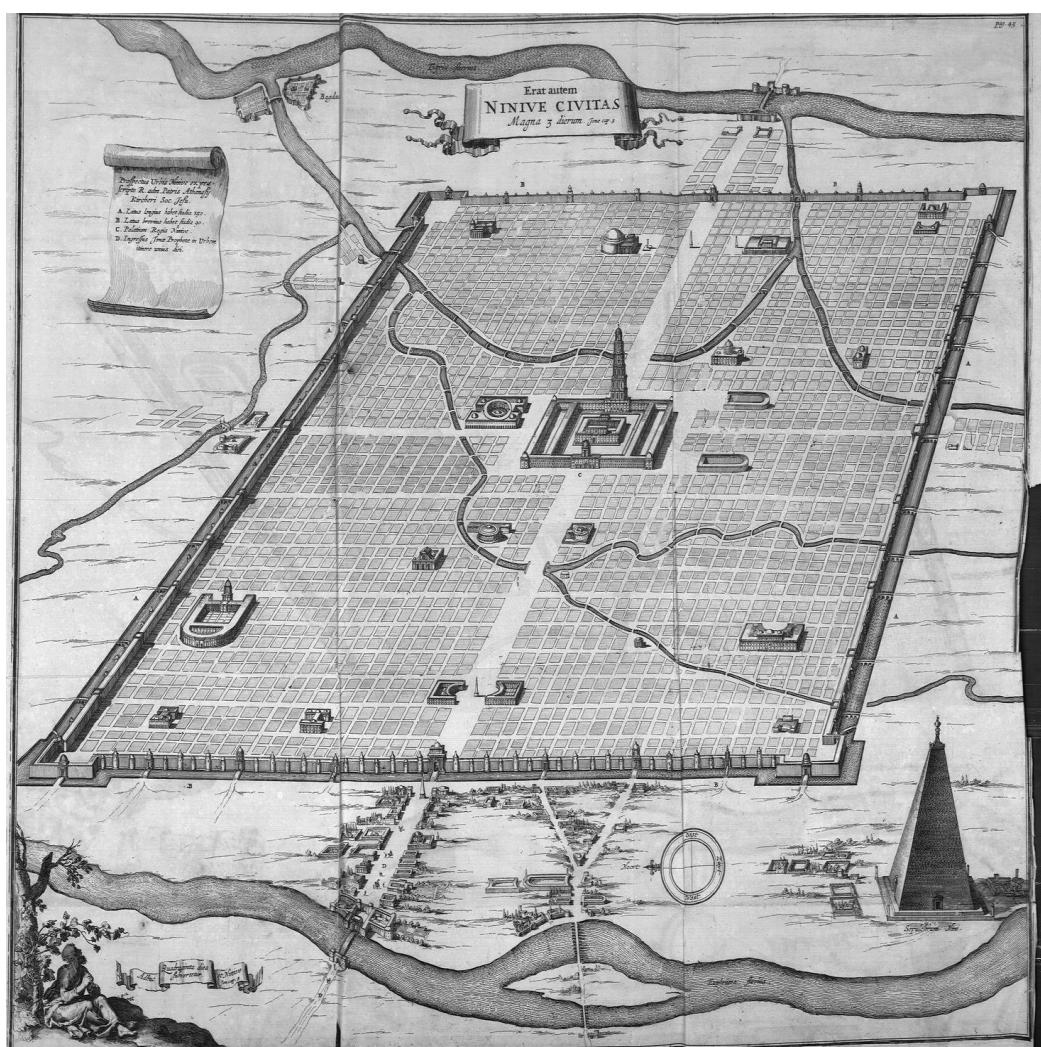


Fig. 2. Ninive Civitas.
Tratta da Kircher 1679.
Turris Babel, Amsterdam:
Jansson-Waesberg.
Kircher, che non
intraprese direttamente
degli scavi archeologici
per giungere a questa
rappresentazione, utilizza
come prompt generativo
il resoconto di alcuni
viaggiatori.

ma che già ci appartengono. Un rituale magico in cui l'alchimia della rovina risiede proprio nella sua capacità di trasformare il passato in un futuro possibile. In questa ottica, dunque, è importante sottolineare come il concetto di memoria visibile, non è da considerare nella sola eccezione di condizione dinamica ma è strettamente legato al concetto di rovina: patrimonio genetico dell'architettura, linguaggio costituito da un insieme di singoli elementi formali che vengono ricostruiti idealmente.

Ad oggi, pur considerando le tecniche più avanzate che consentono di trasformare e re-interpretare le informazioni, come le tecniche di *machine learning* e *generative design* connesse all'uso dell'AI, nei processi di rielaborazione digitale delle rovine e la creazione di possibili scenari interpretativi, è molto importante sottolineare come per l'efficacia di questi processi, il ri-disegno dei frammenti diventi *prompt* generativo, ossia un input iniziale che orienta l'AI nel processo di creazione e reinterpretazione, permettendo un dialogo continuo tra passato e futuro [4].

La rovina rappresenta, secondo il pensiero di Athanasius Kircher, una sorta di archivio soteso ad un linguaggio che attende di essere compreso. Nei suoi studi, in cui cercò di attribuire una importanza simbolica alle rovine, descrisse Ninive come una città biblica, in cui la rovinata bellezza dei monumenti altro non era che una sorta di scrittura sacra che trasmetteva, attraverso il suo deterioramento, un messaggio che doveva essere interpretato. In quest'ottica, le rovine di Ninive, così come quelle di altre grandi civiltà antiche, sono simboli di un divino che si rivela attraverso la storia. Ogni rovina è un

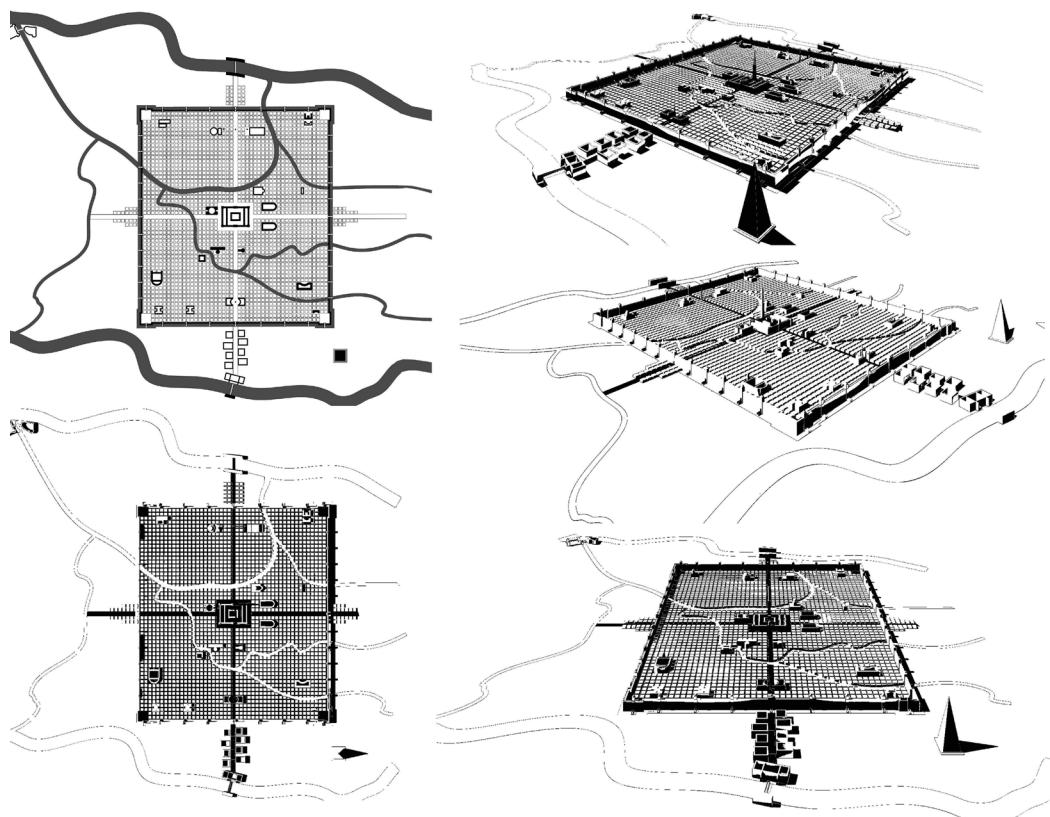


Fig. 3. Penisero analogico. Ridisegno e modellazione digitale della città di Ninive. Come *prompt* generativo viene utilizzata la visione kircheriana, a sua volta generata da un processo di rielaborazione delle informazioni (fonte: Leocata 2017-2018).

vestigio di una verità perduta, ma non per questo irraggiungibile [Godwin 2010]. Le rovine di Ninive (fig. 2), dunque, non sono solo il prodotto della decadenza di un impero, ma anche la prova della presenza di un ordine più grande, che attraversa le epoche. La decadenza diventa, così, una metafora della condizione umana e della ricerca incessante della verità. Le rovine, in questa visione, diventano oggetti di venerazione, luoghi dove il

tempo non cancella la memoria, ma la rinnova, permettendo alle generazioni future di coglierne nuove verità. È importante sottolineare che Kircher non intraprese direttamente scavi archeologici a supporto delle sue teorie, né utilizzò tali evidenze come base per possibili re-interpretazioni. La sua opera si fonda principalmente sui resoconti di alcuni viaggiatori, fornendo una visione che contrappone un approccio mistico ad un approccio più speculativo, distaccandosi da una ricerca scientifica empiricamente fondata.

Il tema qui presentato parte, dunque, da queste visioni. Viene rielaborata e riproposta l'interpretazione architettonica di Kircher, altamente simbolica, dei segni che lo stesso distilla per rivelare i principi cosmogonici che sottendono l'impianto morfologico della città (figg. 3, 4). In questa ri-considerazione, l'architettura non è semplicemente una disposizione spaziale, ma un linguaggio che, attraverso la sua forma e il suo ordine, esprime l'intima connessione tra il cosmo e la città, tra il visibile e l'invisibile.

Questo lavoro si fonda proprio su questa riflessione: Kircher, pur non avendo accesso diretto alle evidenze archeologiche, rende visibile l'ordine cosmico interpretando le rovine non come mera traccia di decadenza, ma come il simbolo di un principio universale,

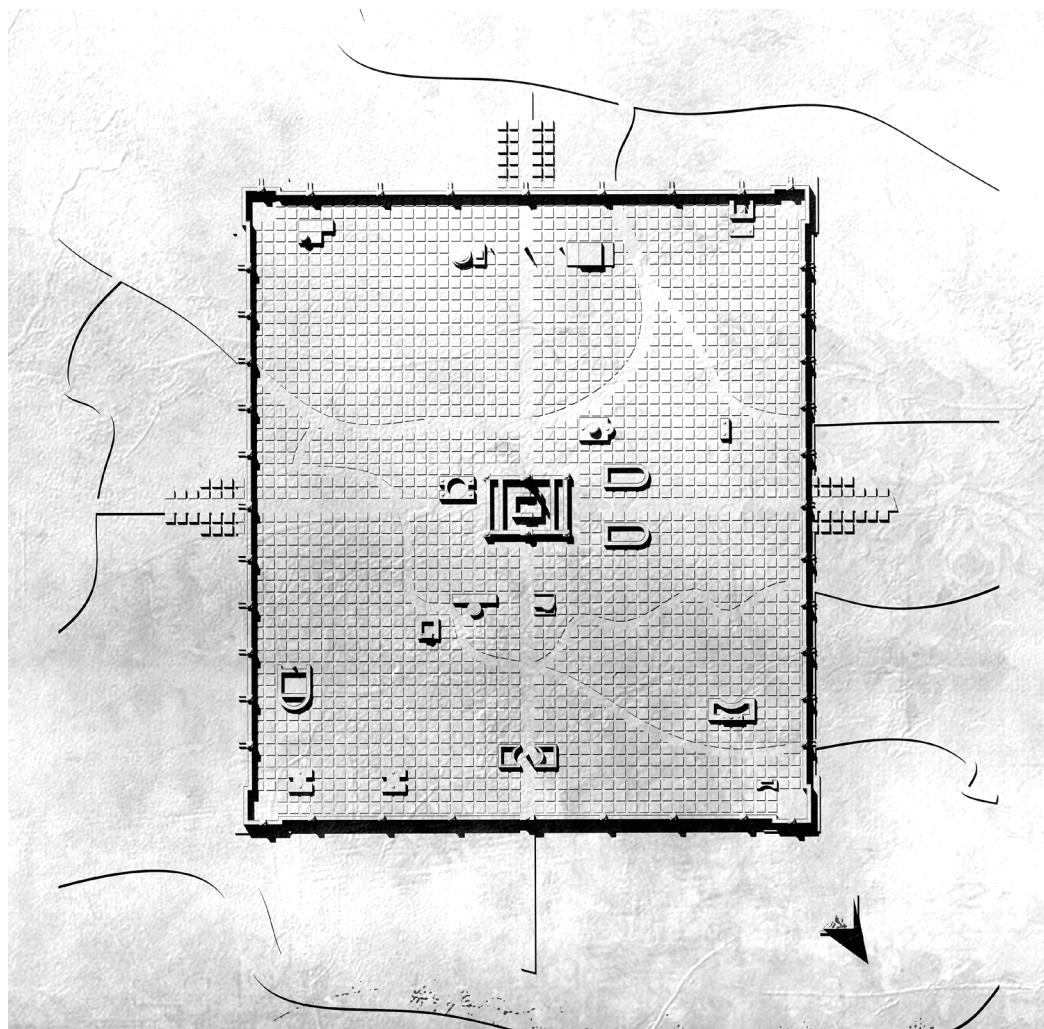


Fig. 4. Planimetria della città di Ninive. Ridisegno dalla visione kircheriana. (fonte: Leocata 2017-2018).

visibile solo attraverso una lettura simbolica e cosmogonica che trascende il tempo e lo spazio. Oggi, considerate le più sofisticate ed innovative tecniche digitali, per giungere alle medesime interpretazioni, dovremmo costantemente interrogarci sul come, queste visioni, verrebbero generate, nell'eccezione propria dell'AI (figg. 5, 6). Se alla base non vi fosse

una ‘umanizzazione’ nel processo di *prompting*, tramite forme di modellazione ‘analogica’ del pensiero, non potremmo orientare eventuali ri-elaborazioni da cui fare emergere la valenza culturale, storica ma soprattutto identitaria che queste tracce custodiscono. Proprio attraverso questa umanizzazione del processo che possiamo garantire che la tecnologia, pur nel suo avanzamento, non perda di vista il valore profondo e il significato storico-culturale che le tracce del passato custodiscono, rendendo così possibile una continua rilettura e reinterpretazione delle rovine, tanto nel loro aspetto materiale quanto nel loro messaggio simbolico. Il XIX secolo segnò l’inizio degli scavi archeologici sistematici a Ninive.

Tra il 1849 e il 1851 [5], furono documentate alcune delle scoperte più significative, tra cui le imponenti mura di cinta, le porte monumentali e i palazzi reali, che rivelarono bassorilievi e statue colossali raffiguranti le gesta dei sovrani assiri. Gli scavi portarono



Figg. 5, 6. Pensiero digitale. Immagini della città di Ninive generate, attraverso l’AI, utilizzando un tool che consente di realizzare immagini dal classico *prompt to image*. Per la realizzazione delle immagini è stato utilizzato come *prompt* (di testo), la descrizione della città riportata nel testo desunta dalle evidenze archeologiche (elaborazioni grafiche dell’autore con <https://leonardo.ai/>).

alla luce un’organizzazione spaziale precisa e concretabile: Ninive era circondata da una vasta muraglia, proseguimento antropico della struttura naturale del suolo, lunga circa 12 chilometri, con 15 porte monumentali che costituivano gli ingressi alla città fortificata. Queste scoperte hanno rivelato una città pianificata in modo meticoloso, con il palazzo reale situato al centro, circondato da templi e quartieri residenziali.

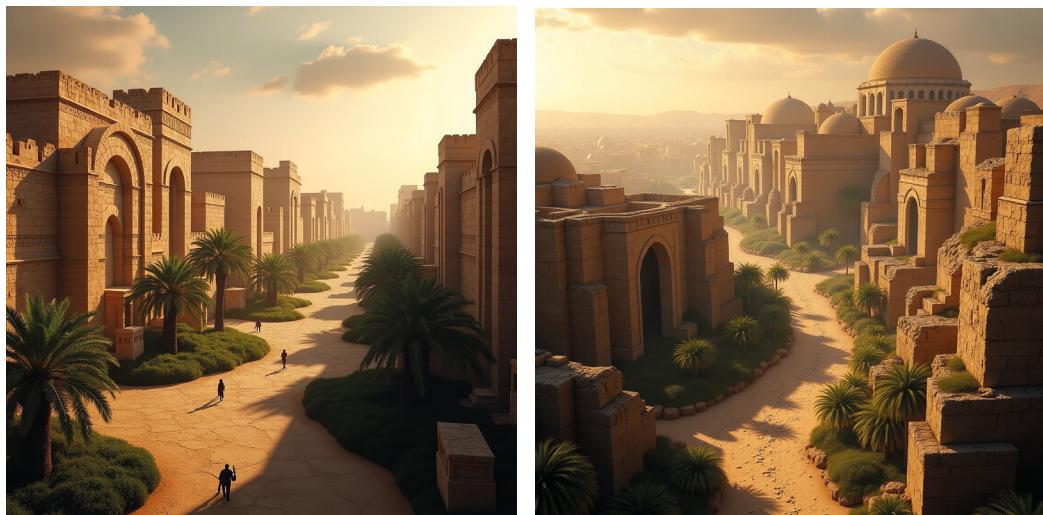
L’impianto urbano rifletteva la centralizzazione del potere assiro, con una netta separazione tra le aree religiose e politiche e quelle residenziali. L’analisi ha messo in evidenza un sistema urbanistico altamente organizzato, che rispecchiava la visione politica e religiosa degli imperatori assiri. La città si sviluppava attorno al palazzo reale di Sennacherib, nel cuore della città, e si estendeva secondo un piano radiale, con una gerarchizzazione degli spazi. Questa pianificazione evidenziava l’idea di un controllo totale del territorio, con una netta separazione tra il centro politico e la periferia.

Le mura, alte fino a dieci metri e spesse oltre sette metri, racchiudevano la città, mentre il sistema difensivo testimoniava l’abilità ingegneristica degli Assiri. Le porte monumentali, oltre a essere strutture difensive, erano anche simboli di potenza e controllo. Scandivano l’architettura dei palazzi in un succedersi di eventi urbani che differenziano l’importanza stessa dei palazzi nel tessuto morfologico. Il grande palazzo reale, con i suoi ampi cortili, rappresentava il centro del potere politico, mentre templi come quelli dedicati a Ishtar e Shamash simboleggiavano l’importanza religiosa della città (figg. 7-10).

Le successive ricerche archeologiche, in particolare quelle condotte da Hormuzd Rassam (1850) e Max Mallowan (1947) [6], hanno ulteriormente approfondito la comprensione della complessità della città [Vita 20 novembre 2023]. Rassam ha portato alla luce reperti fondamentali, tra cui frammenti di iscrizioni reali e statue colossali, che documentano

l'imponenza della capitale assira. Mallowan, con i suoi scavi negli anni '40, ha confermato la distribuzione spaziale di Ninive, rafforzando l'idea che la città fosse concepita come un centro di potere altamente centralizzato. Inoltre, Mallowan ha sottolineato l'importanza delle risorse idriche nel paesaggio urbano di Ninive, evidenziando come l'ingegneria idraulica fosse strettamente legata all'organizzazione della città.

La ricerca sull'*eidos* formale, dunque, che caratterizza l'impianto urbano della città di Ninive, si propone come un rifacimento visivo che non solo traduce l'immagine storica in forma contemporanea, ma anche la rielabora in un prompt generativo per nuove riletture e riflessioni. Il ri-disegno e la digitalizzazione delle rovine si fa, quindi, *èkphrasis* in quanto media un rapporto continuo con la memoria, permettendo al presente di



Figg. 7, 8, 9, 10. Pensiero digitale. Altre immagini della città di Ninive generate, attraverso l'AI. È stato utilizzato come prompt la descrizione della città riportata nel testo desunta dalle evidenze archeologiche. Si osserva che la visione è completamente distorta rispetto la visione kircheriana, nonostante potremmo considerare il processo di elaborazione analogo a quello di Kircher. Kircher non intraprese direttamente scavi archeologici; il *prompt* generativo si basò sui resoconti di alcuni viaggiatori (elaborazioni grafiche dell'autore con <https://leonardo.ai/>).

farsi testimone di ciò che è stato, ma anche di aprirsi a nuove possibilità interpretative. Le interpretazioni, affinché possano essere considerate memoria visibile e non ridursi a mere rappresentazioni di visioni soggettive, devono essere continuamente ancorate a una dimensione che ne preservi il rigore scientifico.

Ciò implica un processo di traduzione, attraverso il quale le tracce del passato vengono rielaborate in modo da mantenere intatto il loro valore storico e simbolico, mentre al contempo si rendono visibili nella loro nuova forma interpretativa (fig. 11). In questo modo,



Fig. 11. Abaco degli elementi. Ridisegno, attraverso una rielaborazione 'analogica' delle informazioni, delle architetture presenti nella visione kircheriana (fonte: Leocata 2017-2018).

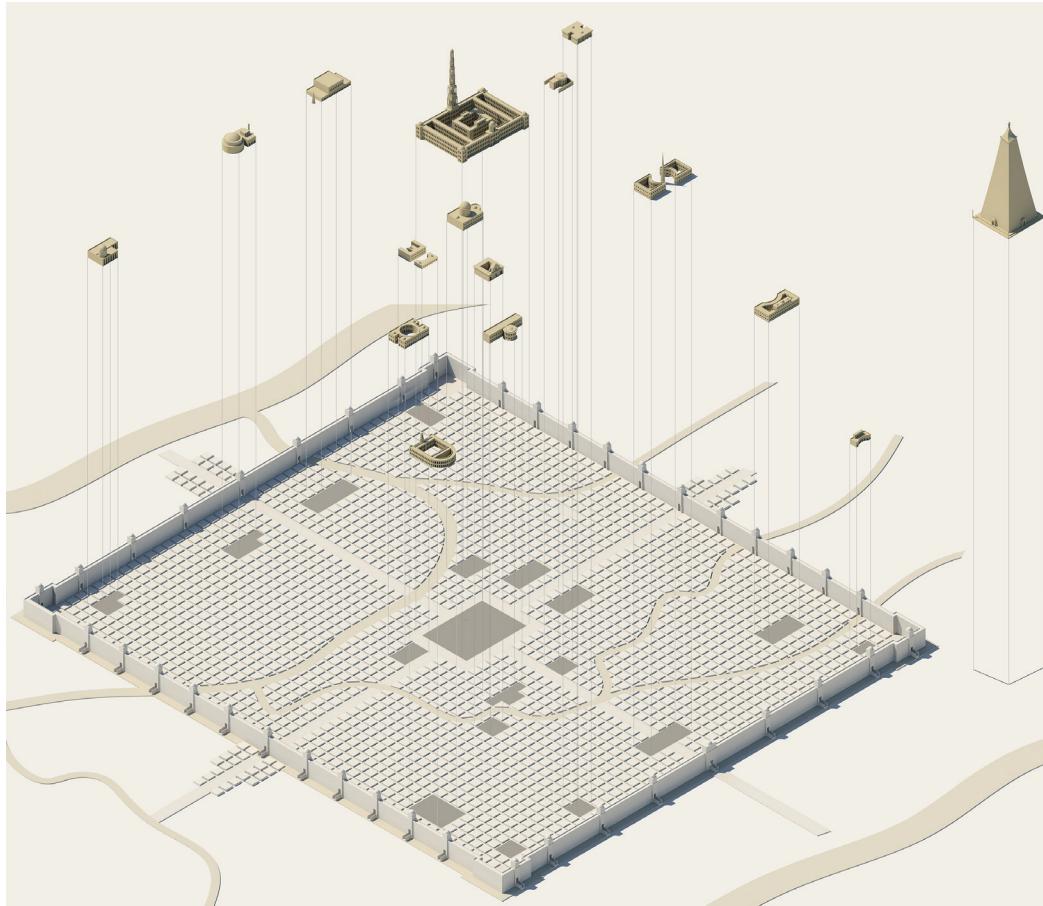


Fig. 12. Modello digitale della città di Ninive (dalla visione di Kircher) (fonte: Leocata 2017-2018).

l'interpretazione diventa un atto di conoscenza che rispetta la complessità e la profondità delle realtà storiche, restituendo alle memorie una dimensione autentica e accessibile [7]. In questo contesto, le rovine, non sono mere tracce di un passato che si dissolve, ma sono segni, tracce di una visione cosmogonica che persiste nel tempo. La città, come luogo di memoria visibile (fig. 12), diventa un palinsesto, dove il passato non è solo custodito, ma continuamente riscritto, rivelato, reinterpretato: èkphrasis architettonica come concetto di mediazione tra memoria e innovazione.

Note

[1] Si veda: Benjamin, W. (1997). *Tesi sul concetto di storia*. Torino: Einaudi.

[2] Da un punto di vista filosofico le rovine erratiche richiamano concetti di fragilità, decadenza e trasformazione, temi che sono stati trattati in diverse correnti di pensiero, da Nietzsche a Deleuze, dove l'idea di 'rovinare' e 'ricostruire' rappresentano la metafora del divenire e della costante trasformazione dell'esistenza, una tensione tra ordine e caos. In architettura, le rovine erratiche possono simboleggiare la discontinuità temporale e spaziale, rappresentando come l'oggetto architettonico si evolve, si deteriora e infine si reinventa, in un processo continuo di de-costruzione e ricostruzione.

[3] Il tema proposto rientra tra le tematiche di ricerca e sperimentazione condotte all'interno del Laboratorio Officina Medi_Ter dell'Università Mediterranea di Reggio Calabria. Il presente lavoro è stato oggetto di una prima sperimentazione in una Tesi di Laurea Magistrale in Architettura ed Ingegneria edile: si veda Leocata 2017-2018.

[4] L'Intelligenza Artificiale (AI), in particolare attraverso tecniche avanzate di 'modellazione', rappresenta un approccio innovativo nel processo di ri-elaborazione digitale dei dati. Tali tecniche si basano su algoritmi predittivi e generativi che analizzano e processano dati. Il processo di rielaborazione si attua attraverso l'uso di un *prompt*, ovvero un input iniziale fornito dall'utente, che orienta l'AI nel generare le soluzioni.

[5] I primi scavi risalgono al 1843 per merito dall'archeologo Paul-Émile Botta. Fu tuttavia una missione inglese, del 1849, guidata Auster Henry Layard a riportare alla luce i primi resti degli edifici assiri. Una esaustiva descrizione di questi resti è descritta nel primo capitolo del testo Layard 1849.

[6] Gli esiti di queste ricerche archeologiche sono ampiamente documentate nelle pubblicazioni: Rassam 1852; Mallowan 1966.

[7] Le immagini 11 e 12 sono un estratto della Tesi di Laurea Magistrale in Architettura ed Ingegneria edile - LM4 discussa presso l'Università Mediterranea di Reggio Calabria nell'A.A. 2017-2018: Leocata 2017-2018.

Riferimenti bibliografici

- Botta, P.E., Flandin, E. (1950). *Monuments de Ninive*. Parigi: Imprimerie Nationale.
- Della Pergola, G. (2000). *Le città antiche cosmogoniche*. Torino: Testo&Immagine.
- Eliade, M. (2018). *Il mito dell'eterno ritorno. Archetipi e simboli*. Torino: Lindau.
- Ginex, G. (2014). In viaggio con Erodoto. Città prima delle sabbie. In *Disegnarecon*, vol. 7, n. 13, pp. 1-9. <https://doi.org/10.6092/issn.1828-5961/4144>.
- Godwin, J. (2010). *Athanasius Kircher e il teatro del mondo*. Roma: IPZS.
- Kircher, A. (1679). *Turris Babel*. Amsterdam: Jansson-Waesberg.
- Layard, H. A. (1849). *Nineveh and Its Remains: With an Account of a Visit to the Chaldaean Christians of Kurdistan, and the Yezidis, or Devil-Worshippers*. London: John Murray.
- Lefebvre, H. (1974). *La produzione dello spazio*. Milano: Red Edizioni.
- Leocata, S. (2017-2018). *Le città Cosmogoniche. Prototipi ed archetipi urbani*. Tesi di Laurea Magistrale in Architettura ed Ingegneria edile. Università Mediterranea di Reggio Calabria. Relatore prof. G. Ginex, correlatori arch. F. Trimboli e arch. S. Mercurio.
- Mallowan, M. (1966). *Nimrud and Its Remains: A Report on the Excavations at Nimrud, 1949-1963*. London: British School of Archaeology in Iraq.
- Manuelli, F. (8 marzo 2012). *Ninive*. https://webarchive.org/web/20120101509291/http://www.antika.it/008215_ninive.html.
- Pallasmaa, J. (2009). *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Papageorgiou, A. (2018). Digital Drawing and Representation: Understanding the Relationship Between Art and Technology. In *Journal of Architectural Education*, vol. 72, n. 3, pp. 1-15.
- Rassam, H. (1852). *Assyrian Discoveries: An Account of Explorations and Discoveries on the Site of Nineveh during 1850 and 1851*. London: John Murray.
- Rizzi, R. (2014). *Il daimon in architettura. Teoria*, vol. I. Milano: Mimesis Edizioni.
- Vita, J. P. (20 novembre 2023). *La scoperta di Ninive*. https://www.storicang.it/a/scoperta-di-ninive_16455.

Autore

Francesco Trimboli, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, francesco.trimboli@unirc.it

Per citare questo capitolo: Francesco Trimboli (2025). Rovine erratiche. La città di Ninive: tra memoria e cosmogonia. In L. Carlevaris et al. (a cura di), *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Atti del 46° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Milano: FrancoAngeli, pp. 2015-2034. DOI: 10.3280/oa-1430-c860.

Erratic Ruins. The City of Nineveh: Between Memory and Cosmogony

Francesco Trimboli

Abstract

The concept of ruin is explored in this work as a generator of knowledge, through which it is possible to reinterpret the historical and symbolic meanings within the relationship between the past, memory, and innovation. The case of the city of Nineveh, the capital of Assyria, becomes paradigmatic for reflecting on the ruin, not as a trace of decay, but as a generative prompt in the process of re-elaboration of information. This reflection stems from the approach of Athanasius Kircher, who, despite not having direct access to archaeological evidence, interpreted the ruins of Nineveh through the reports of travelers, using them as prompts for his interpretation. This process is analogous to the contemporary approach of artificial intelligence, which processes and re-processes information from an input. The work aims to emphasize that, in order for the interpretation of these traces not to be reduced to mere suggestive representations, it is crucial to maintain an 'analogical' rigor in the interpretative processes. The re-design of ruins should not be limited to mere formal representations but should become an act of critical reflection that, by recognizing the cultural, historical, and, above all, identity value these traces preserve, transforms them into visible memory. Drawing, therefore, becomes the bridge to invisible worlds, where the interpretation of ruin marks the beginning of a renewed cycle of knowledge and meaning.

Keywords

Interpretation, prompt, archetype, ruins, memory.



Nineveh. Photo: C. Sappa / Dea / Getty Images.

In this text, the concept of ruins serves as an index of unwritten history [1]. A temporal break permeates the invisible fabric of memory, bringing to light what has been relegated to the shadow of time. The term erratic ruins thus becomes a concept that, due to its evocative power, intertwines philosophy and architecture [2].

This work aims to examine how, in the case of the ancient city of Nineveh, the sedimentary marks of its architecture serve as guardians of a perpetual transmission of knowledge: preserving and transmitting knowledge beyond the relentless passage of time. Ruins not only as a residual form of a written past, but as a form of language, a visible testimony that speaks of what has been and how that lost present can be re-read. The theme proposed here fits within a research project aimed at documenting the formal eidos of cities destined, for natural or artificial reasons, to disappear definitively (fig. 1) [Ginex 2014] both as a morphological layout, still perceivable, and as visible urban traces [3]. The intention is to explore how ruins, in the broadest sense of architectural *èkphrasis*, understood as an evocative narration of forms and their connotations, can serve as privileged tools. These tools help decipher the complex relationship between materiality

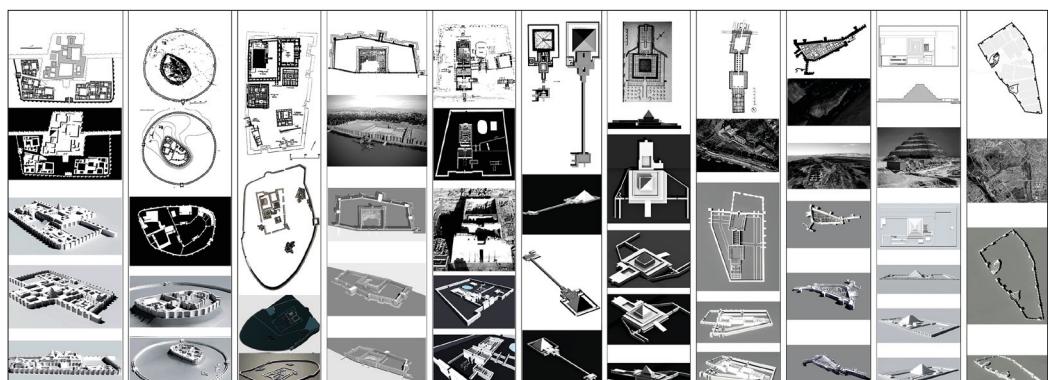


Fig. 1. Diagram of some of the cities documented within the context of research on formal eidos. From left: Dur Sharrukin, Sam'al, Ur, Buhen, Karnak, Sahure, Mentuhotepi, Luxor, Uronarti, Saqqara, Nineveh. (source: Laboratorio Officina Medi_Ter).

and narrative. In this context, ruins do not merely take on a purely descriptive function, but rise as entities imbued with an interpretative and symbolic potential. An artifact of identity and memory that, through the redesign of these fragments suspended between the folds of time, brings forth the daimo –understood as an invisible force running through architecture [Rizzi 2014] –which, in the re-reading of ruined (or remembered) urban languages, expresses and represents the world of archetypes as primordial forms beyond the surface of visible things.

The city of Nineveh, capital of Assyria, located on the banks of the Tigris River in northern Iraq [Manuelli March 8, 2012] stands today as one of the most significant archaeological sites in Mesopotamia. The architecture and urban planning of this city, marked by the passage of centuries and the destructive forces of war and nature, have been, since the first explorations of the ancient East, at the center of a controversial speculative and biblical vision [Botta, Flandin 1950].

The urban layout of Nineveh is a paradigmatic example of a cosmogonic city [Della Pergola 2000]. A city in which the spatial arrangement and architectural structures reflected a cosmogonic model aimed at reproducing, in the urban layout, the harmony of the universe. The notion of a cosmogonic city has been explored by numerous scholars, including Mircea Eliade [2018], who suggested that many ancient cultures conceived of the city as a 'center of the world', where urban planning was not conceived exclusively in functional terms but, understood as a tangible manifestation of the cosmos; it was conceived for its symbolic meaning [Eliade 2018].

In this view, the city was not just a cluster of buildings, but a microcosm, a scaled-down reflection of a divine world, where sacredness and power were translated into geometry and proportions, in an order that transcended the earthly plane. From these

considerations arises the importance of the spiritual alchemy that characterizes the re-reading of these territories, a process that, through redesign, not only allows for the generation of new forms and meanings, but also reactivates the link between perception and interpretation, the junction between thought and experience [Pallasmaa 2009]. Drawing, in this sense, becomes an intellectual practice offering the possibility of uncovering latent meanings [Lefebvre 1974], and through digital manipulation, it becomes a language capable of reinventing reality itself [Papageorgiou 2018]. Drawing techniques, both traditional and digital, thus play a fundamental role in the exercise of architectural re-writing, which is entrusted with the ambitious task of becoming memory; the silent echo of what has been, an indelible trace capable of translating what is apparently unchanged into the material and symbolic dimension of ruin. A function that transcends mere formal expression into becoming testimony and thought. Drawing as a place where past and present overlap, with memory mediated by the ongoing digital transition, transforms and distills into new interpretations, where digital technologies not only expand expressive possibilities but also reveal new paradigms of knowledge and preservation.

In this space, suspended between what has been and what remains, drawing becomes visible memory, the place where history is renewed, an eternal cycle of creation and revelation that, in its mysterious enchantment, invites us to look beyond, towards horizons we do not yet see, but that already belong to us. A magical ritual in which the

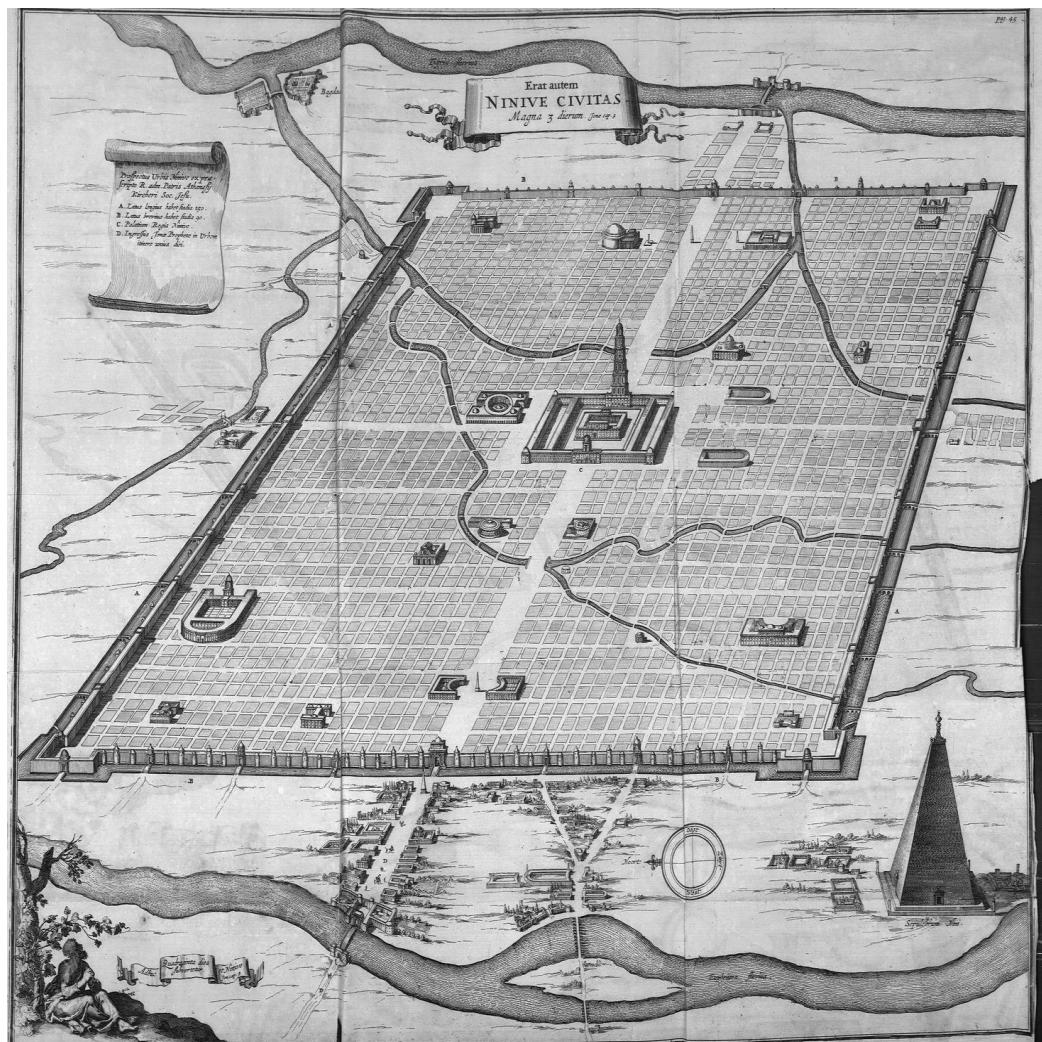


Fig. 2. Nineveh Civitas.
From Kircher 1679.
Kircher, who did not directly undertake archaeological excavations to arrive at this representation, used the reports of travelers as a generative prompt.

alchemy of ruin lies precisely in its ability to transform the past into a possible future. In this perspective, it is important to emphasize that the concept of visible memory should not be considered solely in the dynamic condition, but is closely linked to the concept of ruin: the genetic heritage of architecture, a language made up of a set of individual formal elements that are ideally reconstructed.

To date, despite the use of advanced techniques for the transformation and re-interpretation of information, such as machine learning and generative design linked to AI, it is important to emphasize that, for these processes to be effective, the redesign of fragments becomes a generative prompt, that is, an initial input that guides the AI in the creation and reinterpretation process, allowing a continuous dialogue between the past and the future [4].

According to Athanasius Kircher, ruins represent a kind of archive underlying a language that awaits comprehension. In his studies, in which he sought to attribute a symbolic importance to ruins, he described Nineveh as a biblical city, where the ruined beauty of the monuments was nothing but a form of sacred writing that transmitted, through its deterioration, a message that had to be interpreted. In this view, the ruins of Nineveh, just like those of other great ancient civilizations, are symbols of a divine that reveals itself through history. Each ruin is a vestige of a lost truth, but not for that reason unreachable [Godwin 2010]. The ruins of Nineveh (fig. 2), therefore, are not only the product of the decay of an empire but also the proof of the presence

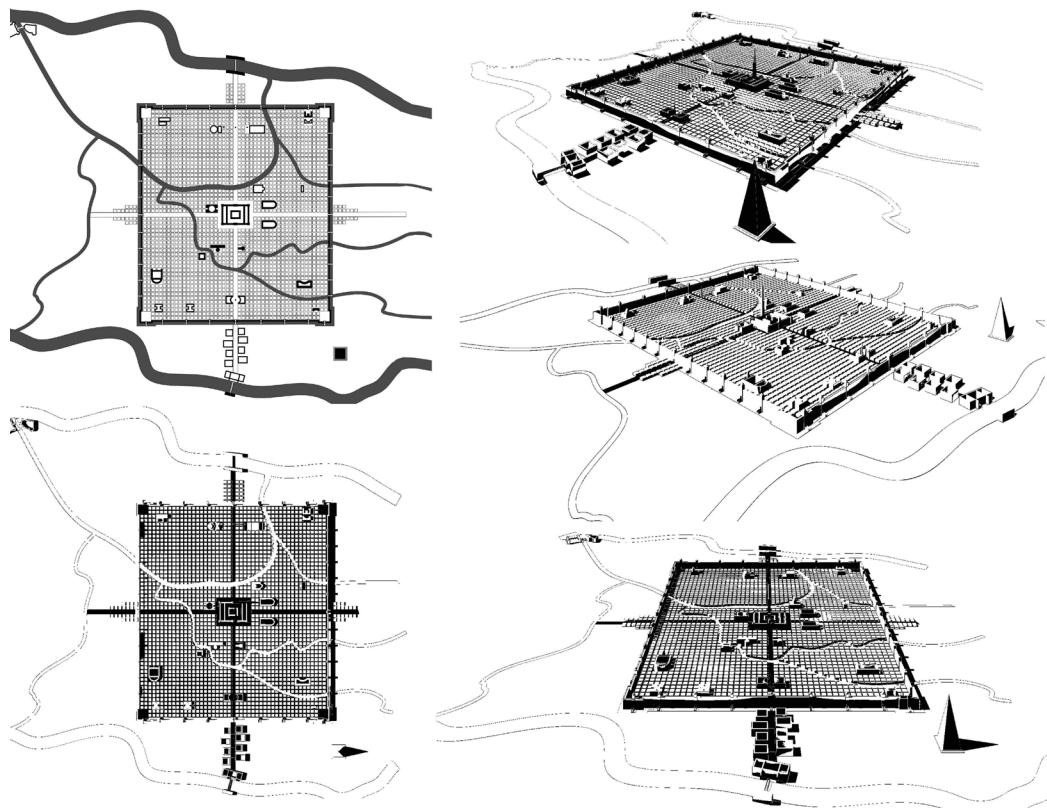


Fig. 3. Analogical thinking. Redesign and digital modeling of the city of Nineveh. The Kircherian vision is used as a generative prompt, itself created through a process of information re-elaboration (source: some studies extracted from the Master's Thesis in Architecture and Building Engineering – LM4, discussed at the Mediterranea University of Reggio Calabria in the academic year 2017/18: *The Cosmogonic Cities. Urban Prototypes and Archetypes*. Graduating student: S. Leocata).

of a greater order that spans across eras. Decay, thus, becomes a metaphor for the human condition and the relentless search for truth. Ruins, in this view, become objects of veneration, places where time does not erase memory, but renews it, allowing future generations to grasp new truths. It is important to highlight that Kircher did not directly undertake archaeological excavations to support his theories, nor did he use

such evidence as a basis for possible reinterpretations. His work was primarily based on the reports of some travelers, providing a view that contrasts a mystical approach with a more speculative one, distancing itself from an empirically founded scientific inquiry. The theme presented here thus begins with these visions. The highly symbolic architectural interpretation of Kircher is reworked and re-proposed, distilling the signs that he identified to reveal the cosmogonic principles underlying the morphological layout of the city (figs. 3, 4).

In this reconsideration, architecture is not simply a spatial arrangement, but a language that, through its form and order, expresses the intimate connection between the cosmos and the city, between the visible and the invisible.

This work is based precisely on this reflection: Kircher, despite not having direct access to archaeological evidence, makes the cosmic order visible by interpreting the ruins not as mere traces of decay, but as symbols of a universal principle, visible only through a symbolic and cosmogonic reading that transcends time and space. Today, given the most sophisticated and innovative digital techniques, in order to achieve the same

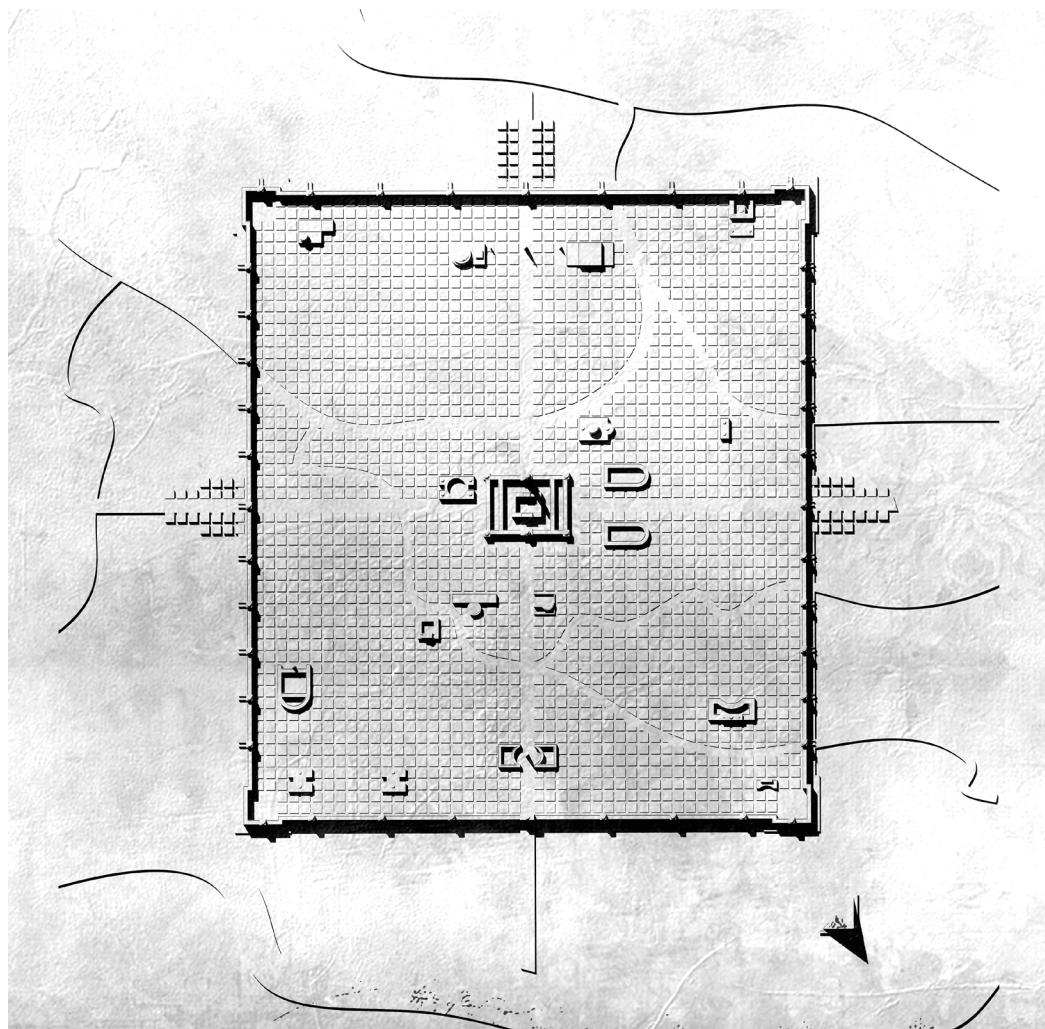


Fig. 4. Plan of the city of Nineveh. Redesign based on the Kircherian vision (source: Leocata 2017-2018).

interpretations, we must constantly question how these visions would be generated, in the specific context of AI (figs. 5, 6). If there were no 'humanization' in the prompting process, through forms of 'analogical' thought modeling, we could not orient any reworkings that would bring forth the cultural, historical, and especially identity value

that these traces hold. It is precisely through this humanization of the process that we can ensure that technology, even in its advancement, does not lose sight of the profound value and historical-cultural meaning that the traces of the past preserve, thus making possible a continuous re-reading and reinterpretation of ruins, both in their material aspect and in their symbolic message.

The 19th century marked the beginning of systematic archaeological excavations at Nineveh. Between 1849 and 1851 [5], some of the most significant discoveries were documented, including the massive city walls, monumental gates, and royal palaces, which revealed bas-reliefs and colossal statues depicting the deeds of Assyrian rulers. The excavations uncovered a precise and realizable spatial organization: Nineveh was surrounded by a vast wall, an anthropic extension of the natural structure of the soil, about 12 kilometers long, with 15 monumental gates that formed the entrances to



Figs. 5, 6. Digital thinking. Images of the city of Nineveh generated through AI, using a tool that allows the creation of images from a classic prompt-to-image process. For these images, the prompt (text) was the description of the city from the text derived from archaeological evidence (graphic elaborations by the author with <https://leonardo.ai/>).

the fortified city. These discoveries revealed a meticulously planned city, with the royal palace located at the center, surrounded by temples and residential quarters. The urban layout reflected the centralization of Assyrian power, with a clear separation between religious and political areas and residential ones. The analysis highlighted a highly organized urban system that mirrored the political and religious vision of the Assyrian emperors. The city developed around the royal palace of Sennacherib at its heart, extending according to a radial plan, with a hierarchy of spaces.

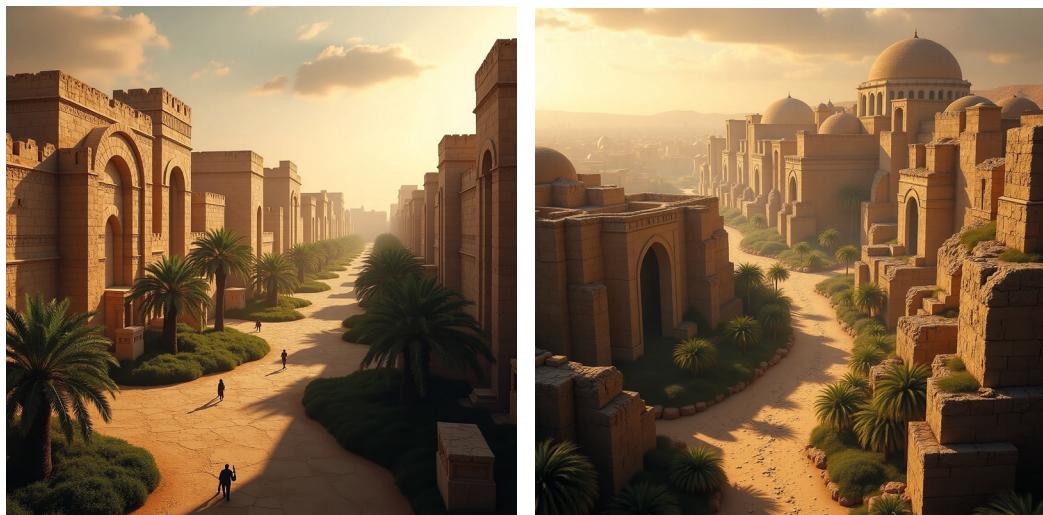
This planning highlighted the idea of total territorial control, with a clear distinction between the political center and the periphery. The walls, reaching up to ten meters high and more than seven meters thick, enclosed the city, while the defensive system testified to the engineering skills of the Assyrians.

The monumental gates, in addition to being defensive structures, were also symbols of power and control. They marked the architecture of the palaces in a succession of urban events that differentiated the importance of the palaces within the morphological fabric. The great royal palace, with its expansive courtyards, represented the center of political power, while temples such as those dedicated to Ishtar and Shamash symbolized the city's religious significance (figs. 7-10).

Subsequent archaeological research, particularly by Hormuzd Rassam (1850) and Max Mallowan (1947) [6], further deepened our understanding of the city's complexity [Vita November 20, 2023]. Rassam uncovered key artifacts, including fragments of royal inscriptions and colossal statues, documenting the grandeur of the Assyrian capital. Mallowan, with his excavations in the 1940s, confirmed the spatial distribution of Nineveh, reinforcing the idea that the city was conceived as a highly centralized

power center. Moreover, Mallowan emphasized the importance of water resources in the urban landscape of Nineveh, highlighting how hydraulic engineering was closely linked to the city's organization. The research on the formal eidos, therefore, that characterizes the urban layout of Nineveh, proposes itself as a visual remake that not only translates the historical image into contemporary form but also reworks it into a generative prompt for new readings and reflections.

The redesign and digitization of the ruins thus becomes *èkphrasis* as it mediates a continuous relationship with memory, allowing the present to become a witness of what has been, but also to open itself to new interpretative possibilities. Interpretations, in order to be considered visible memory and not just mere representations of subjective



Figs. 7, 8, 9, 10. Digital thinking. Other images of the city of Nineveh generated through AI. As with the previous ones, the prompt (text) was the description of the city from the text derived from archaeological evidence. It is observed that the vision is completely distorted compared to the Kircherian vision, although we might consider the process of elaboration analogous to that of Kircher. He did not undertake direct archaeological excavations; for him, the generative prompt were the reports of several travelers (graphic elaborations by the author with <https://leonardo.ai/>).



visions, must be continuously anchored to a dimension that preserves their scientific rigor. This implies a process of translation, through which the traces of the past are reworked in such a way that their historical and symbolic value is preserved, while at the same time becoming visible in their new interpretative form (fig. 11). In this way, interpretation becomes an act of knowledge that respects the complexity and depth of historical realities, restoring to memories an authentic and accessible dimension [7]. In this context, ruins are not mere traces of a past that dissolves but are signs, traces



Fig. 11 Diagram of elements. Redesign, through an 'analogical' re-elaboration of information, of the architectures present in the Kircherian vision (source: extracted from the Master's Thesis in Architecture and Building Engineering – LM4, discussed at the Mediterranea University of Reggio Calabria in the academic year 2017/18: *The Cosmogonic Cities. Urban Prototypes and Archetypes*. Graduating student: S. Leocata).

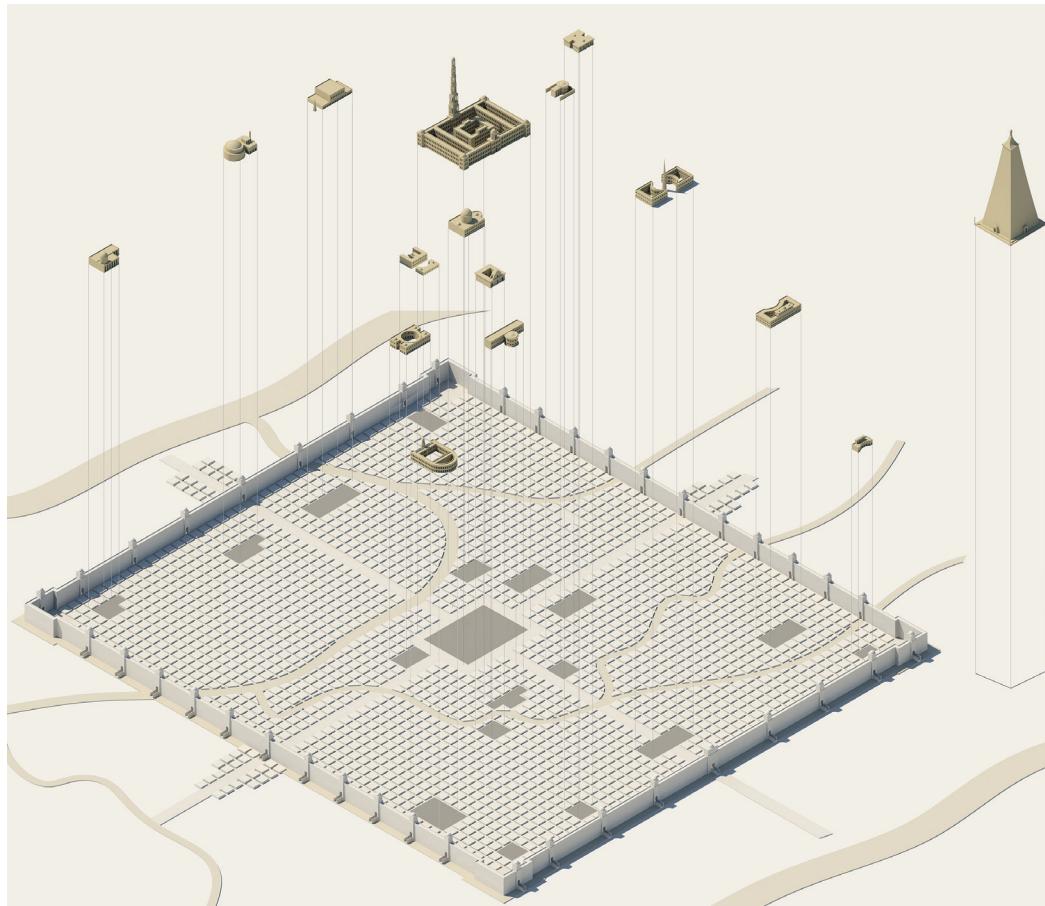


Fig. 12. Digital model of the city of Nineve (Kircher vision) (source: Leocata 2017-2018).

of a cosmogonic vision that persists over time. The city, as a place of visible memory (fig. 12), becomes a palimpsest, where the past is not only preserved but continuously rewritten, revealed, reinterpreted: architectural *èkphrasis* as a concept of mediation between memory and innovation.

Notes

[1] See: Benjamin, W. (1997). *Theses on the Philosophy of History*. Turin: Einaudi.

[2] From a philosophical perspective, erratic ruins evoke concepts of fragility, decay, and transformation, themes that have been explored in various schools of thought, from Nietzsche to Deleuze, where the ideas of 'ruining' and 'rebuilding' represent metaphors for becoming and the constant transformation of existence, a tension between order and chaos. In architecture, erratic ruins can symbolize temporal and spatial discontinuity, representing how the architectural object evolves, deteriorates, and ultimately reinvents itself in a continuous process of deconstruction and reconstruction.

[3] The proposed theme is part of the research and experimentation conducted within the Laboratorio Officina Medi_ter at the Mediterranea University of Reggio Calabria. This work was first experimented with in a Master's Thesis in Architecture and Civil Engineering: see Leocata 2017-2018.

[4] Artificial Intelligence (AI), particularly through advanced 'modeling' techniques, represents an innovative approach in the digital re-elaboration of data. These techniques rely on predictive and generative algorithms that analyze and process data. The re-elaboration process occurs through the use of a prompt, or an initial input provided by the user, which guides the AI in generating solutions.

[5] The first excavations date back to 1843, led by the archaeologist Paul-Émile Botta. However, it was a British mission in 1849, led by Austen Henry Layard, that uncovered the first remains of Assyrian buildings. A comprehensive description of these remains is found in the first chapter of the text Layard 1849.

[6] The outcomes of these archaeological researches are widely documented in the publications: Rassam 1852; Mallowan 1966.

[7] Images 11 and 12 are an extract from the Thesis in Architecture and Civil Engineering - LM4, discussed at the Mediterranea University of Reggio Calabria in the academic year 2017-2018: Leocata 2017-2018.

Reference List

- Botta, P.E., Flandin, E. (1950). *Monuments de Ninive*. Paris: Imprimerie Nationale.
- Della Pergola, G. (2000). *Le città antiche cosmogoniche*. Torino: Testo&Immagine.
- Eliade, M. (2018). *Il mito dell'eterno ritorno. Archetipi e simboli*. Torino: Lindau.
- Ginex, G. (2014). In viaggio con Erodoto. Città prima delle sabbie. In *DisegnareCon*, vol. 7, n. 13, pp. 1-9. <https://doi.org/10.6092/issn.1828-5961/4144>.
- Godwin, J. (2010). *Athanasius Kircher e il teatro del mondo*. Roma: IPZS.
- Kircher, A. (1679). *Turris Babel*. Amsterdam: Jansson-Waesberg.
- Layard, H. A. (1849). *Nineveh and Its Remains: With an Account of a Visit to the Chaldaean Christians of Kurdistan, and the Yezidis, or Devil-Worshippers*. London: John Murray.
- Lefebvre, H. (1974). *La produzione dello spazio*. Milano: Red Edizioni.
- Mallowan, M. (1966). *Nimrud and Its Remains: A Report on the Excavations at Nimrud, 1949-1963*. London: British School of Archaeology in Iraq.
- Manuelli, F. (March 8, 2012). *Ninive*. https://web.archive.org/web/20121015092911/http://www.antika.it/008215_ninive.html.
- Pallasmaa, J. (2009). *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Papageorgiou, A. (2018). Digital Drawing and Representation: Understanding the Relationship Between Art and Technology. In *Journal of Architectural Education*, vol. 72, n. 3, pp. 1-15.
- Rassam, H. (1852). *Assyrian Discoveries: An Account of Explorations and Discoveries on the Site of Nineveh during 1850 and 1851*. London: John Murray.
- Rizzi, R. (2014). *Il daimon in architettura. Teoria*, vol. 1. Milano: Mimesis Edizioni.
- Vita, J. P. (November 20, 2023). *The Discovery of Nineveh*. https://www.storicang.it/a/scoperta-di-ninive_16455.

Author

Francesco Trimboli, Mediterranea University of Reggio Calabria, francesco.trimboli@unirc.it

To cite this chapter: Francesco Trimboli (2025). Erratic Ruins. The City of Nineveh: Between Memory and Cosmogony. In L. Carlevaris et al. (Eds.). *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 2015-2034. DOI: 10.3280/oa-1430-c860.