

# *La Galeria di Giovan Battista Marino: dall'èkphrasis allo spazio immaginato tra AI e VR*

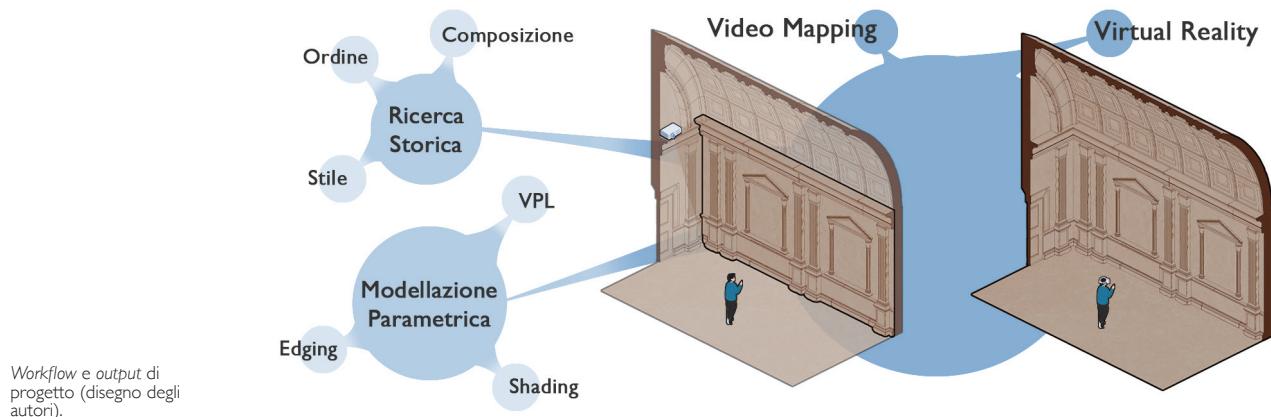
Ramona Quattrini  
Dalma Frascarelli  
Paolo Pieruccini  
Floriana Boni

## Abstract

Questo articolo esplora il dialogo tra parola e immagine nella ricerca disciplinare della rappresentazione, focalizzandosi sull'integrazione delle tecnologie digitali e dell'Intelligenza Artificiale generativa (AI) con l'arte e la letteratura. Partendo dall'opera barocca *La Galeria* di Giovan Battista Marino, il contributo analizza come la modellazione procedurale e l'uso di *prompt* per la generazione di immagini trasformino l'èkphrasis da dispositivo letterario a strumento creativo interdisciplinare. Attraverso tecnologie come la Realtà Virtuale (VR) e il video mapping, il contributo indaga nuove modalità di fruizione del patrimonio culturale, enfatizzando l'interazione tra parola, immagine e spazio. La realizzazione di una galleria virtuale basata sull'immaginario mariniano evidenzia come il digitale possa non solo ampliare la comprensione critica di opere d'arte storiche, ma anche stimolare nuove esperienze culturali ed artistiche. L'approccio interdisciplinare adottato dimostra il potenziale di unire saperi umanistici e strumenti tecnologici avanzati, aprendo percorsi inediti per la narrazione e la valorizzazione del patrimonio artistico e letterario.

## Parole chiave

Digital modelling, Visual Programming Language, immersive experience, videomapping, Cultural Heritage.



"La parola, quando ben utilizzata, può scolpire immagini che abitano l'anima".

Platone 370 a.C. ca.

## Introduzione

La relazione tra parole e immagini ha seguito percorsi complessi e articolati, giungendo a un nuovo bivio con l'ingresso della *Generative Artificial Intelligence* (AI) nella vita quotidiana di ricercatori e studiosi della cultura della rappresentazione. Sorge spontaneo interrogarsi: l'omologazione che potrebbe derivare dall'uso di tali strumenti rappresenta un rischio concreto o è semplicemente una preoccupazione di coloro che faticano a tenere il passo con i tempi?

In un'epoca in cui le immagini sembravano prevalere su ogni altro mezzo di comunicazione, risulta emblematico il titolo della lezione di Chiara Valerio, tenuta a Pesaro nel novembre 2024, *Tutte le immagini scompariranno*. La saggista invita a riflettere sulla capacità contemporanea di descrivere ciò che si osserva, considerando che sempre più spesso la memoria visiva è delegata alla tecnologia, come avviene con una semplice fotografia scattata con uno smartphone. Se si assume che l'abilità ecrastica non sia del tutto perduta, come saranno trasformate le immagini d'arte create con l'AI – copie o invenzioni – nel momento in cui la loro realizzazione dipende dalla scrittura, ovvero dalla descrizione tramite parole? Un altro aspetto rilevante riguarda l'impatto energetico: conservare immagini risulta decisamente più oneroso, in termini di sostenibilità, rispetto alla conservazione delle parole. In tale prospettiva, si ipotizza un futuro in cui non esisteranno più disegni, ma solo descrizioni verbali che li rappresentano. Si delinea così la possibilità di una nuova centralità del testo e della parola, che potrebbe convivere con le tecnologie di comunicazione e di fruizione del patrimonio, oltre i limiti posti, ad esempio, dal podcast. Tali cambiamenti modificheranno inevitabilmente anche il modo in cui il patrimonio, digitale e non, sarà percepito e valorizzato.

Nell'ambito del presente contributo, si intendono esplorare le due declinazioni del concetto di *èkphrasis* già richiamate dalla *call for paper*: la modellazione procedurale o parametrica e l'utilizzo di *prompt* per la generazione di immagini o modelli. Tali approcci convergono nella costruzione di un nuovo atto intellettuale e artistico, capace di rendere comunicabile, oggi, un'opera letteraria complessa e interamente basata sull'*èkphrasis*, nel senso originario del termine: *La Galeria* di Giovan Battista Marino.

Scrivere *prompt* è già diventato una nuova forma di lavoro: quali implicazioni avrà questo fenomeno sulla ricerca di chi concepisce e realizza immagini? Come saranno influenzate la Realtà Virtuale (VR) e il suo sviluppo dall'AI e dalla crescente necessità di impiegare il linguaggio verbale? È lecito ipotizzare che la VR multisensoriale evolverà in questa direzione? L'articolo presenta i risultati preliminari di una ricerca che utilizza tecnologie come la VR e l'AI per favorire la comprensione e la narrazione di un testo letterario distante nel tempo e nelle sensibilità sia di chi lo studia, sia di chi lo fruirà attraverso una nuova installazione artistica. Si tratta di un progetto ancora agli inizi, che solleva molte domande e offre poche risposte, come si evince da questa introduzione. Tuttavia, la sua forza risiede nell'approccio interdisciplinare e nella consapevolezza che non esistono soluzioni predefinite per integrare le scienze umane con le tecnologie digitali.

## Dall'*èkphrasis* letteraria ai nuovi strumenti per una mostra virtuale/digitale

A distanza di pochi anni dalla morte di Giovan Battista Marino (1569-1625) (fig. 1), Félix Lope de Vega (1562-1635) scriveva: "Dos cosas despertaron mis antojos/ [...] Marino gran pintor de los oídos/ y Rubens gran poeta de los ojos" [Levi 1935, pp. 29, 30]. I versi del sonetto composto dall'autore spagnolo indicano chiaramente come anche ai contemporanei non sfuggisse uno degli aspetti più significativi della produzione letteraria di Marino: una continua e profonda contaminazione tra linguaggio verbale e linguaggio visivo. All'inizio della seconda parte delle *Dicerie Sacre*, pubblicate nel 1614, il poeta napoletano scriveva: "Son tante le proporzioni e sì grandi l'analogie ch'al credere di tutti i savi passano tra le tele e le carte, tra

i colori e gl'inchiostri, tra i pennelli e le penne, e somigliansi tanto queste due care gemelle nate d'un parto, dico pittura e poesia, che non è chi sappia giudicarle diverse [...] onde scambiandosi alle volte reciprocamente la proprietà delle voci, la poesia dicesi dipignere e la pittura descrivere [...] l'una fa quasi intendere co' sensi, l'altra sentire con l'intelletto" [Marino 2014 (1614), p. 123]. Alla base della poetica di Marino, delle sue amplificazioni digressive, era senza dubbio una personale reinterpretazione dell'*èkphrasis* che, sorta all'interno della tradizione letteraria classica, aveva acquistato nuova importanza nella cultura rinascimentale fino ad imporsi come uno degli aspetti dominanti nell'ambito delle arti e dell'estetica barocca. E se con J. A. Franciscus Orbaan [Orbaan 1920] pensiamo che non sul Rinascimento, ma sul Barocco poggia quella *koinè* culturale che partendo dall'Italia si impossessò dell'Europa estendendosi fino al Nuovo Mondo, si può affermare che le sperimentazioni di Marino rappresentano verosimilmente le premesse più compiute per quell'amplificazione del visuale che costituisce un tratto inconfondibile della nostra contemporaneità e dell'evoluzione dei nuovi media digitali. Nasce da queste considerazioni l'idea di realizzare un evento espositivo multimediale dedicato a *La Galeria*, il testo del Marino che affronta programmaticamente il rapporto tra parola e immagine, oggetto della ricerca dottorale di Floriana Boni. L'evento si colloca all'interno del progetto *Enacting Artistic Research* finanziato dal MUR con fondi PNRR e attuato dall'Accademia di Belle Arti di Roma in partenariato con l'Università Politecnica delle Marche, il Conservatorio Alfredo Casella de L'Aquila, il Conservatorio Santa Cecilia di Roma, l'Accademia di Belle Arti di Milano, l'Accademia di Belle Arti di Firenze e l'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare. La mostra multimediale, che coinvolge le prime tre istituzioni sopra menzionate, non solo intende approfondire attraverso le nuove tecnologie la conoscenza e la comunicazione dell'importante opera di Marino che negli ultimi anni ha visto un intensificarsi degli studi [Russo, Tosini, Zezza 2021; Russo, Tosini, Zezza 2024], ma si propone anche di sondare inedite possibilità offerte da strumenti come il *prompting* per



Fig. 1. Frans Pourbus il Giovane, *Ritratto di Giovan Battista Marino*, c. 1621  
(Detroit, Institute of Arts)

Al generativa, il *videomapping* o l'*extended reality* nella ricostruzione del luogo immaginario descritto dal poeta napoletano.

Pubblicata nel 1619, *La Galeria* è frutto della meravigliosa passione dell'autore per la pittura "della quale", scriveva, "non dico ch'io mi diletto, ma impazzisco" [Marino 1966, n. 121].

La predilezione si intreccia con la bramosia collezionistica nella continua ricerca di disegni, stampe e dipinti da porre in dialogo con i testi, ma soprattutto con una straordinaria memoria visiva e un altrettanto straordinaria immaginazione. Raramente, infatti, le poesie descrivono opere individuabili perché l'autore non solo spesso si diverte a nascondere le sue fonti visive come fa con quelle letterarie, ma soprattutto perché intende affrontare la sfida di rendere visibile con le parole ciò che in realtà spesso è solo immaginato, evocando le sensazioni provate di fronte ai capolavori che poté ammirare nelle gallerie frequentate durante il suo peregrinare forzato tra Napoli, Roma, Venezia, Mantova, Torino, Parigi. L'impressione è che i dipinti certamente presi a modello, come la *Medusa* di Caravaggio, o quelli che probabilmente lo sono, come il *Sansone e Dalila* di Giovanni Battista Paggi (Salamanca, Palacio de Monterrey), servano per estendere tangibilità anche alle opere puramente immaginate, nel gioco tutto barocco tra realtà e finzione.

### La sfida presentata dall'opera di Giovan Battista Marino

Alla luce delle ultime riletture critiche, è da sfatare il mito secondo cui *La Galeria* vivrebbe addirittura del paradosso di un'immagine in esilio, sovrastata dagli artifici del registro poetico fino a rendersi superflua [Ruffino 2005, pp. XXIX-XXXVI]. Sicuramente, come afferma Guardiani, "l'immagine che sta veramente a cuore a Marino non è quella della figura permanentemente chiusa nella tela, ma quella che sta a monte della realizzazione pittorica, è la figura evanescente tracciata dall'intelletto" [Guardiani 1988, p. 651]. Tuttavia, il supporto interpretativo delle arti figurative risulta indispensabile per arrivare a scalfire la superficie di una produzione interamente basata sul connubio tra immagini e testi. Per di più, se considerata attentamente – con la lente dell'epistolario mariniano e di altre opere che per anni convivono sullo scrittoio del napoletano, come le *Dicerie Sacre* o l'*Adone* – *La Galeria* stessa si rivela un utile strumento con cui far luce sul contesto storico-artistico di fine Cinquecento e primo Seicento. In altre parole, l'irrealità di questo edificio chimerico nulla toglie al suo valore documentario, a partire già dal titolo, spia del mutato clima collezionistico rispetto alla precedente civiltà rinascimentale dello studiolo. L'attenzione di Marino verso la novità di un più magniloquente *display* espositivo, infatti, si evince fin dalla scelta del termine 'galleria', che nel XVII secolo era ancora percepito come un neologismo di origine straniera. Ne troviamo conferma nel *L'idea dell'architettura* di Vincenzo Scamozzi "Hoggidi si usano molto a Roma e a Genova e in altre città d'Italia quel genere di fabbriche che si dicono Gallerie, forse per essere state introdotte prima nella Gallia o Francia" [Scamozzi 1615, p. 305]. Dalla lettera A chi legge, collocata come prefazione alla terza parte della *Lira* (nell'edizione del 1614), apprendiamo da Marino stesso cosa egli intenda per 'galleria', mentre annuncia l'omonima raccolta in preparazione "Havvi la Galeria, ch'è come a dir Pinacoteca, luogo dove anticamente (come riferisce Petronio Arbitro) si conservano le pitture. Ed a questa diede qualche occasione Filostrato" [Marino 1966, p. 607]. Da questa dichiarazione si deduce che il poeta abbia voluto ricalcare le orme dei sofisti greci del III secolo, prendendo a modello il *Libro delle Immagini*, reso celebre in tutta Europa a partire dal 1578 grazie alla traduzione francese di Blaise de Vigenère, che alle *èkphrasis* pittoriche di Filostrato accosta quelle di Callistrate, dedicate alle statue (fig. 2).

Innestandosi sulla tradizionale partizione tra Pitture e Sculture – che affonda nel Paragone di origine quattro-cinquecentesca – l'architettura dell'opera mira ad offrire l'equivalente letterario di uno spazio espositivo ideale, "che prende a modello la dimora gentilizia, suburbana o cittadina, del pieno e del tardo Rinascimento italiano" [Caruso 2009, pp. 185-208]. Dunque, se immaginassimo di scoperchiare e di sorvolare dall'alto il museo immaginario realizzato da Marino, potremmo avere l'impressione di una collezione composita, che si nutre della conoscenza di alcune delle principali gallerie dell'epoca, da quella napoletana di Matteo di Capua fino agli esempi francesi, passando per i casi di Pietro Aldobrandini a

Roma, di Bartolomeo della Nave a Venezia, di Giovan Carlo Doria e Vincenzo Imperiale a Genova, di Emanuele II di Savoia a Torino, solo per citarne alcuni esempi particolarmente degni di nota. Risalendo l'intricato reticolo di fonti alla base della poesia mariniana, "il lettore viene invitato a fare un lavoro di ricostruzione simile a quello che deliziò i nostri giochi infantili col meccano e coi cubetti colorati" [Praz 2002, p. 15]. L'ambiziosa sfida che ci siamo proposti con la nostra adesione al progetto *Enacting Artistic Research* è, per l'appunto, quella di provare a ricomporre le tessere che costituiscono il fondamento storico degli apparati verbo-visivi de *La Galeria*, a partire dai modelli selezionati per la sua ricreazione architettonica in VR. In tal senso, la scelta di rievocare il sogno di una galleria attraverso la realtà virtuale non è certamente casuale, considerando che la virtualità è al fondo dello stesso *modus operandi* di Marino, che fissa le impressioni visive nate da una passeggiata nella galleria della propria mente.

### Modellazione della galleria: un laboratorio interdisciplinare per generare un'esperienza culturale e artistica

La costruzione virtuale della galleria immaginata da Marino costituisce di per sé un luogo di sperimentazione in cui competenze provenienti da settori disciplinari differenti (storia dell'architettura e dell'arte, disegno computazionale e arti visive, filologia e critica letteraria)

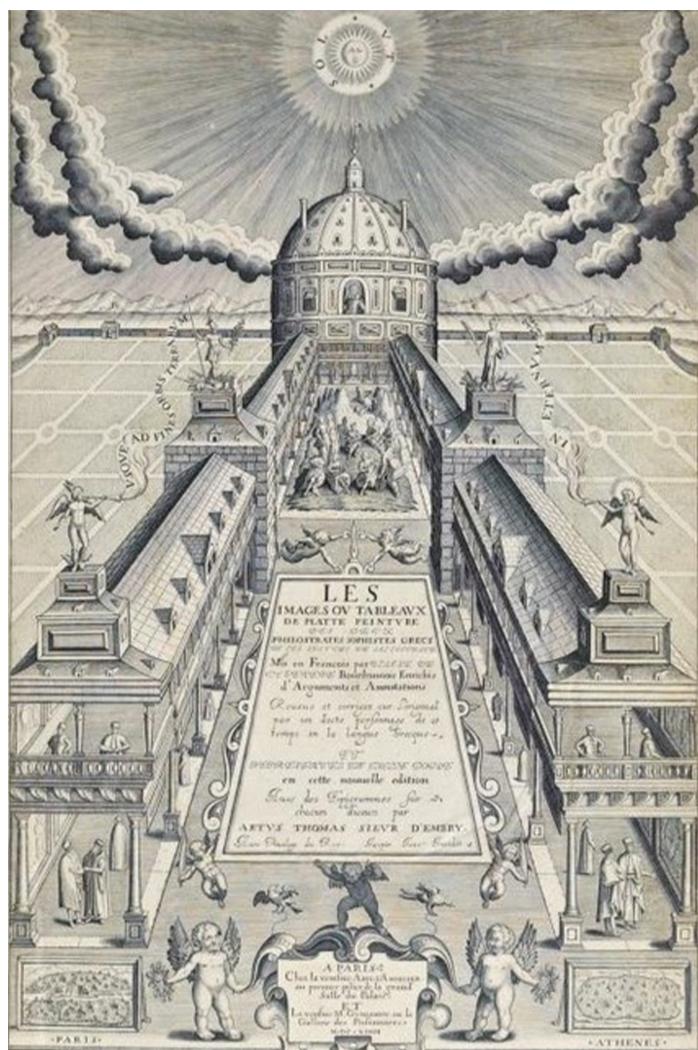


Fig. 2. *Les images ou tableaux de platte peinture des deux Philostrates sophistes grecs, et Les statues de Callistrate*, 1721, particolare frontespizio.

confluiscono e dialogano attivamente. Se, da un lato, l'operazione richiede il vaglio critico delle fonti storiche e letterarie per interpretare al meglio la visione del poeta napoletano, dall'altro, implica la necessità di tradurre tale visione in un linguaggio spaziale fruibile con le tecnologie contemporanee di modellazione e *rendering*. È proprio in questo senso che la ricostruzione digitale diventa un vero e proprio laboratorio interdisciplinare: non un semplice esercizio di stile, ma un dispositivo critico attraverso il quale rileggere l'opera mariniana e, al tempo stesso, misurarsi con le potenzialità (e i limiti) degli strumenti di progettazione attuali. Le indicazioni testuali sparse nelle lettere e nei componimenti di Marino forniscono uno scorciò significativo sulle tipologie di spazi espositivi che l'autore aveva avuto modo di osservare.

Riferimenti a 'fabbriche che si dicono Gallerie' compaiono già, come noto, nel trattato di Vincenzo Scamozzi, *L'idea dell'architettura universale* (1605), il quale coglie la novità di un ambiente lineare e allungato, concepito per l'esposizione e la collezione di opere d'arte. Tale ambiente è stato studiato e ideato tenendo conto anche di altri riferimenti [Volpato. 2007, p. 193] (fig. 3).

La nostra modellazione parte, dunque, da un modulo spaziale scamozziano (figg. 4, 5), reinterpretato in chiave barocca, così da restituire l'idea di un percorso lineare scandito

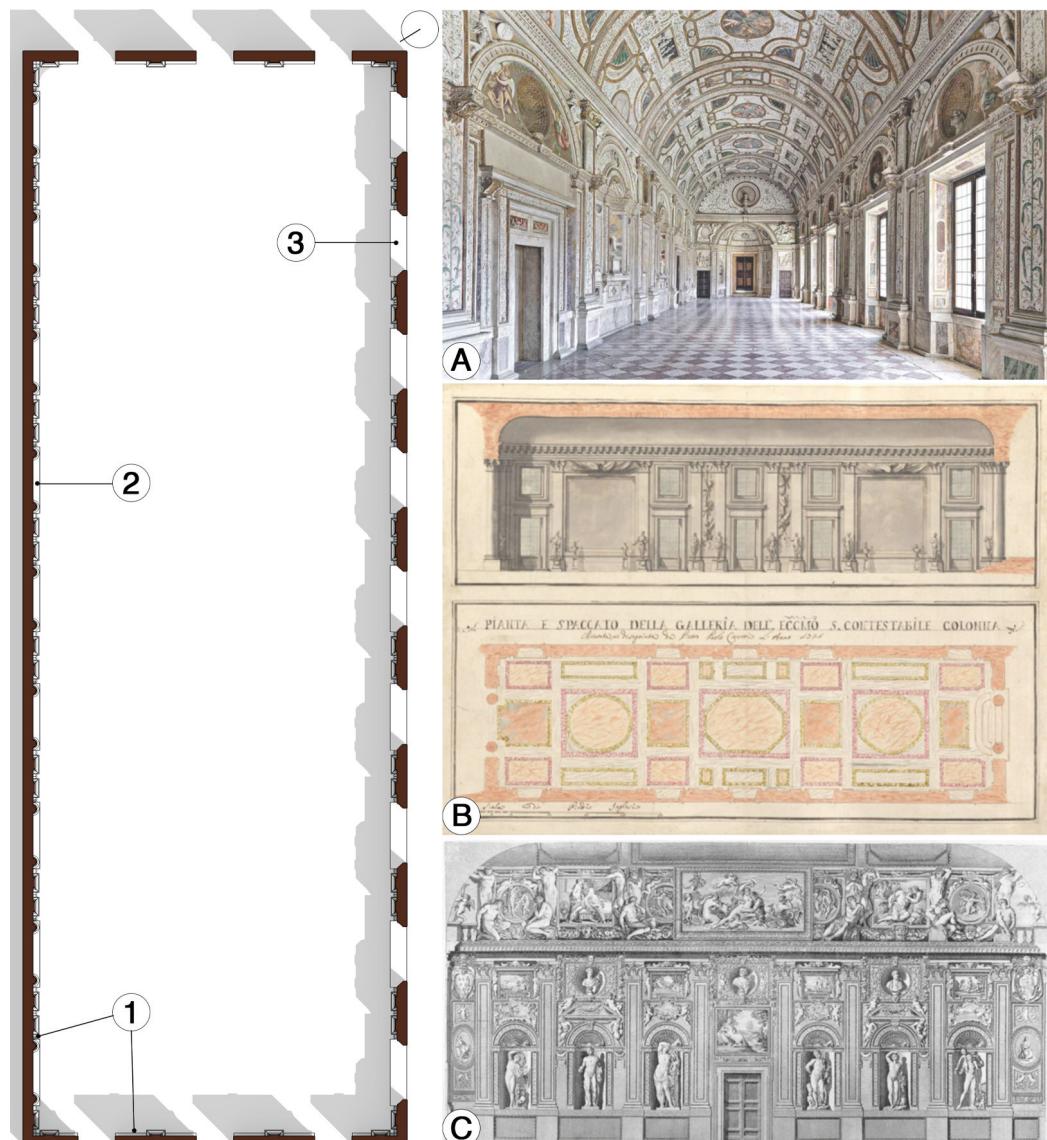


Fig. 3. A sinistra: schema distributivo della tipologia a galleria (disegno degli autori) con rispettiva collocazione dell'apparato decorativo (1), opere (2) e bucature (3); A destra: riferimenti utilizzati per la configurazione architettonica e decorativa: Galleria dei Marmi, Mantova (A); Pianta e spaccato della Galleria Colonna (B); Veduta della fiancata situata a settentrione, Galleria Farnese (C).

da arcate e campate ripetibili, al contempo aperto alle evoluzioni scenografiche che caratterizzano le gallerie del XVII secolo. Il concetto di modulo – mutuato tanto dall'estetica rinascimentale quanto dalle teorie tardo cinquecentesche e seicentesche – permette di organizzare il progetto secondo un sistema geometrico rigoroso, nonché di gestire con maggiore flessibilità la successiva elaborazione digitale.

In questa direzione, il software utilizzato (*Blender 4.2*) offre una serie di strumenti dedicati, tra cui i *Geometry Nodes*, in un ambiente di *Visual Programming Language* (VPL), che consentono di definire parametri dimensionali (come altezza, larghezza e interasse delle campate)

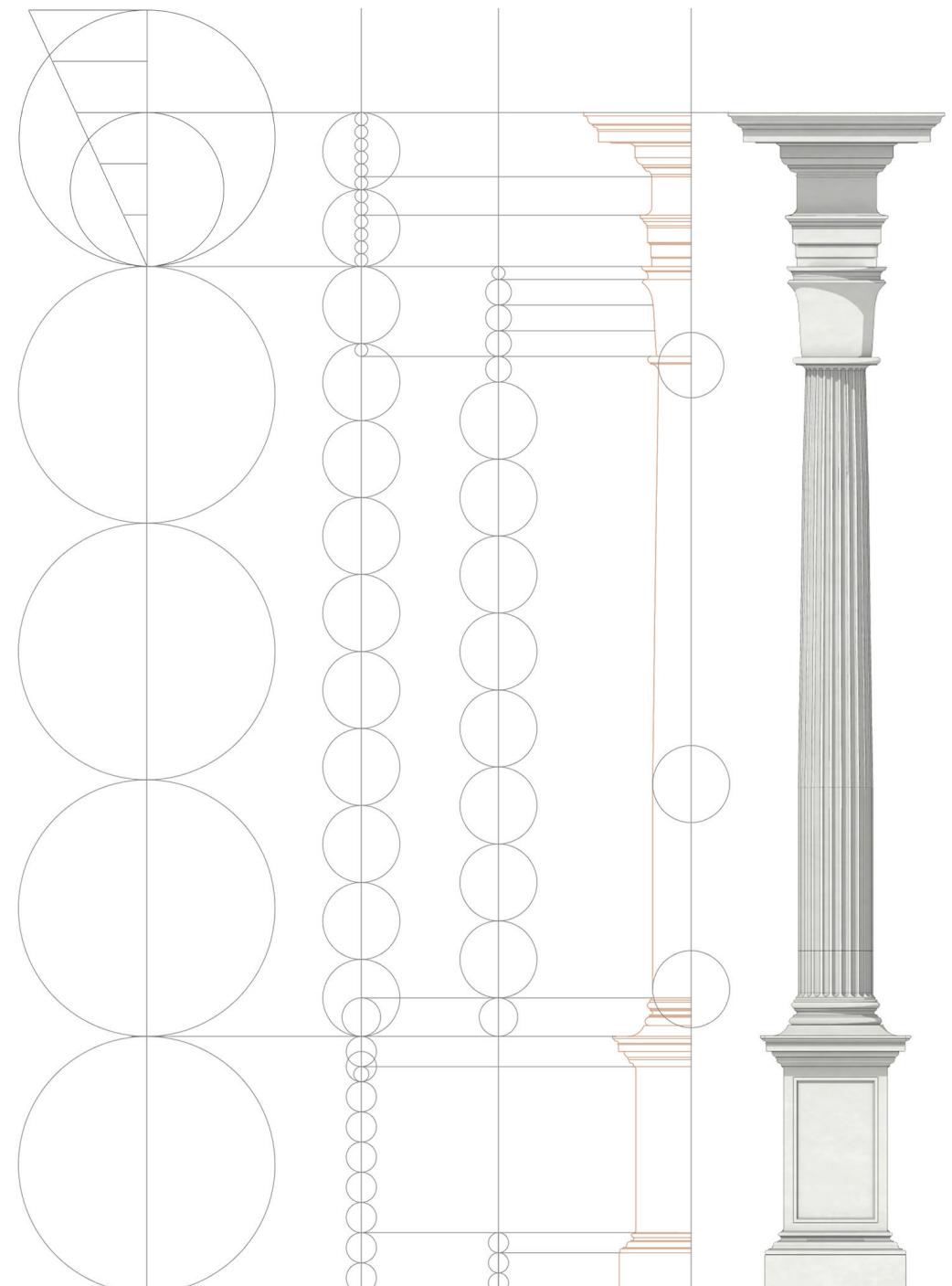


Fig. 4. Ricostruzione modulare di una colonna corinzia con piedistallo secondo il trattato di Vincenzo Scamozzi (disegno degli autori).

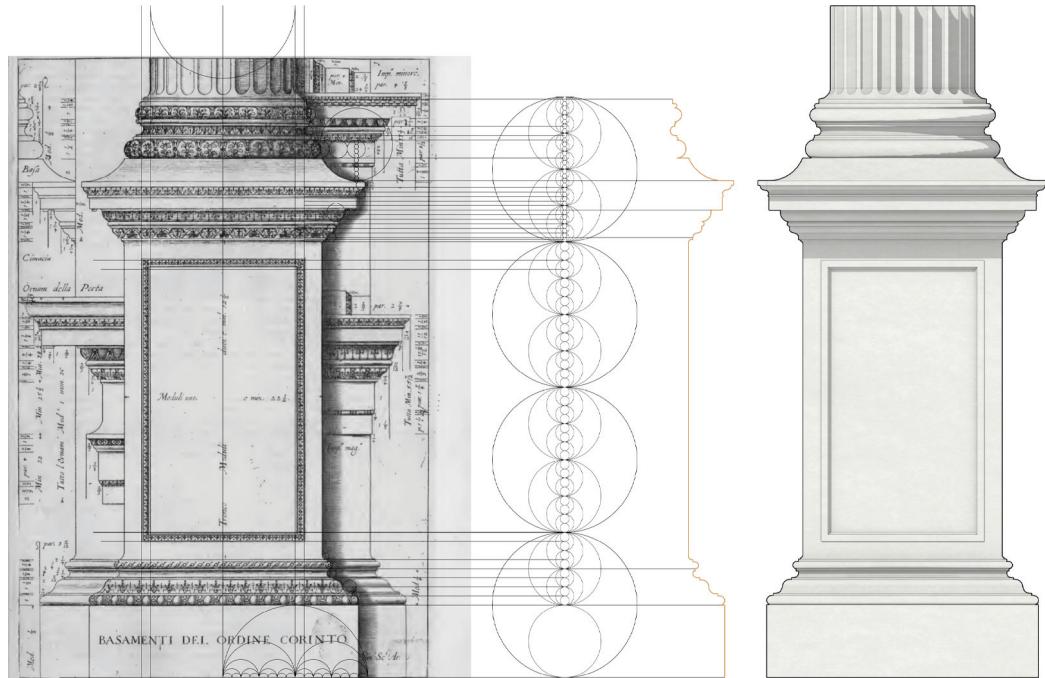


Fig. 5. Particolare sulla modulazione delle modanature secondo le proporzioni di Vincenzo Scamozzi [Scamozzi 1605, p. 565]. I profili più complessi sono stati semplificati in modo da facilitare il calcolo in tempo reale da parte di dispositivi per la realtà virtuale (disegno degli autori).

e di variare in tempo reale la configurazione degli elementi, senza dover ricostruire l'intero modello a ogni modifica. Questo “non-destructive-modeling” [D'Acunto 2022, pp. 97-106] si rivela fondamentale nel momento in cui si vogliono sperimentare diverse ipotesi di proponzimento e, contemporaneamente, salvaguardare la coerenza complessiva della struttura architettonica (figg. 6, 7), mantenendo visibile e modificabile il legame tra processo e risultato. Dopo numerosi tentativi si è constatato che l'attuale potenza generativa dell'AI non permette la realizzazione di modelli architettonici precisi e al contempo ottimizzati e ottimizzabili per un uso in VR. Al contempo però le forme organiche come bassorilievi, statue ed elementi decorativi si prestano molto meglio alla generazione suddetta che risulta più verosimile e gestibile anche con strumenti *online* (fig. 8). Tali iniziali test indicano la strada per realizzare l'apparato decorativo della galleria, selezionando opportunamente i *prompt* e i riferimenti storico artistici da utilizzare.

Uno degli aspetti più affascinanti della galleria immaginata risiede nella sua natura onirica, in bilico tra il nitore geometrico e l'atmosfera malinconica: un luogo sospeso tra memoria e visione. È in questa prospettiva che abbiamo deciso di introdurre un effetto rovina, ispirato tanto alle suggestioni piranesiane [Ficacci 2000, p. 8] quanto a una lettura ruskiniana del trascorrere del tempo sulle architetture storiche [Ruskin 1851, p. 8], quasi a voler restituire il senso di un edificio vissuto, perennemente a cavallo tra realtà e sogno. Anche in questo caso, i *Geometry Nodes* di Blender permettono di generare variazioni localizzate (muri scrostati,

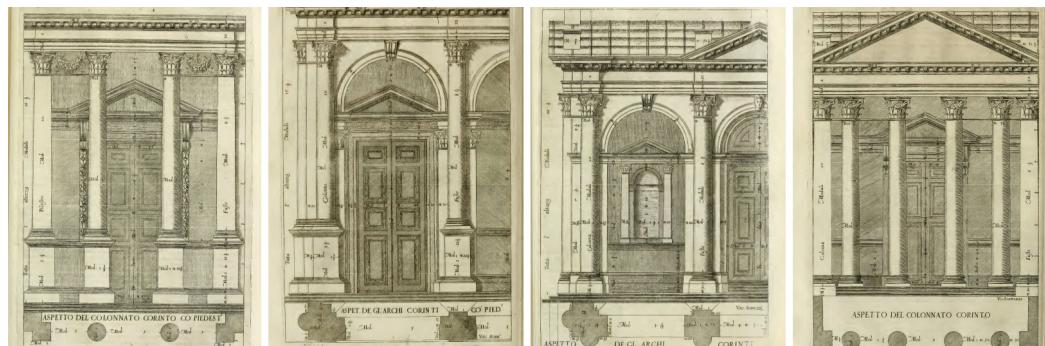


Fig. 6. Disegni di Vincenzo Scamozzi [Scamozzi 1605, pp. 554, 557, 559, 562] utilizzati per la composizione degli elementi architettonici e per il loro proponzimento, inclusa la distanza di intercolumnio.

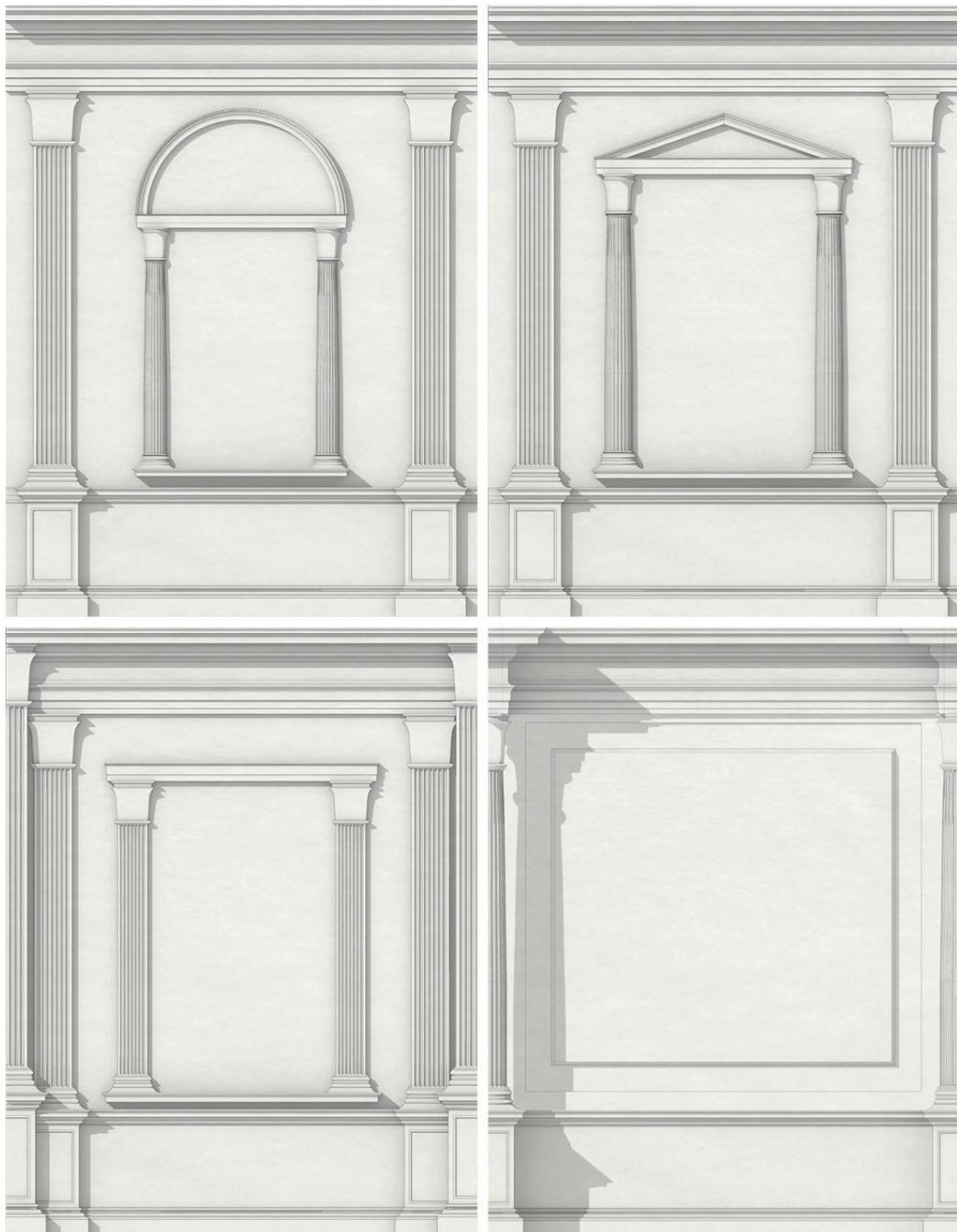


Fig. 7. Esempi delle opzioni di raggruppamento degli elementi architettonici da istanziare per la parametrizzazione della galleria (disegno degli autori).

parti di intonaco cadente, crepe più o meno profonde), simulando l'azione disgregatrice del tempo (fig. 9). L'idea è dunque quella di una galleria che, pur non essendo mai esistita in forma reale, possa presentarsi allo sguardo come una sorta di rudere poetico: metafora di un immaginario attivo, plasmato tanto dalla storia quanto dalla fantasia del poeta e del visitatore.

Dal punto di vista della resa visiva e dello *shading* (fig. 10), il *workflow* prevede l'impiego di nodi specializzati all'interno di *Blender* per texturizzare superfici e dettagli, procedendo poi al *bake* delle *textures* in modo da ottimizzare le prestazioni per un dispositivo VR. Tale operazione di *baking*, infatti, comprime i calcoli di illuminazione e i passaggi di *shading* in un set di mappe più leggere, contribuendo a garantire fluidità di navigazione anche quando l'utente si muove all'interno dell'ambiente virtuale con un visore. L'efficacia di questa procedura si traduce, di



Fig. 8. Esempi di modelli ottenuti con *sw text to mesh* (*Meshy*) realizzati per predisporre il completamento della galleria (disegno degli autori).

fatto, in una migliore leggibilità dell'ambiente e in un coinvolgimento emotivo più intenso, data la possibilità di preservare, all'interno del sistema, le sfumature di luce e ombra, le texture consunte e gli elementi decorativi in stile barocco.

### Il progetto dell'esperienza *Extended Reality*

Parallelamente alle questioni di modellazione spaziale, la definizione di un percorso di fruizione in *Extended Reality* (XR) rappresenta un ulteriore terreno di ricerca, tuttora in fase

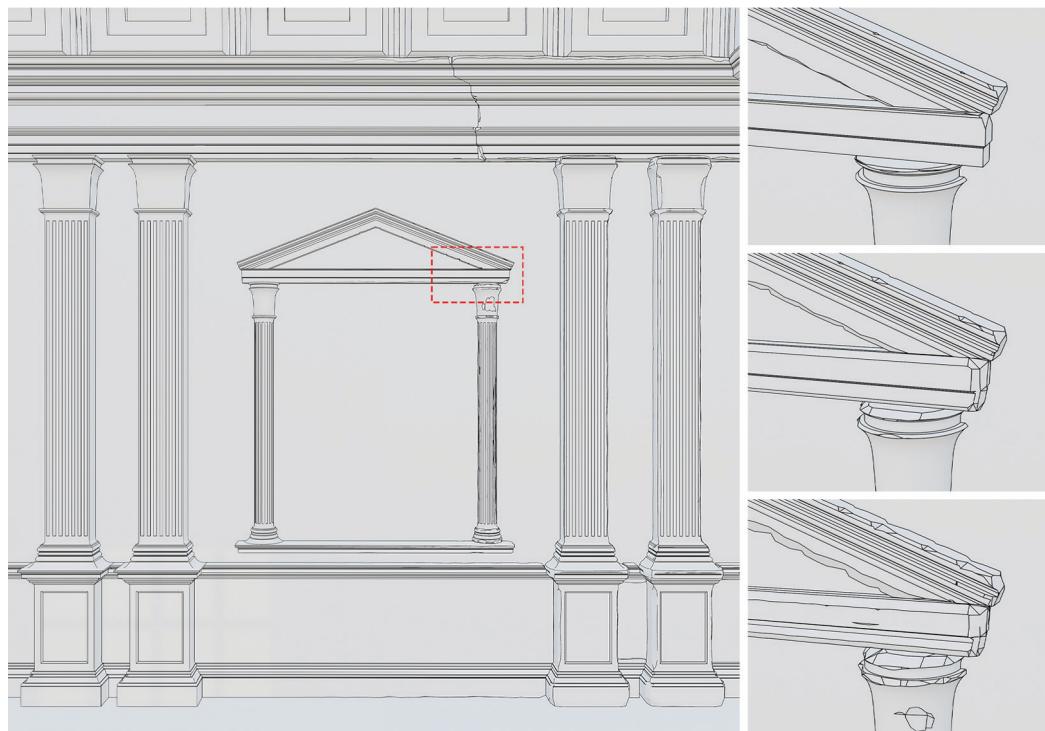


Fig. 9. Transizione verso un modello rovinato tramite edging. La parametrizzazione delle forme grazie all'uso del VPL permette una regolazione graduale di questo effetto (disegno degli autori).



Fig. 10. Confronto tra l'immagine di riferimento (Domenico Piola, Progetto per affreschi di volta e parete, 1684 ca.) per lo stile di shading e il risultato finora ottenuto (disegno degli autori). Quest'ultimo si compone di più texture procedurali che variano in base alla posizione della fonte luminosa.

embrionale. Se *La Galeria* di Marino si presenta come uno spazio letterario in cui la parola evoca continuamente immagini, in questa esperienza ibrida lo spettatore/visitatore si pone al centro di una dialettica tra immersione, interazione e reinterpretazione creativa delle opere. La sfida, dunque, consiste nel calibrare gli aspetti scenografici con le esigenze di comprensione critica, affinché l'ambiente non risulti mero spettacolo, ma veicolo di conoscenza (fig. 11). Il *corpus* esposto nella galleria virtuale prevede sia riproduzioni tridimensionali ispirate a opere scultoree del primo periodo barocco, sia interpretazioni digitali di quadri celebri o ipotizzati, nonché modelli frutto di acquisizioni fotogrammetriche. L'eterogeneità dei formati (3D, 2D, proiezioni immersive) si traduce in un'esigenza di integrazione tecnologica, con particolare attenzione all'ottimizzazione delle risorse grafiche.

L'utente, una volta indossato il visore VR, potrà muoversi nella galleria liberamente o in alternativa, potrà seguire un percorso narrativo guidato, accompagnato da testi e suggestioni sonore in una progressione tematica coerente. La sfida principale è quella di consentire l'osservazione ravvicinata delle opere – ad esempio, per coglierne dettagli pittorici o scultorei – senza sacrificare la percezione d'insieme della galleria, che deve conservare la sua valenza spaziale e simbolica (fig. 12). In tal senso, il sistema di locomozione virtuale e le interfacce di interazione (puntamento, teletrasporto o camminata continua) rivestiranno un ruolo cruciale nella definizione della qualità dell'esperienza.

Grazie alla libertà offerta dalla realtà virtuale, la galleria immaginaria si potrà espandere in dimensioni e scenari difficilmente realizzabili in uno spazio fisico: archi che si moltiplicano, prospettive che si deformano, corridoi che si protendono all'infinito. L'effetto rovina introdotto in



Fig. 11. Prospettiva centrale che mette in evidenza il lavoro svolto finora, sulla composizione della galleria e la sua resa grafica (disegno degli autori).

fase di modellazione diventerà qui occasione di meraviglia, un invecchiamento dinamico che si può accentuare o attenuare in tempo reale accompagnando le evoluzioni luministiche con suggestioni sonore. Nel progetto di interazione, la piattaforma VR offrirà anche la possibilità di interagire con le opere, consentendo, per esempio, di attivare animazioni o transizioni narrative che svelano corrispondenze tra i versi di Marino e i dettagli iconografici.

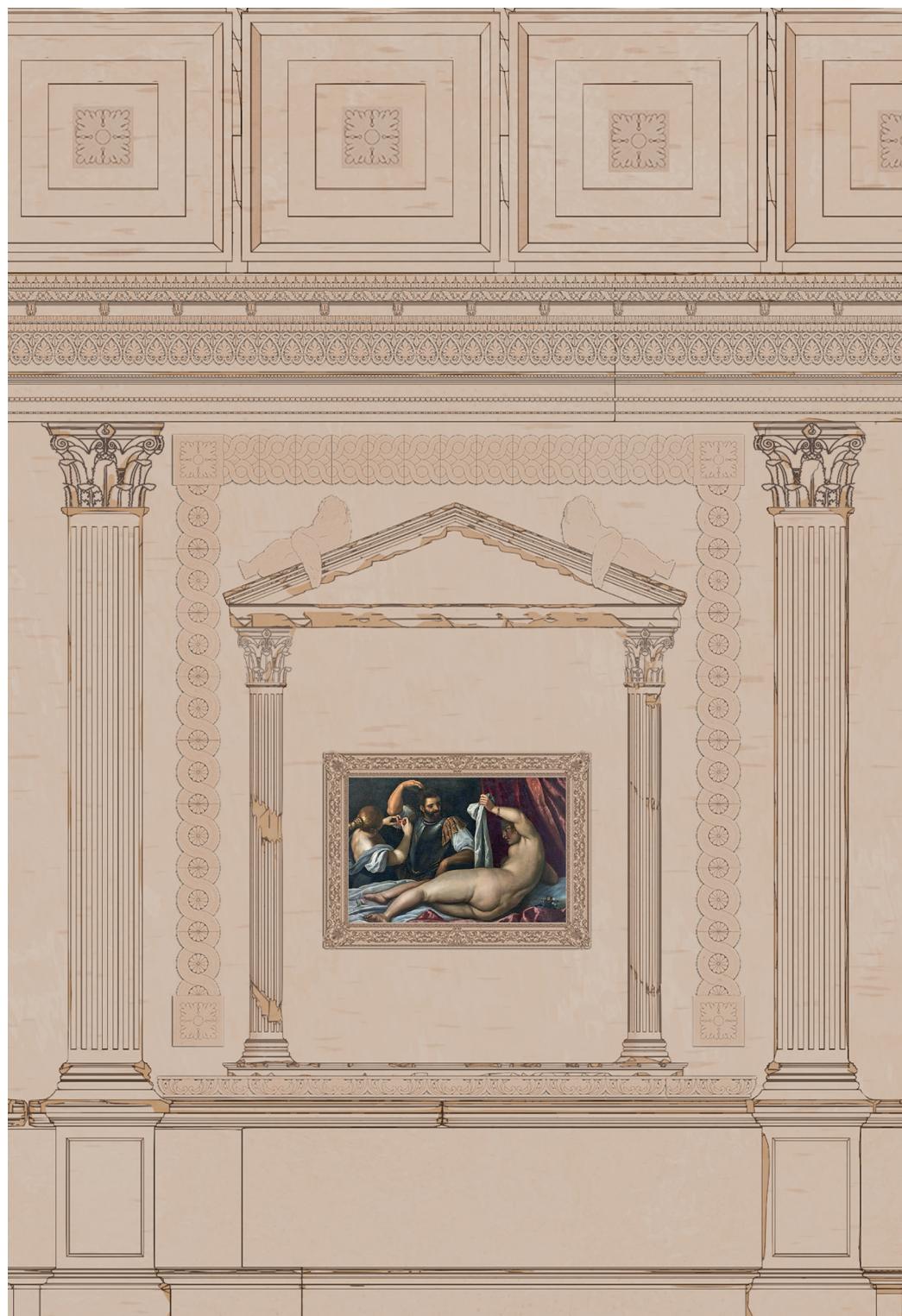


Fig. 12. Porzione della galleria (disegno dell'autore). Inserimento parziale di elementi decorativi e iconografici e collocazione di una delle opere descritte da Marino (Palma il Giovane, Venere e Marte, 1544).

In parallelo alla versione VR, è previsto un allestimento fisico in cui il *videomapping* proietti parti della galleria virtuale su pareti reali, evocando così la spazialità barocca. L'impiego del *videomapping* si rivela uno strumento prezioso sia per avvicinare il pubblico meno avvezzo ai visori VR, sia per creare un dialogo tra lo spazio reale e l'ambiente digitale o meglio tra realtà e immaginazione.

### Conclusioni

In definitiva, la modellazione della galleria come laboratorio interdisciplinare conferma la complessità e la ricchezza di un progetto che non si limita a ricostruire uno spazio museale ideale, ma mira a dar forma a una memoria impossibile in cui si intrecciano fonti storiche, suggestioni letterarie e pratiche di design computazionale. Tale intreccio di saperi, oltre ad arricchire la comprensione critica di un testo cardine del Barocco, consente di sperimentare con efficacia le potenzialità espressive di strumenti digitali avanzati, capaci di restituire, in forma quasi tangibile, il passaggio dal sogno alla materia. Altresì, la progettazione dell'esperienza in *extended reality*, non si limita a una semplice vetrina di contenuti, bensì si pone come atto creativo che reinterpreta le categorie stesse di fruizione museale. Il pubblico diventa co-autore di uno spazio narrativo in cui le immagini e le parole di Marino, per quanto immaginate o idealizzate, acquistano una forza persuasiva nuova. Così, l'ampio spettro di soluzioni tecnologiche (VR su visore, *videomapping*, interazione digitale) testimonia come *La Galeria* continui a generare meraviglia e stimoli intellettuali, confermando la vitalità di un testo che ancora oggi risuona in chiave contemporanea. L'atto di restituire tale spazio alla collettività, in forma immersiva, rispecchia infine l'idea mariniana di un museo della mente, un luogo in cui la parola poetica e la costruzione visiva si intrecciano e si potenziano a vicenda, superando i limiti disciplinari e temporali.

### Ringraziamenti e crediti

Questo lavoro fa parte del progetto *EAR Enacting Artistic Research Project PNRR\_INTAFAM00060*, a valere sul Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, Missione 4, "Istruzione e Ricerca" - Componente 1, "Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione dagli asili nido all'università" - Linea di investimento 3.4, "Didattica e competenze universitarie avanzate", sotto-investimento T5 "Partenariati strategici/iniziative per innovare la dimensione internazionale del sistema AFAM". Gli autori, pur avendo contribuito alla ideazione e impostazione della presente ricerca congiuntamente, così come alla stesura del paragrafo "Conclusioni", riconoscono le seguenti attribuzioni: il paragrafo *Dall'ékphrasis letteraria ai nuovi strumenti per una mostra virtuale/digitale* è attribuito a Dalma Frascarelli; il paragrafo *La sfida presentata dall'opera di Giovan Battista Marino* è attribuito a Floriana Boni, il paragrafo *Modellazione della galleria: un laboratorio interdisciplinare per generare un'esperienza culturale e artistica* è attribuito a Paolo Pieruccini, *Introduzione e Il progetto dell'esperienza extended reality* è attribuito a Ramona Quattrini.

### Riferimenti bibliografici

- Caruso, C. (2009). La Galeria: questioni e proposte esegetiche. In E. Russo (a cura di). *Marino e il Barocco a Napoli*, Atti del Convegno, Basilea, 7-9 giugno 2007, pp. 185-207.
- D'Acunto, G., Calandriello, A., Caldò, E. (2022). Generative modeling as an alternative analysis tool for cultural heritage. The case study of helicoidal staircases. In M. A. Ródenas-López, J. Calvo-López, M. Salcedo-Galera (Eds.). *Graphics for Analysis . Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica*, pp. 97-106. Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-04632-2\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-031-04632-2_11).
- Ficacci, L. (2000). *Piranesi, The Complete Etchings*. Colonia: Taschen.
- Guardiani, F. (1988). L'idea dell'immagine nella "Galeria" di G. B. Marino. In *Letteratura italiana e arti figurative*. Atti del XII Convegno dell'Associazione Internazionale per gli Studi di Lingua e Letteratura Italiana. Toronto, Hamilton, Montreal, 6-10 maggio 1985, vol. 2, pp. pp. 647-654. Firenze: Olschki.
- Levi, E. (1935). *Lope de Vega e l'Italia*. Firenze: Sansoni.
- Marino, G.B. (2014). *Dicerie Sacre*. E. Ardissino (a cura di). Roma: Edizioni di Storia e Letteratura (ed. orig. 1614).
- Marino, G.B. (1966). *Lettere*. M. Guglielminetti (a cura di). Torino: Einaudi.
- Orbaan, J.A.F. (1920). *Documenti sul Barocco in Roma*. Roma: Società di Storia Patria.
- Praz, M. (2002). *Geometrie anamorfiche: saggi di arte, letteratura e bizzarrie varie*. G. Pulce (a cura di). Roma: Edizioni di Storia e Letteratura.
- Ruffino, A. (2005). Gallerie, Marino e l'immagine in esilio. In G. B. Marino, *La Galeria*. Trento: La Finestra.
- Ruskin, J. (1851-1853). *The Stones of Venice*. London: Smith, Elder & Co.
- Russo, E., Tosini, P., Zezza, A. (a cura di). (2021). *Marino e l'arte tra Cinquecento e Seicento*. Roma: L'Erma di Bretschneider.
- Russo E., Tosini P., Zezza A. (a cura di). (2024). *Poesia e pitture nel Seicento. Giovan Battista Marino e la «meravigliosa» passione*. Roma: Officina Libraria.
- Scamozzi, V. (1605). *L'idea dell'architettura universale*. Venezia: Giorgio Valentino.
- Volpato, G. (2007). *Les Loges de Raphaël et la Galerie du Palais Farnèse*. A. Gilet (a cura di). Milano: Silvana Editrice.

### Autori

Ramona Quattrini, Università Politecnica delle Marche, rquattrini@staff.univpm.it  
Dalma Frascarelli, Accademia delle Belle Arti di Roma, d.frascarelli@abaroma.it  
Paolo Pieruccini, Università Politecnica delle Marche, p.pieruccini@staff.univpm.it  
Floriana Boni, Accademia delle Belle Arti di Roma, f.boni@abaroma.it

Per citare questo capitolo: Ramona Quattrini, Dalma Frascarelli, Paolo Pieruccini, Floriana Boni (2025). *La Galeria di Giovan Battista Marino: dall'èkphrasis allo spazio immaginato tra AI e VR*. 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. 3211-3238. DOI: 10.3280/oa-1430-c922.

# *La Galeria* of Giovan Battista Marino: from *Ekphrasis* to Imagined Space between AI and VR

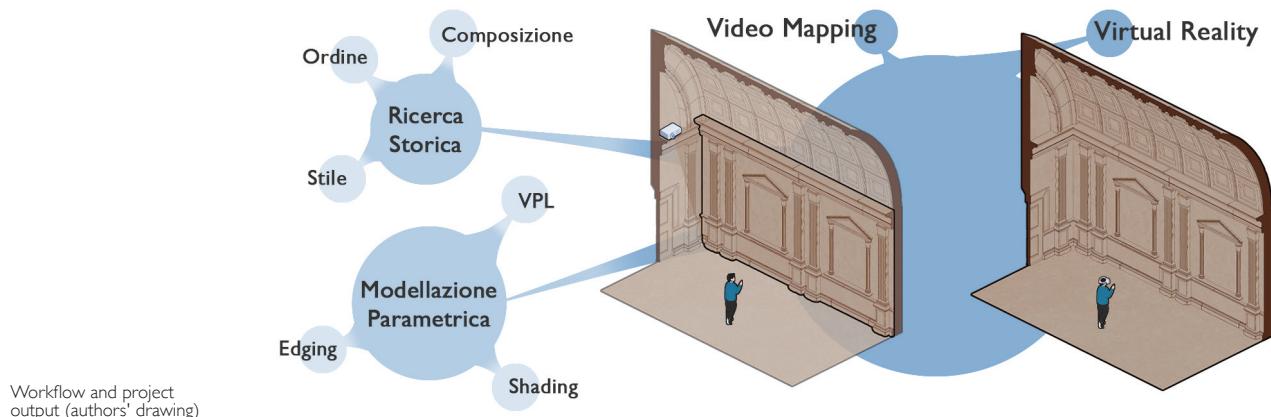
Ramona Quattrini  
Dalma Frascarelli  
Paolo Pieruccini  
Floriana Boni

## Abstract

This article explores the dialogue between words and images in the disciplinary study of representation, focusing on the integration of digital technologies and Generative Artificial Intelligence (AI) with art and literature. Starting from the Baroque work *La Galeria* by Giovan Battista Marino, the study examines how procedural modeling and the use of prompts for image generation transform *ékphrasis* from a literary device into an interdisciplinary creative tool. Using technologies like Virtual Reality (VR) and videomapping, this project explores innovative ways to experience cultural heritage, highlighting the interplay between words, images, and space. The creation of a virtual gallery based on Marino's imaginary demonstrates how digital innovation can not only expand the critical understanding of historical artworks but also inspire new cultural and artistic experiences. The interdisciplinary approach highlights the potential of combining humanistic knowledge with advanced technological tools, paving the way for new avenues in narrating and enhancing artistic and literary heritage.

## Keywords

Digital modelling, Visual Programming Language, immersive experience, videomapping, Cultural Heritage.



*"La parola, quando ben utilizzata, può scolpire immagini che abitano l'anima".*

Platone c.a. 370 a.C.

## Introduction

The relationship between words and images has followed complex and intricate paths, reaching a new crossroads with the introduction of Generative Artificial Intelligence (AI) into the daily lives of researchers and scholars of representation culture. This raises a natural question: does the standardization resulting from these tools pose a genuine risk, or is it simply a concern of those struggling to adapt to the times? In an era where images seemed to dominate every other means of communication, the title of Chiara Valerio's lecture, given in Pesaro in November 2024, *All Images Will Disappear*, is particularly emblematic. The essayist invites us to reflect on the contemporary ability to describe what we observe, considering that visual memory is increasingly delegated to technology, as with a simple photograph taken on a smartphone. If we assume that the skill of *èkphrasis* is not entirely lost, how will AI-created artworks, be they copies or inventions, be transformed when their creation depends on writing, that is, description through words? Another significant aspect concerns the energy impact: storing images is decidedly more resource-intensive, in terms of sustainability, than preserving words. In this context, one can imagine a future where drawings are entirely replaced by verbal descriptions. This scenario suggests the potential for a renewed centrality of text and language, which could coexist with communication technologies and cultural heritage access, surpassing limits set, for instance, by podcasts. Such changes will inevitably alter how heritage, both digital and otherwise, is perceived and valued.

This contribution aims to explore the two dimensions of the concept of ekphrasis referenced in the call for papers: procedural or parametric modeling and the use of prompts for generating images or models. These approaches converge in the construction of a new intellectual and artistic act capable of communicating a complex literary work today, entirely based on *èkphrasis* in its original sense: *La Galeria* by Giovan Battista Marino.

Writing prompts has already become a new form of work: what implications will this phenomenon have for researchers who conceive and create images? How will virtual reality and its development be influenced by AI and the growing need to employ verbal language? Can we reasonably speculate that multisensory VR will evolve in this direction? The article presents the preliminary results of research employing technologies like VR and AI to enhance the understanding and narration of a literary text removed in time and sensibilities from both those who study it and those who will experience it through a new artistic installation. This project is still in its early stages, raising many questions and offering few answers, as is evident from this introduction. Nevertheless, its strength lies in its interdisciplinary approach and the awareness that no predefined solutions exist for integrating the humanities with digital technologies.

## From literary *èkphrasis* to new tools for a virtual/digital exhibition

A few years after the death of Giovan Battista Marino (1569-1625) (fig. 1), Félix Lope de Vega (1562-1635) wrote: "Dos cosas despertaron mis antojos/ [...] Marino gran pintor de los oídos/ y Rubens gran poeta de los ojos" [Levi 1935, pp. 29, 30]. The verses of this sonnet by the Spanish author highlight contemporary awareness of a key aspect of Marino's literary work: the profound and continuous interplay between verbal and visual language.

At the beginning of the second part of *Dicerie Sacre*, published in 1614, the Neapolitan poet wrote "Son tante le proporzioni e sì grandi l'analogie ch'al credere di tutti i savi passano tra le tele e le carte, tra i colori e gl'inchiostri, tra i pennelli e le penne, e somigliansi tanto queste due care gemelle nate d'un parto, dico pittura e poesia, che non è chi sappia giudicarle diverse [...] onde scambiandosi alle volte reciprocamente la proprietà delle voci, la poesia dicesi dipignere e la pittura descrivere [...] l'una fa quasi intendere co' sensi, l'altra sentire con l'intelletto" [Marino 2014 (1614), p. 123].

At the core of Marino's poetics, with its digressive amplifications, lay undoubtedly a personal reinterpretation of *èkphrasis*, which, originating in the classical literary tradition, gained new

importance in Renaissance culture and became one of the dominant aspects of Baroque art and aesthetics. If, with J. A. Franciscus Orbaan [Orbaan 1920], we consider that the cultural koiné that spread from Italy across Europe and even to the New World was based not on the Renaissance but on the Baroque, it can be argued that Marino's experiments represent perhaps the most complete precursor to that amplification of the visual that is a defining feature of our contemporary world and the evolution of new digital media.

From these considerations emerges the idea of creating a multimedia exhibition event dedicated to *La Galeria*, Marino's text that programmatically addresses the relationship between word and image, and the focus of Floriana Boni's doctoral research. The event is part of the Enacting Artistic Research project, funded by the Italian Ministry of Universities and Research (MUR) with PNRR resources and implemented by the Rome Academy of Fine Arts in partnership with the Polytechnic University of Marche; the Alfredo Casella Conservatory of L'Aquila, the Santa Cecilia Conservatory of Rome, the Milan Academy of Fine Arts, the Florence Academy of Fine Arts, and the National Institute of Nuclear Physics.

The multimedia exhibition, involving the first three institutions mentioned above, aims not only to deepen the understanding and communication of Marino's important work through new technologies –an area that has seen intensified scholarly attention in recent years [Russo, Tosini, Zizza 2021; Russo, Tosini , Zizza 2024]–but also to explore new possibilities offered by tools such as generative AI prompting, videomapping, and extended reality in reconstructing the imaginary place described by the Neapolitan poet.

Published in 1619, *La Galeria* is the product of Marino's extraordinary passion for painting, about which he wrote, "I do not say that I delight in it, but I am madly in love with it" [Marino 1966, n. 121]. This preference intertwines with a collector's eagerness in his continual search for drawings, prints, and paintings to place in dialogue with texts, but more importantly, with an extraordinary visual memory and equally remarkable imagination. Marino's poems rarely



Fig. 1. Frans Pourbus the Younger, *Portrait of Giovan Battista Marino*, c. 1621  
(Detroit, Institute of Arts)

describe identifiable works, as he often delighted in obscuring his visual sources, much like his literary ones. More significantly, his goal was to meet the challenge of making visible through words what was often purely imagined, evoking the sensations experienced in front of masterpieces he encountered in the galleries he visited during his forced wanderings across Naples, Rome, Venice, Mantua, Turin, and Paris.

The impression is that paintings certainly taken as models –such as Caravaggio's Medusa– or those that probably served as inspiration –such as Samson and Delilah by Giovanni Battista Paggi (Salamanca, Palacio de Monterrey)– help extend tangibility to purely imagined works, in the quintessentially Baroque interplay between reality and fiction.

### **The challenge presented by the work of Giovan Battista Marino**

In light of recent critical reinterpretations, the myth that *La Galeria* lives in the paradox of being an exiled image, overshadowed by the artifices of poetic register to the point of rendering it superfluous, must be dispelled [Ruffino 2005, pp. XXIX-XXXV]. Indeed, as Guardiani asserts, "the image that truly matters to Marino is not that of the figure permanently confined to the canvas, but the one preceding the pictorial realization, the evanescent figure traced by the intellect" [Guardiani 1988, p. 651]. However, the interpretative support of the figurative arts is indispensable to penetrating the surface of a production entirely based on the interplay between images and texts.

Moreover, when considered closely, through the lens of Marino's correspondence and other works that coexisted for years on his desk, such as the *Dicerie Sacre* and *Adone*, *La Galeria* itself becomes a valuable tool for shedding light on the historical and artistic context of the late 16th and early 17th centuries. In other words, the unreality of this chimeric structure does not detract from its documentary value, starting with its title, which signals a shift in the culture of collecting compared to the earlier Renaissance tradition of the *studio*.

Marino's attention to the novelty of a more grandiloquent exhibition display is evident from his choice of the term 'gallery', which in the 17th century was still perceived as a foreign neologism. Confirmation of this can be found in Vincenzo Scamozzi's *Idea dell'architettura* "Hoggidì si usano molto a Roma e a Genova e in altre città d'Italia quel genere di fabbriche che si dicono Gallerie, forse per essere state introdotte prima nella Gallia o Francia" [Scamozzi 1615, p. 305]. From the letter *To the Reader*, placed as a preface to the third part of *La Lira* (1614 edition), we learn from Marino himself what he means by 'gallery', as he announces the forthcoming collection of the same name: "Hawi la Galeria, ch'è come a dir Pinacoteca, luogo dove anticamente (come riferisce Petronio Arbitro) si conservano le pitture. Ed a questa diede qualche occasione Filostrato" [Marino 1966, p. 607].

This statement suggests that the poet sought to follow in the footsteps of the Greek sophists of the 3rd century, using as his model the *Book of Images*, made famous across Europe beginning in 1578 through Blaise de Vigenère's French translation, which juxtaposes the pictorial *ekphrasis* of Philostratus with those of Callistratus, dedicated to statues (fig. 2). Building on the traditional division between Painting and Sculpture, which has its roots in the 15th-16th century *Paragone*, the architecture of the work aims to offer a literary equivalent of an ideal exhibition space, "modeled on the noble suburban or urban residences of the Italian High and Late Renaissance" [Caruso 2009, pp. 185-208]. If we were to imagine removing the roof and flying over the imaginary museum created by Marino, we might perceive a composite collection informed by knowledge of some of the most prominent galleries of the time, from Matteo di Capua's Neapolitan collection to French examples, passing through Pietro Aldobrandini in Rome, Bartolomeo della Nave in Venice, Giovan Carlo Doria and Vincenzo Imperiale in Genoa, and Emanuele II of Savoy in Turin, to name a few particularly notable examples.

As we trace the intricate web of sources underlying Marino's poetry, "the reader is invited to engage in a reconstructive process akin to the delight we found in our childhood games with Meccano sets and colored blocks" [Praz 2002, p. 15].

The ambitious challenge we have embraced through our participation in the Enacting Artistic Research project is precisely to attempt to reassemble the historical fragments

forming the verbo-visual foundations of *La Galeria*, starting from the models selected for its architectural recreation in VR. In this sense, the decision to evoke the dream of a gallery through virtual reality is far from accidental, given that virtuality underpins Marino's very modus operandi, which captures the visual impressions born of a stroll through the gallery of his own mind.

### Modeling the gallery: an interdisciplinary workshop to generate a cultural and artistic experience

The virtual construction of the gallery envisioned by Marino serves as an experimental space where expertise from diverse disciplinary fields: architecture and art history, computational design and visual arts, philology, and literary criticism converge and actively interact. On one hand, this endeavor requires a critical examination of historical and literary sources to best interpret the vision of the Neapolitan poet; on the other, it necessitates translating that vision into a spatial language accessible through contemporary modeling and rendering technologies.

In this sense, the digital reconstruction becomes a true interdisciplinary workshop: not merely an exercise in style but a critical tool for reinterpreting Marino's work while engaging with the possibilities (and limitations) of current design tools.

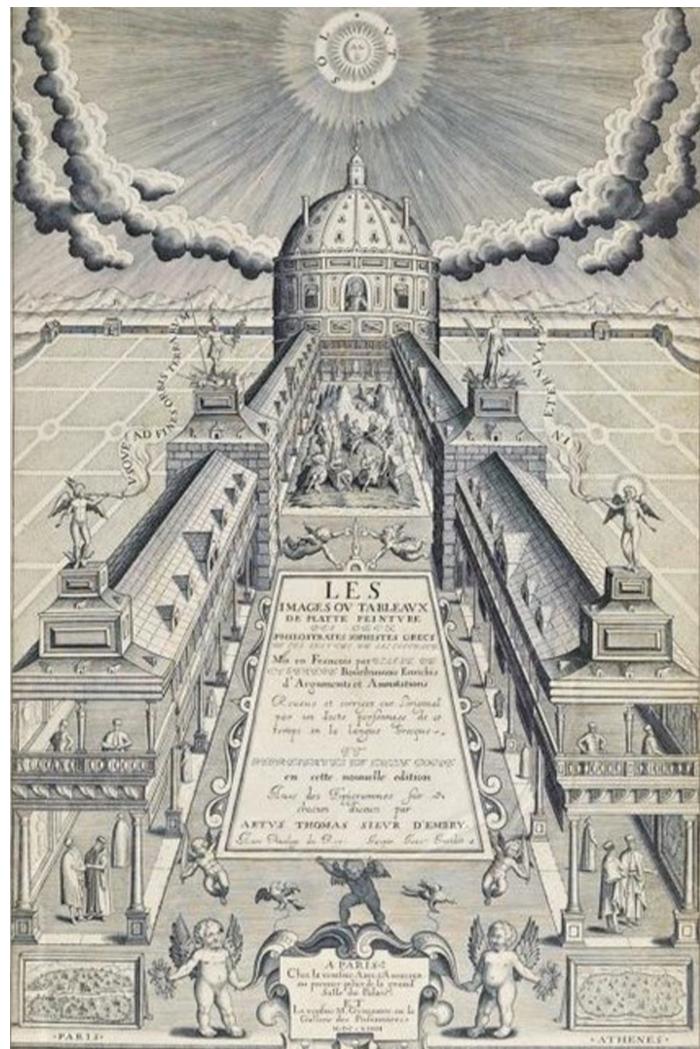


Fig. 2. *Les images ou tableaux de platte peinture des deux Philostrates sophistes grecs, et Les statues de Callistrate*, detail of the frontispiece

The textual clues scattered throughout Marino's letters and writings provide significant insights into the types of exhibition spaces the author had observed. References to structures called galleries already appear, as is well known, in Vincenzo Scamozzi's treatise, *L'idea dell'architettura universale* (1605), which highlights the novelty of a linear and elongated environment conceived for the display and collection of artworks. This space was studied and designed with other references in mind as well [Volpato 2007, p. 193] (fig. 3).

Our modeling starts with a Scamozzian spatial module (figs. 4, 5), reinterpreted in a Baroque style to convey the idea of a linear path marked by repeatable arches and bays, while also accommodating the scenographic evolutions characteristic of 17th-century galleries. The concept of a module, borrowed from both Renaissance aesthetics and late 16th and 17th-century theories allows the project to be organized around a rigorous geometric system while also enabling greater flexibility in subsequent digital elaboration. In this context, the software used (Blender 4.2) provides a suite of dedicated tools, including *Geometry Nodes* in a *Visual Programming Language* (VPL) environment, which allow for the definition of dimensional parameters (such as height, width, and bay spacing) and the real-time adjustment of element configurations without needing to rebuild

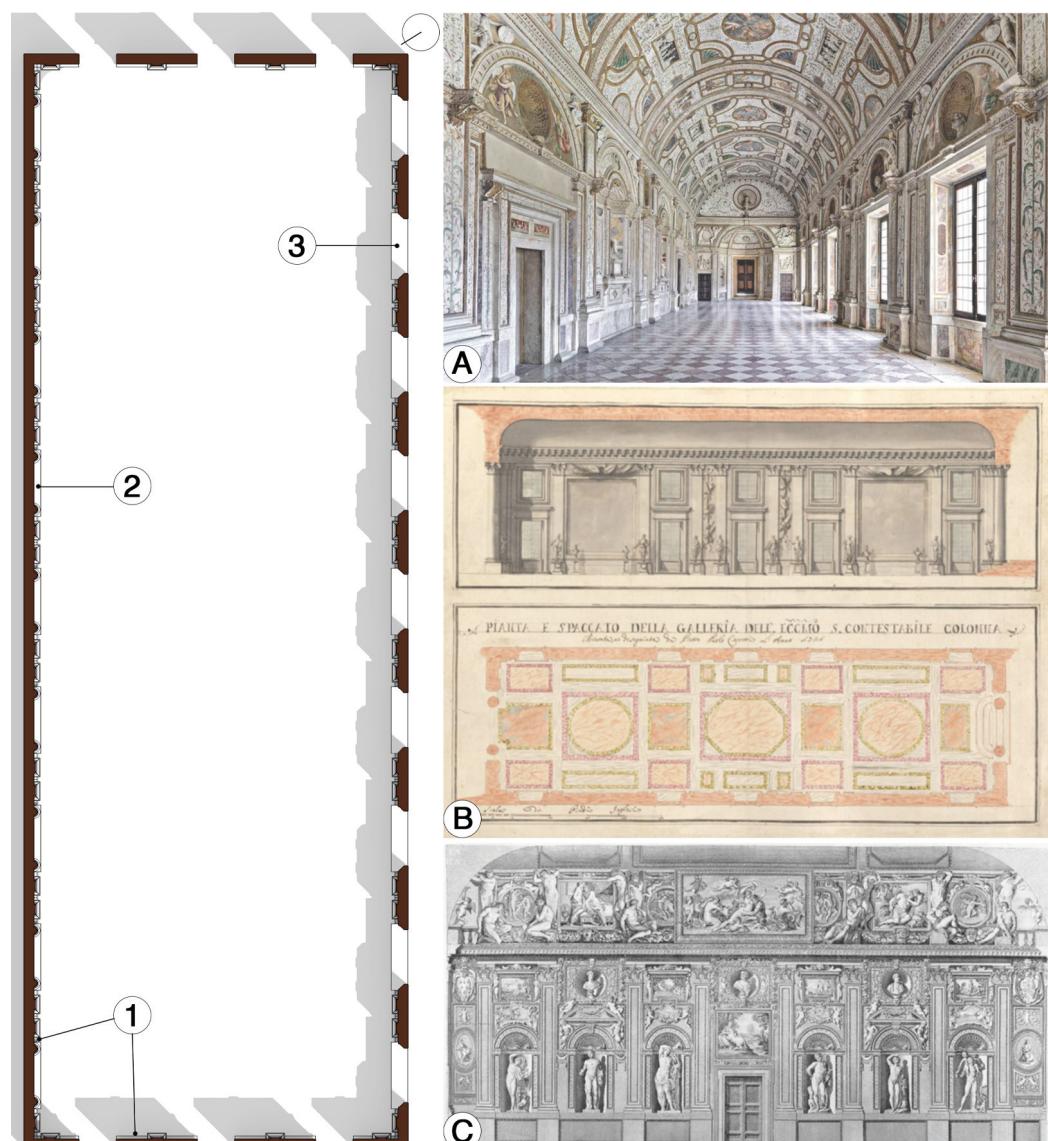


Fig. 3. Left: schematic layout of the gallery type (authors' drawing), showing the placement of the decorative apparatus (1), artworks (2), and openings (3). Right: references used for architectural and decorative configuration: Galleria dei Marmi, Mantua (A); Plan and section of the Galleria Colonna (B); View of the north-facing side, Galleria Farnese (C).

the entire model for each change. This non-destructive modeling approach [D'acunto 2022, p. 97-106] is crucial for testing different proportional hypotheses while maintaining the architectural structure's overall coherence (figs. 6, 7) and maintaining a visible and editable connection between process and result.

After numerous attempts, it became clear that the current generative power of AI is insufficient for creating precise architectural models optimized for VR use. However, organic forms such as bas-reliefs, statues, and decorative elements lend themselves better to such generation, producing results that are both more realistic and manageable using

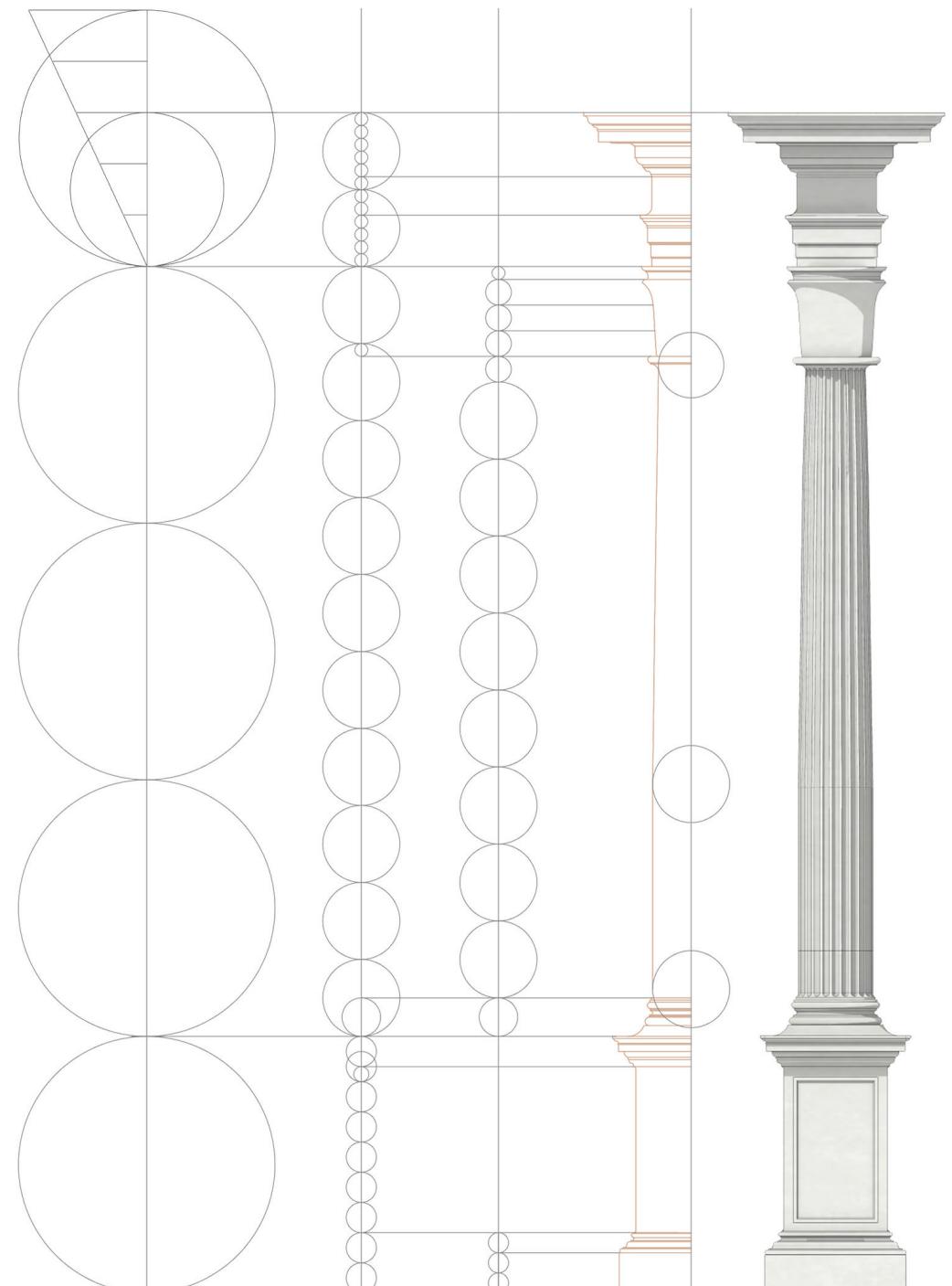


Fig. 4. Modular reconstruction of a Corinthian column with pedestal based on Vincenzo Scamozzi's treatise (authors' drawing).

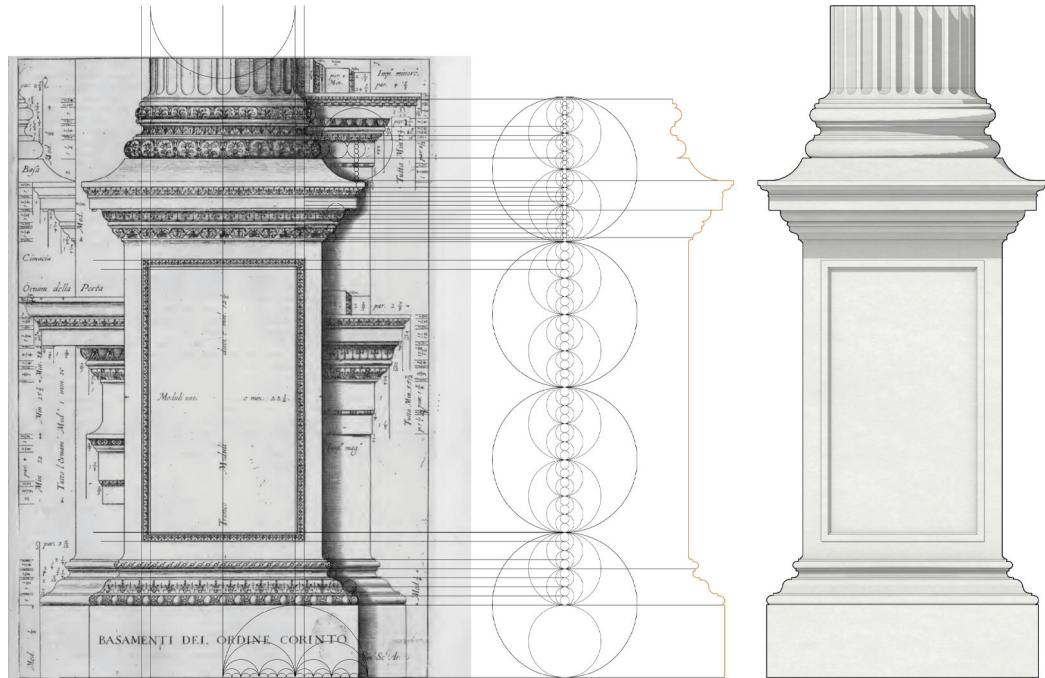


Fig. 5. Detail of molding modulation according to Vincenzo Scamozzi's proportions [Scamozzi 1605, p. 565]. The more complex profiles were simplified to facilitate real-time calculations by virtual reality devices (authors' drawing).

online tools (fig. 8). These initial tests point the way toward creating the gallery's decorative apparatus by carefully selecting prompts and historical-artistic references.

A particularly captivating aspect of the imagined gallery is its dreamlike nature, balancing geometric clarity with a melancholic atmosphere, a space suspended between memory and vision. From this perspective, we decided to introduce a ruin effect, inspired by both Piranesian imagery [Ficacci 2000, p. 8] and a Ruskinian interpretation of the passage of time on historical architecture [Ruskin 1851, p. 8], as if to convey the sense of a lived-in building perpetually straddling reality and dream. Here too, Blender's Geometry Nodes enable localized variations (peeling walls, crumbling plaster, deeper or shallower cracks), simulating the erosive action of time (fig. 9). The concept is thus of a gallery that, while never existing in real form, can appear to the eye as a kind of poetic ruin: a metaphor for an active imagination shaped by both history and the fantasy of the poet and the visitor.

From the perspective of visual rendering and shading (fig. 10), the workflow involves using specialized nodes within *Blender* to texture surfaces and details, followed by baking the textures to optimize performance for VR devices. This baking process compresses lighting calculations and shading steps into a set of lighter maps, ensuring smooth navigation even when the user explores the virtual environment with a headset. The effectiveness of this procedure translates into improved readability of the environment and a



Fig. 6. Drawings by Vincenzo Scamozzi [Scamozzi 1605, pp. 554, 557, 559, 562] used for the composition and proportioning of architectural elements, including intercolumniation distances.

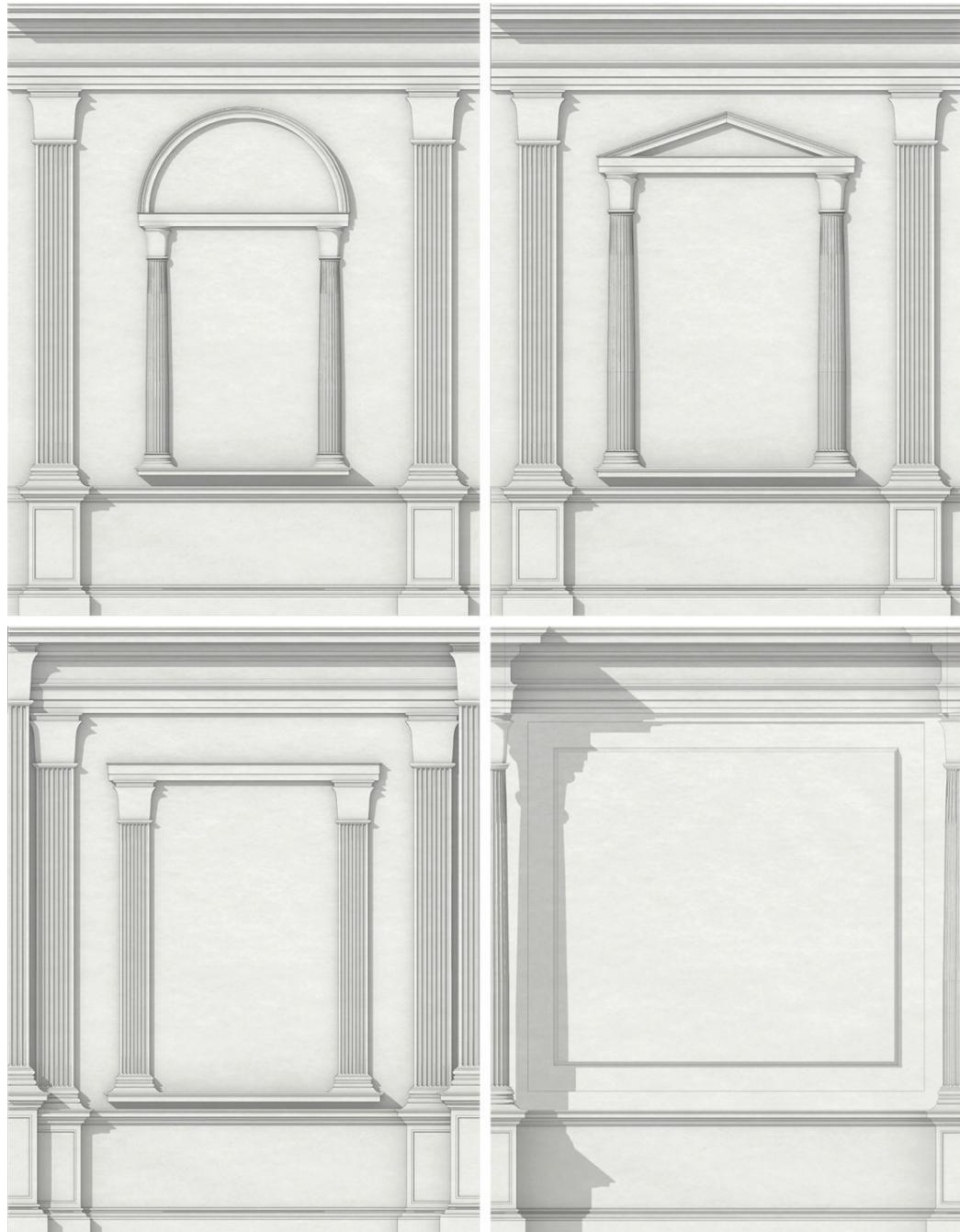


Fig. 7. Examples of grouping options for architectural elements to be instantiated for gallery parameterization (authors' drawing).

more intense emotional engagement, preserving within the system the nuances of light and shadow, the worn textures, and the Baroque-style decorative elements.

### The extended reality experience project

In parallel with the challenges of spatial modeling, the definition of an extended reality (XR) user experience represents another area of research, still in its early stages. While Marino's *La Galeria* emerges as a literary space where words continually evoke images, this hybrid experience places the spectator/visitor at the center of a dialectic between immersion, interaction, and creative reinterpretation of the artworks. The challenge, therefore, lies in balancing scenic elements with the demands of critical understanding, ensuring that the



Fig. 8. Examples of models generated using text-to-mesh software (*Meshy*) prepared for the completion of the gallery (authors' drawing).

environment serves not as mere spectacle but as a vehicle for knowledge (fig. 11). The virtual gallery's collection includes 3D reproductions inspired by early Baroque sculptures, digital renderings of renowned or hypothesized paintings, and models created through photogrammetry. The heterogeneity of formats (3D, 2D, immersive projections) necessitates technological integration, with particular attention to optimizing graphic resources. Wearing the VR headset, users can freely explore the gallery or follow a guided narrative path enriched with texts and soundscapes organized in a coherent thematic sequence. The primary challenge is to enable close observation of the artworks –capturing pictorial

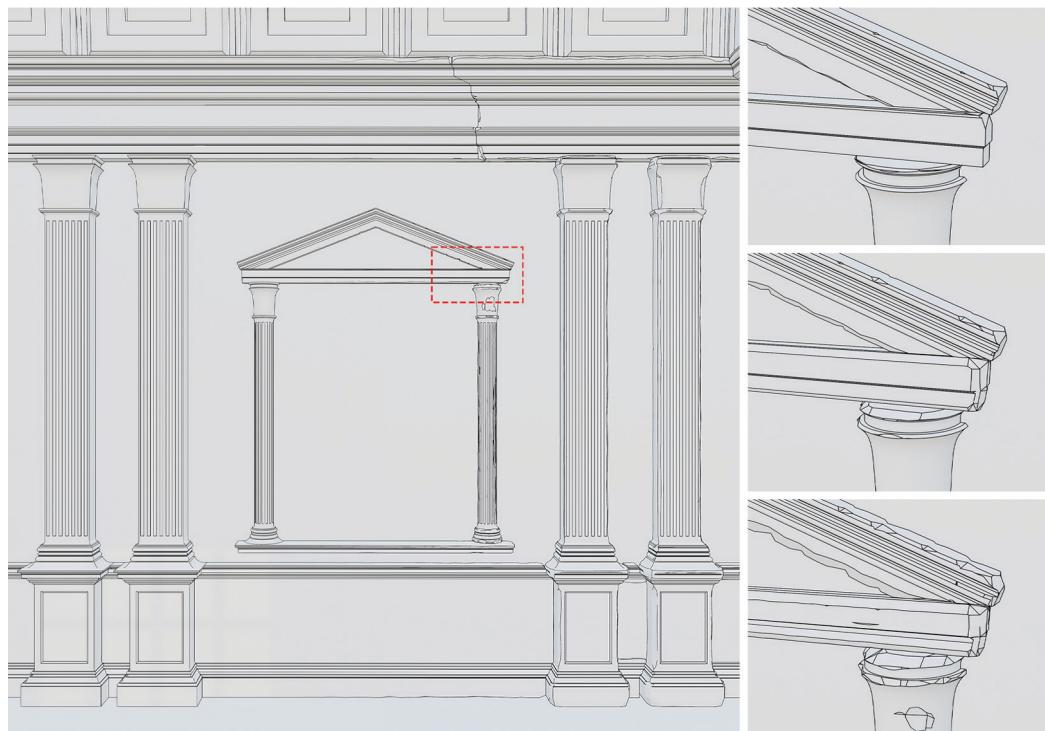


Fig. 9. Transition to a ruined model through edging. The parametrization of shapes via VPL allows for a gradual adjustment of this effect (authors' drawing).



Fig. 10. Comparison between the reference image (Domenico Piola, *Design for ceiling and wall frescoes*, c. 1684) for shading style and the result achieved so far (authors' drawing). The latter consists of multiple procedural textures that vary depending on the light source's position.

or sculptural details, for example—without sacrificing the overall perception of the gallery, which must retain its spatial and symbolic significance. In this regard, the virtual locomotion system and interaction interfaces (pointing, teleportation, or continuous walking) will play a critical role in defining the quality of the experience.

Thanks to the freedom offered by virtual reality, the imaginary gallery can expand into dimensions and scenarios that are difficult to achieve in a physical space: arches that multiply, perspectives that distort, corridors that stretch infinitely. The ruin effect introduced during the modeling phase will here become a source of wonder—a dynamic aging that can intensify or soften in real time, accompanying luminous evolutions with soundscapes. Within the interaction design, the VR platform will also enable interaction with the artworks, allowing users to activate animations or narrative transitions that reveal connections between Marino's verses and iconographic details. In parallel with the VR version, a physical installation is planned, where videomapping will project parts of the virtual gallery onto real walls, evoking Baroque spatiality. The use of videomapping proves to be a valuable tool for engaging audiences less familiar with VR headsets and for creating a dialogue between real space and the digital environment or, more precisely, between reality and imagination.

### Conclusions

Ultimately, the modeling of the gallery as an interdisciplinary laboratory underscores the complexity and richness of a project that goes beyond reconstructing an ideal museum



Fig. 11. Central perspective highlighting the work completed so far on the gallery's composition and graphic rendering (authors' drawing).

space. It aims to shape an impossible memory, where historical sources, literary inspirations, and computational design practices intertwine. This fusion of knowledge not only enriches the critical understanding of a cornerstone Baroque text but also effectively explores the expressive potential of advanced digital tools, capable of rendering the transition from dream to matter almost tangible.

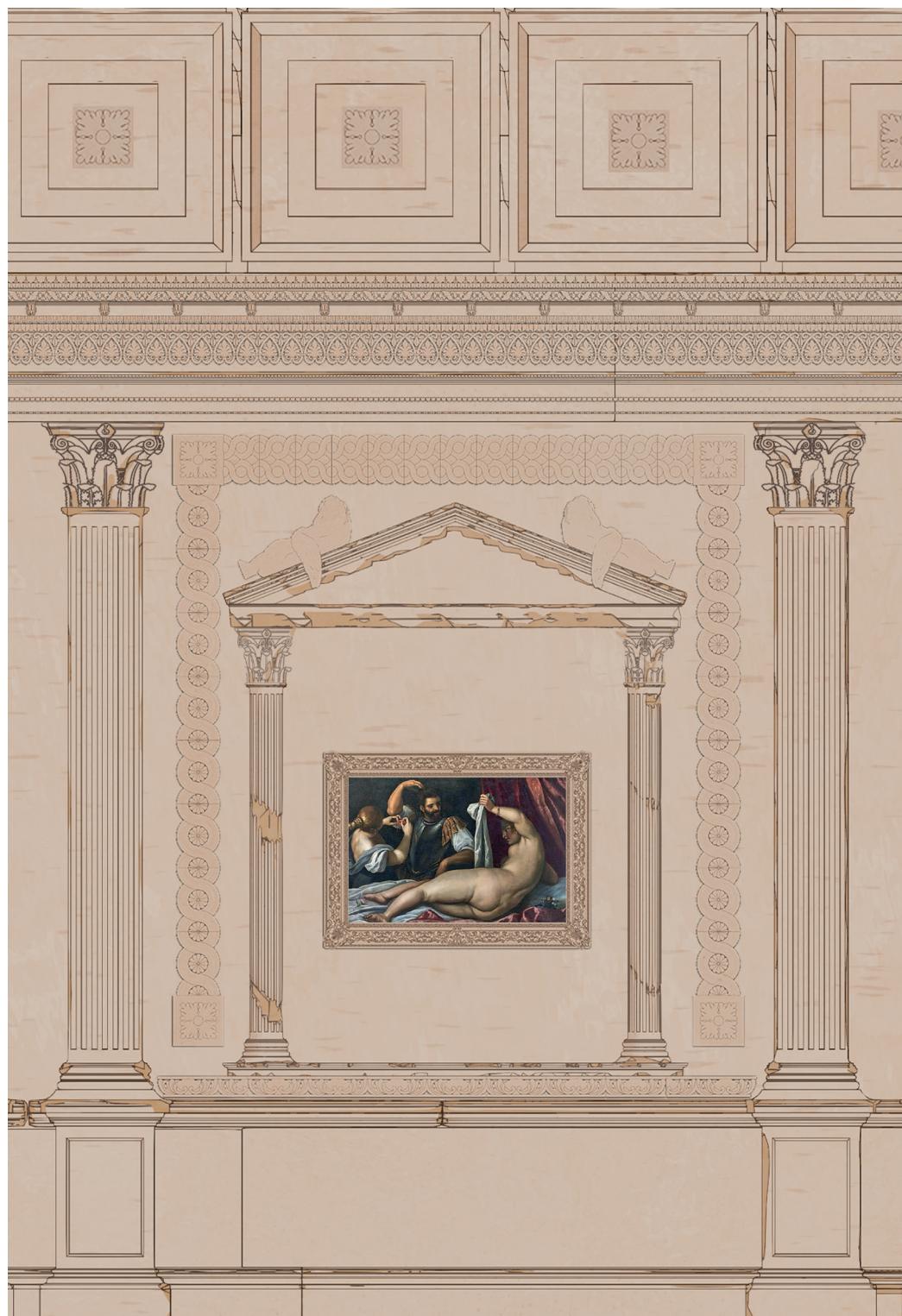


Fig. 12. Partial integration of decorative and iconographic elements (authors' drawing), along with the placement of one of the artworks described by Marino (Palma il Giovane, *Venus and Mars*, 1544).

Furthermore, the design of the extended reality experience is not merely a showcase for content but a creative act that reinterprets the very categories of museum engagement. The audience becomes a co-author of a narrative space where Marino's images and words, though imagined or idealized, acquire a new persuasive power. The broad range of technological solutions (VR headsets, videomapping, digital interaction) demonstrates how *La Galeria* continues to inspire wonder and intellectual curiosity, reaffirming the vitality of a text that still resonates in a contemporary context.

The act of returning this space to the public in immersive form ultimately reflects Marino's vision of a museum of the mind, a place where poetic language and visual construction intertwine and enhance each other, transcending disciplinary and temporal boundaries.

#### Acknowledgements and credits

This work is part of the EAR Enacting Artistic Research Project PNRR\_INTAFAM00060, funded under the National Recovery and Resilience Plan (PNRR), Mission 4, "Education and Research" - Component 1, "Enhancing the provision of educational services from early childhood to university" - Investment Line 3.4, "Advanced university teaching and skills," Sub-investment T5 "Strategic partnerships/initiatives to innovate the international dimension of the AFAM system." The authors, while having jointly contributed to the conceptualization and design of this research, as well as to the drafting of the *Conclusions* section, acknowledge the following attributions: the section *From literary ekphrasis to new tools for a virtual/digital exhibition* is attributed to Dalma Frascarelli; the section *The challenge presented by the work of Giovan Battista Marino* is attributed to Floriana Boni; the section *Modeling the gallery: an interdisciplinary workshop to generate a cultural and artistic experience* is attributed to Paolo Pieruccini; and the sections *Introduction* and *The extended reality experience project* are attributed to Ramona Quattrini.

### Reference List

- Caruso, C. (2009). La Galeria: questioni e proposte esegetiche. In E. Russo (a cura di). *Marino e il Barocco a Napoli*, Atti del Convegno, Basilea, 7-9 giugno 2007, pp. 185-207.
- D'Acunto, G., Calandriello, A., Caldo, E. (2022). Generative modeling as an alternative analysis tool for cultural heritage. The case study of helicoidal staircases. In M. A. Ródenas-López, J. Calvo-López, M. Salcedo-Galera (Eds.). *Graphics for Analysis . Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica*, pp. 97-106. Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-04632-2\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-031-04632-2_11).
- Ficacci, L. (2000). *Piranesi, The Complete Etchings*. Colonia: Taschen.
- Guardiani, F. (1988). L'idea dell'immagine nella "Galeria" di G. B. Marino. In *Letteratura italiana e arti figurative*. Atti del XII Convegno dell'Associazione Internazionale per gli Studi di Lingua e Letteratura Italiana. Toronto, Hamilton, Montreal, 6-10 maggio 1985, vol. 2, pp. pp. 647-654. Firenze: Olschki.
- Levi, E. (1935). *Lope de Vega e l'Italia*. Firenze: Sansoni.
- Marino, G.B. (2014). *Dicerie Sacre*. E. Ardissono (a cura di). Roma: Edizioni di Storia e Letteratura (ed. orig. 1614).
- Marino, G.B. (1966). *Lettere*. M. Guglielminetti (a cura di). Torino: Einaudi.
- Orbaan, J.A.F. (1920). *Documenti sul Barocco in Roma*. Roma: Società di Storia Patria.
- Praz, M. (2002). *Geometrie anamorfiche: saggi di arte, letteratura e bizzarrie varie*. G. Pulce (a cura di). Roma: Edizioni di Storia e Letteratura.
- Ruffino, A. (2005). Gallerie, Marino e l'immagine in esilio. In G. B. Marino, *La Galeria*. Trento: La Finestra.
- Ruskin, J. (1851-1853). *The Stones of Venice*. London: Smith, Elder & Co.
- Russo, E., Tosini, P., Zezza, A. (a cura di). (2021). *Marino e l'arte tra Cinquecento e Seicento*. Roma: L'Erma di Bretschneider.
- Russo E., Tosini P., Zezza A. (a cura di). (2024). *Poesia e pitture nel Seicento. Giovan Battista Marino e la «meravigliosa» passione*. Roma: Officina Libraria.
- Scamozzi, V. (1605). *L'idea dell'architettura universale*. Venezia: Giorgio Valentino.
- Volpato, G. (2007). *Les Loges de Raphaël et la Galerie du Palais Farnèse*. A. Gilet (a cura di). Milano: Silvana Editrice.

### Authors

Ramona Quattrini, Università Politecnica delle Marche, r.quattrini@staff.univpm.it  
Dalma Frascarelli, Accademia delle Belle Arti di Roma, d.frascarelli@abaroma.it  
Paolo Pieruccini, Università Politecnica delle Marche, p.pieruccini@staff.univpm.it  
Floriana Boni, Accademia delle Belle Arti di Roma, f.boni@abaroma.it

To cite this chapter: Ramona Quattrini, Dalma Frascarelli, Paolo Pieruccini, Floriana Boni (2025). *La Galeria of Giovan Battista Marino from Ékphrasis to Imagined Space between AI and VR*. In L. Carlevaris et al. (Eds.). *ékphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/ékphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 3211-3238. DOI: 10.3280/oa-1430-c922.