

2

Il *trompe l'oeil*: da ‘arte dell’inganno’ ad ‘arte delle possibilità’ *The trompe l'oeil: from ‘art of deception’ to ‘art of possibilities’*

Greta Attademo

Abstract

La presente ricerca si concentra sull'uso, all'interno del più recente scenario di arte urbana, del *trompe l'oeil*, una tecnica di rappresentazione caratterizzata da forte realismo e da illusioni geometriche e visive che inducono gli osservatori a immaginare una tridimensionalità spaziale, pur essendo l'opera pittorica realizzata su superfici bidimensionali. Il termine *trompe l'oeil* fu coniato durante il periodo barocco, ma la conoscenza delle illusioni pittoriche ha radici ben più profonde, con molti esempi che risalgono all'antica Grecia, all'Impero Romano e continuano nei secoli successivi, fino ad arrivare all'età contemporanea con la Street Art, tipica espressione delle città metropolitane del nostro secolo. La ricerca mira a comprendere le attuali ragioni del ritorno al gusto artistico del *trompe l'oeil*: analizzandone i caratteri simbolici e rappresentativi vengono definiti gli aspetti innovativi e quelli che si pongono in continuità con la tradizione artistica.

Abstract

These research focuses on the use of the *trompe l'oeil* within the most recent scenario of urban art. The *trompe l'oeil* is a technique of representation characterized by a strong realism and by geometrical and visual illusions that induce observers to imagine a three-dimensionality even though the artwork is realized on two-dimensional surfaces. The term was coined during the Baroque period, but the knowledge of the pictorial illusions has much deeper roots; there are many examples that date back to the ancient Greece, to the Roman Empire and that continue in the following centuries, right up to the contemporary age with the Street Art, typical expression of metropolitan cities of our century. The present research aims to understand the reasons about the return of the *trompe l'oeil*'s artistic taste; the goal is to analyze its symbolic and representational features in order to define both its innovative aspects and those that are in continuity with the artistic tradition.

Parole chiave

Trompe l'oeil; arte ludica; illusioni ottiche, narrazione interattiva.

Keywords

Trompe l'oeil; ludic art, optical illusions, interactive storytelling.

Introduzione

Per sfuggire al mondo, non c'è mezzo più sicuro dell'arte; e niente è meglio dell'arte per tenersi in contatto con il mondo¹.

Il pensiero di Johann Wolfgang von Goethe sull'arte riflette in maniera significativa il valore intrinseco di cui essa è dotata, ossia la capacità di costituire un rapporto ossimorico con il reale: da un lato, l'espressione estetica e creativa sviluppa un mondo 'altro', quello delle immagini, consentendo all'osservatore di rifugiarsi in esso, allontanandosi dalla quotidianità; dall'altro, l'arte costituisce un mezzo di avvicinamento al mondo fisico, non solo perché da esso trae ispirazione fondamento, ma anche perché consente, sia all'artista che al fruitore dell'opera, di volgere un nuovo sguardo su ciò che lo circonda. Come afferma Barcia Salorio, cioè, «l'arte si allontana dalla realtà per vederla con più esattezza»². Tuttavia, nella società attuale, in cui «il concetto di cultura dell'informazione è parallelo al concetto di cultura visiva»³, la proliferazione e la saturazione di immagini ci hanno spesso anestetizzati nei confronti del loro valore comunicativo, inducendo gli artisti a sperimentare nuove forme e linguaggi espressivi. Tale cambiamento ha coinvolto anche lo scenario delle Street Art che ha sviluppato, negli ultimi anni, differenti modalità comunicative che appaiono ben lontane dagli atti di vandalismo e di occultazione dello spazio urbano, tipici delle tags del graffitismo; ne sono manifesto, forse il più evidente poiché la relazione contrastante con il reale viene portata al suo limite estremo, le opere appartenenti al genere del *trompe l'oeil*. Con questo termine, derivato dalla lingua francese con il significato di 'inganno dell'occhio' (da *'tromper'*, ingannare, e *'oeil'*, occhio) vengono indicate quelle manifestazioni artistiche che, attraverso l'uso di espedienti illusionistici, inducono nell'osservatore la sensazione di trovarsi di fronte ad oggetti tridimensionali, pur essendo essi, di fatto, dipinti su superfici. Tale espressione, coniata durante il periodo Barocco e ritrovata, per la prima volta in un contesto artistico, in un Salon parigino del 1800⁴, può essere riproposta anche per le opere illusorie dell'Urban Art contemporanea, poiché esse utilizzano lo stesso procedimento geometrico; la riproposi-

Introduction

There is no surer method of evading the world than by following art; and no surer method of linking oneself to it than by art¹.

The intrinsic value of which art is the bearer, namely the ability to build an oxymoronic connection with the real, is expressed significantly by Johann Wolfgang von Goethe's thinking: on the one hand, the aesthetic and inventive expression creates another world that is that of images, allowing the observer to take refuge in it and to escape from the everyday life; on the other hand, it represents a way to approach the physical world, not just because the art draws inspiration and origins from it, but also because it allows both creator and enjoyer to see that is around them with a fresh eye. As Barcia Salorio says "The art moves away from reality to see it more precisely"². However, the proliferation and the saturation of images have distanced us from their communicative value in today's society in which "the concept of information culture is a parallel to that of the visual culture"³; this has led artists to experiment new forms and expressive languages. This change has also involved the scenario of the Street Art that has developed different communication solutions in the last few years; these appear to be much different to the acts of vandalism and occultation of the urban space typical of graffiti tags; this is evident in the artwork belonging to the genre of *trompe l'oeil*, probably because they represent the most extreme example of the contrasting relation with the real. *Trompe l'oeil* is a term derived from the French language with the meaning of 'trick of the eye' (*'tromper'*: to trick, *'oeil'*: eye) and used to designate these artistic manifestations that, through the use of illusionistic expedients, induce the observer to think to be in front of three-dimensional objects when they are only painted on surfaces. This expression, coined during the Baroque and first founded in an artistic context in a 1800's Parisian *salon*⁴, can also be used for the illusory artwork belonging to the contemporary Urban Art, because they employ the same geometrical process; the two-dimensional revival of spatial suggestions, in fact, is obtained through a projective process in which the plan of the representation is coincident or parallel with

zione bidimensionale di suggestioni spaziali è infatti ottenuta attraverso un processo proiettivo in cui il piano della rappresentazione risulta coincidente o parallelo al quadro, ossia al piano della percezione visiva dell'osservatore. Nonostante le origini relativamente recenti del termine e il crescente sviluppo nell'arte urbana, se il concetto di *trompe l'oeil* viene esteso alla tecnica rappresentativa, più che al genere da cavalletto, la sua lettura ci porta a risalire a origini ben più antiche, come dimostra il noto racconto che Plinio il Vecchio dedica, nel XXXV libro della *Naturalis Historia*, alla rivalità tra i due pittori greci Parrasio e Zeusi, vissuti nel V secolo a.C.: «Si dice che costui (Parrasio) sia venuto in competizione con Zeusi, il quale presentò un dipinto raffigurante acini d' uva: erano riusciti così bene, che alcuni uccelli volarono fin sulla scena. Lo stesso Parrasio, a sua volta, dipinse un drappo, ed era così realistico che Zeusi - insuperbito dal giudizio degli uccelli - lo sollecitò a rimuoverlo, in modo che si potesse vedere il quadro. Ma non appena si accorse del suo errore, con una modestia che rivelava un nobile sentire, Zeusi ammise che il premio l' aveva meritato Parrasio. Se infatti Zeusi era stato in grado di ingannare gli uccelli, Parrasio aveva ingannato lui, un artista»⁵.

Questo episodio, divenuto ormai un famoso aneddoto, mostra come il *trompe l'oeil*, nella sua accezione più generale di illusione ottico-percettiva, ha da sempre costituito elemento di grande fascino e motivo di interesse per gli artisti e per gli studiosi dell'arte. La sua specificità di strumento paradossale⁶, dalla duplice natura oppositiva e connettiva tra realtà fisica e pittorica, lo ha reso, in effetti, un *fil rouge* che ha attraversato, in maniera più o meno spiccata, tutta la storia della pittura occidentale, dalle illusioni pittoriche del mondo greco-romano alle ricerche prospettiche del Rinascimento, divenendo poi genere autonomo in epoca barocca, fino ad arrivare alla Street Art odierna⁷. Il suo uso si è trasformato incessantemente, assumendo forme, caratteri e contenuti differenti, soggetti alle ideologie predominanti delle diverse epoche, ma mantenendo come costante la riflessione artistica sul rapporto tra realtà e illusione. Partendo da queste considerazioni, la presente ricerca si pone l'obiettivo di

the plane to which the viewer's eye belongs. Despite the relatively recent origins of the terms and the increasing development in urban art, if the *trompe l'oeil* concept is extended to the representative technique rather than the artistic genre of painting on easel, it dates much further back, as Pliny The Elder attests in the tale about the rivalry between Parrhasius and Zeuxis, two Greek painters who lived in the 5th century b.C.: "This last (Parrhasius) it is said, entered into a pictorial contest with Zeuxis, who represented some grapes, painted so naturally that the birds flew towards the spot where the picture was exhibited. Parrhasius, on the other hand, exhibited a curtain, drawn with such singular truthfulness, that Zeuxis, elated with the judgment which had been passed upon his work by the birds, haughtily demanded that the curtain should be drawn aside to let the picture be seen. Upon finding his mistake, with a great degree of ingenuous candour he admitted that he had been surpassed, for that whereas he himself had only deceived the birds, Parrhasius had deceived him, an artist"⁵. This episode, that has now become a famous anecdote, shows how the *trompe l'oeil*, intended in its more general sense of optical-perceptive illusion, has always been an element of great charm and a point of interest for the artists and scholars of art. Its specificity of paradoxical tool⁶ with a dual nature of opposition and connection between physical and pictorial reality, made it, in fact, a *fil rouge* that has spanned all the history of the Western painting, in a more or less pronounced way; starting from the pictorial illusion of the Greco-Roman world to the perspective research conducted in the Renaissance, later becoming an autonomous genre during the Baroque period, up to the daily Street Art⁷. Its use has been constantly changing, assuming forms, features and content different according to the prevailing ideologies of ages, but always keeping the relationship between reality and illusion as a constant of the artistic reflection. Starting from this premise, the present research aims to investigate the reasons

¹ von Goethe, J.W. (1854).

² Barcia Salorio, D. (1982).

³ Manovich, L. (2002).

⁴ Cfr.: Sullivan, L. (2016).

⁵ Cfr.: Plinio Il Vecchio, Lefons, C. (Ed.). (2014).

⁶ Calabrese, O. (2011), p. 26.

⁷ Giusti, A. (2009).

indagare le ragioni del ritorno del suddetto gusto artistico, nonché le forme contemporanee sotto cui esso è tornato a vivere all'interno del più recente contesto di arte di strada.

Metodologia proposta

La Street Art, data la molteplicità di artisti coinvolti, nonché la varietà di tecniche, stili e materiali utilizzati, non ha ancora raggiunto una definizione univoca. Nonostante ciò, gli studi e le ricerche condotti sul tema appaiono concordi nell'indicare, con questo termine, quei fenomeni artistici, sviluppatisi attraverso interventi pittorici sul tessuto urbano, distinti dal genere del graffitismo⁸. Quest'ultimo, infatti, è un'attività sovversiva, tipica dello scenario sub culturale *hip-hop*, che manifesta il suo carattere autoaffermativo e di non curanza delle leggi attraverso espressioni artistiche associate ad atti che deturpano lo spazio urbano; il graffito, infatti, «corre da una casa all'altra, dal muro di un edificio all'altro, da una parete alla finestra o alla porta, o sui finestrini della metropolitana, o sui marciapiede. Il graffito s'accavalla, vomita, si sovrappone»⁹, suscitando negli individui sensazioni di timore e di pericolo nei confronti dell'ambiente circostante, e venendo perciò percepito come cultura indesiderata da parte dell'opinione comune¹⁰. La Street Art, al contrario, è oggi considerata «una forma essenziale di arte pubblica che consente alle società di esprimere e affrontare problemi, promuovere valori e identità della comunità e abbellire i quartieri attraverso il processo creativo»¹¹. Lo Street Artist, al pari di un'artista tradizionale, «rispetta il muro come rispettava il quadro su un cavalletto»¹². Egli sostituisce loghi e lettere dei graffiti con forme figurative e iconiche in armonico equilibrio con lo spazio, creando relazioni interattive e giocose con i passanti che, attraverso la vista e il movimento, partecipano alla costruzione dei significati sottesi all'opera artistica. Tali caratteri non solo rendono la Street Art una manifestazione distinta dal graffitismo, ma anche opposta a esso (fig. 1), poiché capace di ridurre il vandalismo nello spazio pubblico¹³ e di migliorare l'estetica e la percezione dell'ambiente urbano¹⁴. Negli ultimi anni, l'esigenza di rigenerazione culturale ed economica delle città¹⁵, ha portato la Street Art a coprire

about the return of this artistic taste, as well as the contemporary forms under which it has come back to life in the recent context of Street Art.

The proposed methodology

The Street Art did not reach a single definition due to the multiplicity of its artists and the variety of techniques, styles and materials used. Despite this, studies and research on this topic agree that this term refers to those artistic phenomena developed through pictorial interventions on the urban fabric and distinct from the graffiti art⁸. The latter is, in fact, a subversive activity typical of the hip-hop subculture that shows its features of self affirmation and negligence of the laws through artistic expressions linked to acts that disfigure the urban space; the graffiti, in fact, "runs from one house to the next, from one wall of a building to the next, from the wall onto the window or the door, or windows on subway trains, or the pavements. Graffiti overlaps, is thrown up, superimposes"⁹, provoking a sense of fear and of danger in people, and so it has been perceived as an unwanted culture from public opinion¹⁰. The Street Art, on the contrary, is now considered "an essential form of public art that allows communities to express and address problems, promote community values and identity, and beautify neighbourhoods through the creative process"¹¹. The Street Artist, like a traditional painter, "respects the wall as he used to respect the limitations of his easel"¹². He replaces logos and letters of graffiti artists with figurative and iconic forms that are in a harmonic balance with the space, creating interactive and ludic relations with the passerby; they participate in the construction of the meanings underlie the artwork with their sense of sight and their movements. These characteristics not only make the Street Art a manifestation distinct from the graffiti, but also opposed to it (fig. 1), because it is able to reduce the vandalism in the public space¹³ and to improve the aesthetic and the perception of the urban environment¹⁴. The need for cultural

APAG. 33 | ON PAGE 33.

Fig. 1. I Graffiti si sovrappongono al paramento murario come su una tela bianca, annullandone ogni valore (Quartiere Saint Victor, Marsiglia); la Street Art interagisce con l'architettura, evidenziandone il ruolo nella costruzione del significato dell'opera ("Street Art City", Lurcy-Lévis) (Foto dell'autore, maggio 2017) | *The Graffiti overlap on the wall that is like a blank canvas, annulling its every value (Saint Victor Quarter, Marseille); the Street Art interacts with the architecture, evidencing its role in the construction of the artwork meaning ("Street Art City", Lurcy-Lévis) (Author's pic, May 2017).*

⁸ Gianquinto, M. (2019).

⁹ Baudrillard, J. (2007), p. 96.

¹⁰ Corti Billie, S. & G. (2008), pp. 241-251.

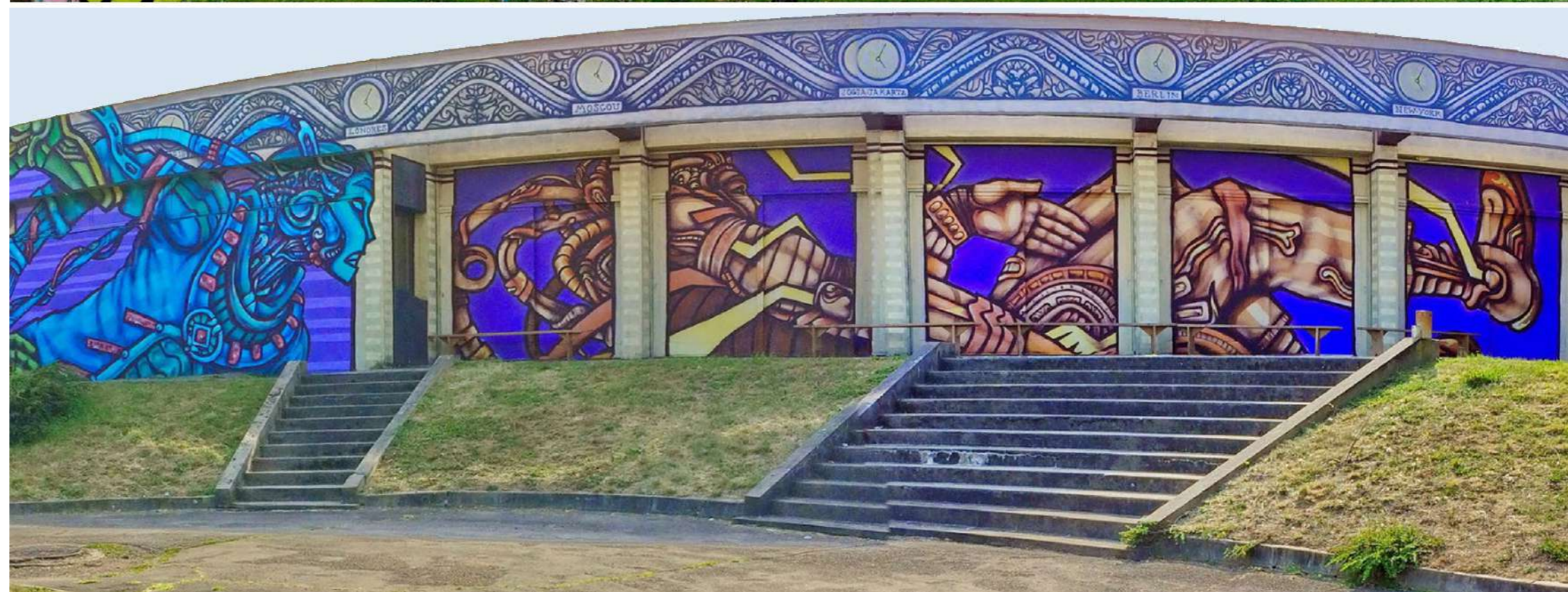
¹¹ Edmonton Arts Council, 2009.

¹² Baudrillard, J. (2007), p. 96.

¹³ Crew et al. (2006).

¹⁴ Halim, D.K. (2008).

¹⁵ *ibidem*.



una varia gamma di scopi, quali l'educazione informale, l'espressione culturale, l'incoraggiamento del senso del luogo¹⁶. Questi obiettivi sono stati spesso raggiunti attraverso opere urbane che, in maniera del tutto innovativa, hanno sperimentato l'antica tecnica del *trompe l'oeil*; le motivazioni di questa scelta sono certamente da ritrovarsi nelle sue qualità rappresentative, non avendo essa mai costituito un vero e proprio movimento artistico: i pittori che l'hanno adoperata nel corso della storia, infatti, hanno proposto le più varie e disparate scelte stilistiche, spesso anche molto differenti nelle opere di uno stesso artista. La metodologia proposta, pertanto, indaga i caratteri del *trompe l'oeil* contemporaneo, mettendoli in relazione con i tratti distintivi della Street Art, ovvero: la capacità di trasformare la percezione spaziale; l'interazione con l'osservatore; il carattere ludico delle opere.

Il *trompe l'oeil* per la trasformazione percettiva dello spazio

Negli ultimi decenni le illusioni ottiche hanno costituito un fervente campo di sperimentazione per gli artisti di strada; l'uso di nuovi strumenti di rappresentazione digitale, infatti, seppur sempre subordinato all'immensa abilità pittorica e immaginativa degli artisti, ha contribuito ad un controllo più semplice e intuitivo delle operazioni di proiezione geometrica alla base dei processi grafici. Tale condizione ha permesso loro non solo di realizzare opere illusorie con i metodi più disparati e su ogni tipo di superficie, ma anche di utilizzare, in chiave contemporanea, alcune complesse tecniche pittoriche tradizionali, tra le quali spiccano certamente l'anamorfose e il *trompe l'oeil*. Si tratta, in entrambi i casi, di processi proiettivi di illusione prospettica, capaci di riproporre suggestioni spaziali su supporti bidimensionali. Nell'arte di strada, l'anamorfose è utilizzata prevalentemente dai "madonnari"¹⁷ per realizzare pitture su pavimentazioni e marciapiedi; l'uso di un quadro prospettico orizzontale e di un unico punto di vista per la fruizione dell'opera permettono di creare illusioni lungo la verticalità dei piani di calpestio, dando vita a scene iperrealistiche e surreali, come quelle dipinte da Leon Keer, Edgard Mueller, Julian Beever e Kurt

and economic regeneration of cities¹⁵ has meant that the Street Art served a range of purposes, such as informal education, cultural expression and the encouragement of a sense of place¹⁶. These objectives have been often achieved by urban works that have experimented the ancient technique of *trompe l'oeil* in an innovative way; the reasons for that choice can be certainly found in its representative features because it has never been a real artistic movement: painters who have used it in history, in fact, have proposed the most varied stylistic choices, often also very different in the work of the same artist. Therefore, the proposed methodology investigates the features of the contemporary *trompe l'oeil*, linking them to the hallmarks of Street Art, namely: the ability to transform the spatial perception; the interaction with the observer; the playful feature of the artwork.

The *trompe l'oeil* for the perceptive transformation of the space

The optical illusions have constituted an impassioned field of experimentation for Street Artists in recent decades; the use of new tools of digital representation, in fact, although always subordinated to the immense pictorial and imaginative ability of the artists, has contributed to an easier and more intuitive control of the operations of geometrical projection at the base of the graphical processes. This allowed them not only to realize illusory artwork with the most disparate methods and on any type of surface, but also to use some complex traditional painting techniques in a contemporary way, in particular the anamorphosis and the *trompe l'oeil*. These two are projective processes of perspective illusion, able to re-propose spatial suggestions on two-dimensional supports. The anamorphosis, in the Street Art, is mainly used by so-called "madonnari"¹⁷ in order to realize paintings on paving and pavements; the use of a horizontal framework and a single point of view allow to propose illusions along the verticality of the ground surfaces, creating hyperrealistic and surreal scenes, like those painted by Leon Keer, Edgard Mueller, Julian Beever and Kurt Wenner (fig. 2). Instead, the *trompe l'oeil* is generally created on vertical walls; the real



Wenner (fig. 2). Il *trompe l'oeil*, invece, è generalmente creato su pareti verticali; lo spazio prospettico reale, attraverso la sovrapposizione del piano della rappresentazione, acquista profondità lungo la direzione orizzontale, garantendo inoltre una fruizione dell'opera indipendente dal punto di vista da cui la si osserva (fig. 3). Nell'arte pittorica tradizionale, la particolare caratteristica del *trompe l'oeil* di attivare un coinvolgente gioco di rimandi tra realtà e illusione, è stata soprattutto utilizzata per il gusto, tipicamente barocco, di moltiplicare le profondità spaziali di luoghi nobiliari, con l'obiettivo di enfatizzarne lo sfarzo e la maestosità (fig. 4). C'è da dire, tuttavia, che anche la sua capacità di innescare

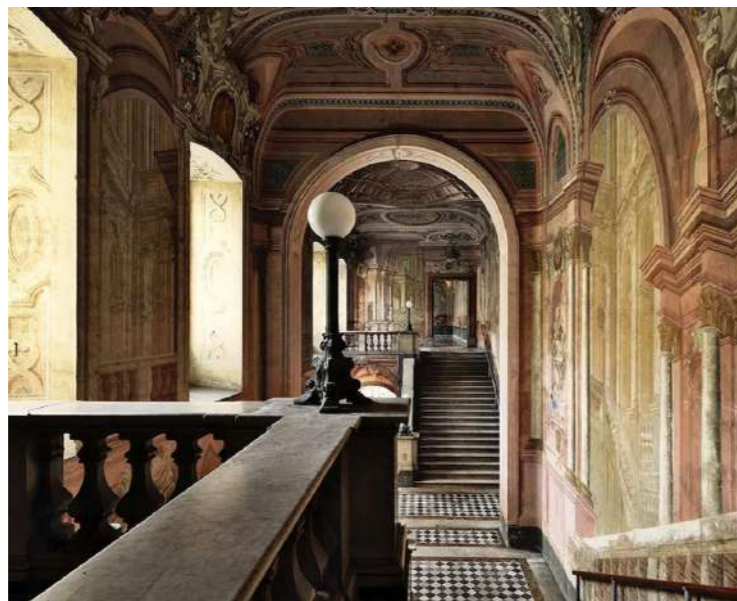
perspective space, through the overlapping of the plan of the representation, gains depth along the horizontal direction, also guaranteeing the enjoyment of the work independent of the point of view from which it is observed (fig. 3). The special feature of the *trompe l'oeil* of activating of an addictive game of references between reality and illusion, was used in the traditional pictorial art for the typical Baroque taste, in order to increase spatial depths in noble places, emphasizing their pomp and majesty (fig. 4). However, it must be said that also its ability to trigger a series of perceptive relations between the physical and painted space was known since ancient times, allowing

¹⁶Marschall, S. (1999).

¹⁷ Sono così chiamati gli artisti di strada che eseguono i loro disegni su piani di calpestio urbani; tale termine deriva dalle raffigurazioni sacre di grande realismo che originariamente realizzavano in strada in occasione di festeggiamenti religiosi o di rituali cristiani | This term indicates those Street Artists who make their drawings on the urban ground surfaces; it comes from the great realistic sacred images that they originally made on the street on the occasion of religious celebrations or Christians rituals.

IN ALTO | ON TOP:

Fig. 2. Le grandi opere anamorfiche della Street Art create sulle pavimentazioni stradali. In senso orario dalla figura in alto a sinistra: "Displacement of the poor" di Leon Keer (Arnhem, 2018, www.leonkeer.com), "The Crevasse" di Edgard Mueller (Dún Laoghaire, 2009, www.metanamorph.com), "Zurigo station accident" di Julian Beever (Zurigo, 2013, www.julianbeever.net) e "Disaster" di Kurt Wenner (Londra, 2007, www.kurtwenner.com) | The big anamorphosis of the Street Art created on the road surfaces. From the top-left figure and clockwise: "Displacement of the poor" of Leon Keer (Arnhem, 2018, www.leonkeer.com), "The Crevasse" of Edgard Mueller (Dún Laoghaire, 2009, www.metanamorph.com), Zurich station accident" of Julian Beever (Zurich, 2013, www.julianbeever.net) e "Disaster" of Kurt Wenner (London, 2007, www.kurtwenner.com).



A DESTRA | ON THE RIGHT:
Fig. 3. L'uso del trompe l'oeil nella Street Art sulle pareti verticali (a sinistra: "Mariposas de Aragón" di Mantra a Saragozza (Spagna, 2017, www.mantrarea.com); a destra: "Homage to the lost spaces" di Mike Hewson a Christchurch (Nuova Zelanda, 2012, www.mikehewson.co.nz) | The use of the trompe l'oeil on vertical walls in the Street Art (figure left: "Mariposas de Aragón" of Mantra in Zaragoza (Spain, 2017, www.mantrarea.com); figure right: "Homage to the lost spaces" of Mike Hewson in Christchurch (New Zealand, 2012, www.mikehewson.co.nz).

Fig. 4. Il gusto barocco del trompe l'oeil per la moltiplicazione di profondità spaziali in luoghi maestosi e imponenti. (Reggia di Portici, Italia) (Foto dell'autore, settembre 2019) | Baroque taste of the trompe l'oeil in order to increase the spatial depths in magnificent and majestic sites (Reggia di Portici, Italy) (Author's pic, September 2019).
Fig. 5. Il trompe l'oeil per la risoluzione di problematiche architettoniche: la finta cupola di Andrea Pozzo (Chiesa di Sant'Ignazio di Loyola, Roma) e il finto abside di Bramante (Chiesa di Santa Maria presso San Satiro, Milano) (Foto dell'autore, 2015) | The trompe l'oeil in order to resolve architectural problems: the fake dome by Andrea Pozzo (Chiesa di Sant'Ignazio di Loyola, Rome) and the fake apse by Bramante (Chiesa di Santa Maria presso San Satiro, Milan) (Author's pic, 2015).



una serie di relazioni percettive tra lo spazio fisico e quello dipinto era nota sin dai tempi antichi, permettendo innanzitutto di risolvere problematiche architettoniche. Si pensi, per fare un esempio, ai *cubicula* delle antiche abitazioni pompeiane che, seppur piccoli e angusti, venivano percepiti come ameni e spaziosi¹⁸ grazie ai *trompe l'oeil* che, riproponendo vedute paesaggistiche, architetture fittizie e luoghi immaginari sulle pareti cieche, permettevano di sfondare visivamente lo spazio, ampliandolo ed espandendone i confini; o ancora, alle simulazione di strutture architettoniche al fine di sopperire alla mancanza di spazio per la loro costruzione, come nel caso della finta cupola dipinta da Andrea Pozzo sul soffitto planare della Chiesa romana di Sant'Ignazio di Loyola o come accade per l'illusorio abside di Bramante nella Chiesa di Santa Maria Presso San Satiro (fig. 5). Anche nella Street Art la tecnica del 'colpo d'occhio' nasce per dare soluzione a problemi pratici dello spazio fisico; tuttavia, a differenza del passato, non agisce più su luoghi elitari e lussuosi, ma esclusivamente su quelli urbani, pensati e usufruiti dalla gente che vive la strada e in essa si riconosce¹⁹. Il *trompe l'oeil*, cioè, diventa uno strumento strategico di riqualificazione urbana e sociale: attraverso operazioni di trasformazione, sviluppo e abbellimento, infatti, permette non solo di porre rimedio alle evidenti problematiche estetiche di costruzioni mediocri o malridotte, ma anche di focalizzare l'attenzione comune su quelle zone della città strutturalmente più degradate e funzionalmente deboli²⁰. Come afferma A. Barbara, infatti, «i salti di percezione sono tra i doni più potenti che i sensi possano concedere all'architettura. Sono i luoghi in cui avviene l'inaspettato, in cui il pregiudizio fallisce a favore della contraddizione, che è voluta e ricercata, dove la relazione tra aspettativa della mente e percezione sensoriale è una sorpresa che smarrisce [...] perché la percezione dilata, restringe, altera e connette gli spazi a suo totale piacimento. Questo [...] porta ad un atteggiamento innovativo nei riguardi dell'invenzione e della fruizione dei luoghi»²¹. Emblematico in tal senso è il progetto A-fresco che lo Street Artist francese Patrick Commecy sviluppa assieme al suo team "City of Creation" in numerose città francesi, quali Levallois, Cannes e Marsiglia.

first of all to resolve architectural problems. For example, one thinks of *cubicula* of the ancient Pompeian houses that, although small and cramped, were perceived as pleasant and spacious¹⁸, thanks to the presence of the trompe l'oeil that, re-proposing landscape views, fictional architectures and imaginary places on the walls, allowed to break down visually the space, extending it and expanding its boundaries; not to forget also the simulation of architectural structures in order to compensate for the lack of space, as in the case of the fake dome painted by Andrea Pozzo on the planar ceiling of the roman "Chiesa di Sant'Ignazio di Loyola" or also the fake apse by Bramante in the "Chiesa di Santa Maria Presso San Satiro" (fig. 5). The 'eye-catcher' technique is created in order to solve practical problems of the physical space also in the Street Art; however, unlike in the past, it no longer acts on elitist and luxurious places, but on those urban that are designed and used by the people who live on the street and who recognize himself in it¹⁹. So, the *trompe l'oeil* becomes a strategic tool for the urban and social requalification: through operations of transformation, development and embellishment, it allow not only to remedy to the obvious aesthetical problems of mediocre or decayed buildings, but also to bring the common attention to the structurally most degraded and functionally vulnerable areas of the city²⁰. As A. Barbara says, in fact, "leaps of perception are among the most powerful gifts that the senses can give to architecture. These are the place where the unexpected occurs, where prejudice fails in favor of the contradiction, which is soundly anchored, where the relationship between mental expectation and sensory perception is a surprise that disorients [...] because perception dilates, restricts, alters and connect spaces at its leisure. This [...] leads to an innovative attitude towards the invention and use of places"²¹. The project A-fresco is emblematic in this sense; it is realized by the French Street Artist Patrick Commecy together with his team "City of Creation" in many French cities, including Levallois, Cannes and

¹⁸ Beard, M. (2012).

¹⁹ Riva, A. (2007).

²⁰ Cervellati, P.L. (1991).

²¹ Barbara, A. (2011), p. 123.

Sulle mura perimetrali fatiscenti, sulle facciate cieche e sulle finestre murate di edifici decadenti o abbandonati, Commecy realizza imponenti affreschi illusionistici che, sia per la monumentalità che per il livello di dettaglio, regalano al murales una tangibilità tipica del mondo reale. Sulle facciate monotone e ripetitive degli edifici in linea, vengono dipinti in *trompe l'oeil* alcuni elementi architettonici, come balconi, finestre, scalinate e fontane, simili a quelli realmente esistenti in altre zone della città, dove la cura del decoro urbano è maggiore; essi sono spesso accompagnati da figure umane raffiguranti volti noti e personaggi che hanno contribuito alla definizione dell'identità della specifica città. Attraverso il *trompe l'oeil*, Commecy non vuole solo conferire armonia estetica agli edifici: lavorando su quartieri degradati e privi di funzioni, percepiti negativamente dalla popolazione, vuole ricreare il senso di ogni luogo; i temi pittorici vengono pertanto scelti in base alle caratteristiche specifiche dello scenario architettonico e alla storia del contesto urbano. L'obiettivo è dapprima quello di stimolare la vista dell'osservatore, catturandone l'attenzione attraverso l'illusione di uno spazio dipinto che appare reale; successivamente, attraverso la raffigurazione di quartieri spensierati e scene di vita quotidiana, l'artista trasforma lo spazio in un teatro vivace e colorato, invitando lo spettatore a riflettere sul significato del luogo e sui suoi possibili assetti futuri. Il progetto A-fresco ha permesso, infatti, non solo di coinvolgere i residenti arricchendo il loro patrimonio architettonico, ma anche i visitatori che, rafforzando il proprio immaginario spaziale grazie a temi che si allacciano alle peculiarità del posto, ne hanno fatto una vera e propria attrazione turistica (fig. 6). La Street Art, dunque, riprende dal tradizionale *trompe l'oeil* la capacità di risolvere problemi architettonici, rendendo lo spazio reale visivamente efficace solo quando entra in relazione con quello spazio dipinto, e viceversa. Rispetto al passato, inoltre, la sua funzione sociale si è rinforzata poiché, offrendo agli individui proposte e non più persuasioni, diventa una forma di attivismo in risposta al disagio abitativo e sociale, un invito alla riflessione comunitaria sulla necessità di agire per la valorizzazione pubblica del tessuto urbano (fig. 7).

Marseille. He realizes impressive illusionistic frescoes on the dilapidated perimeter walls, on the blind facades and on the walled windows of decadent or abandoned buildings; the illusions, for both the monumentality and the level of detail, give to the mural the typical tangibility of the real world.

Commecy paints in *trompe l'oeil* some architectural elements, such as balconies, windows, staircases and fountains on the monotonous and repetitive facades of buildings, making them similar to those really existing in other areas of the city where the urban décor is greater; they are often accompanied with human figures depicting familiar faces and characters who have contributed to the definition of the urban identity.

Commecy, through the *trompe l'oeil*, not only wants to give aesthetical harmony to the buildings: he wants to recreate the sense of each place, working on degraded and dysfunctional neighborhoods; for this reason, the pictorial themes are chosen according to the specific features of the architectural scenario and according to the history of the urban context. First the aim is to stimulate the sight of the observer, capturing his attention through the illusion of a painted space that seems real; then, through the depiction of carefree neighborhoods and scenes of everyday life, the artist transforms the space into a vibrant and colored theatre, inviting the spectator to reconsider the meaning of the place and its possible future.

The A-fresco project, in fact, has allowed not only to involve residents enhancing their architectural heritage, but also to engage the tourists who, reinforcing their imaginary of the space thanks to topics linked to the peculiarity of the place, have made it a real touristic attraction (fig. 6). So the Street Art inherits from tradition the *trompe l'oeil's* ability to solve architectural problems, making visually effective the real and painted space only when they relate with each other. Compared to the past, its social function has become much stronger because, offering to people proposals and no longer persuasions, it becomes a form of activism in response to the housing and social discomfort, an invitation to reflect in community on the need to act for the public enhancement of the urban structure (fig. 7).



Il *trompe l'oeil* nell'interazione con l'osservatore

La Street Art è considerata una forma espressiva appartenente all'arte pubblica; tale termine, sebbene ancora soggetto a varie interpretazioni, è di solito utilizzato nell'accezione generica di arte non esposta in gallerie o musei²². Alcuni studiosi ne hanno dato un'ulteriore specificazione: S. Selwood la definisce come «arte destinata al pubblico, creata dal pubblico o ubicata in spazi che, sebbene non siano di proprietà pubblica, sono intesi per un uso pubblico»²³; P.B.

The *trompe l'oeil* in the interaction with the observer

The Street Art is considered a form of expression belonging to the public art; this term, though is still subject to different interpretations, is commonly used in the meaning of art that is not displayed in galleries or museums²². Researchers gave it another specification: S. Selwood defines it as "art intended for the public, created by the public or sited in spaces, which although not publicly owned are nevertheless intended for public use"²³; P.B. Bach speaks of it as "a

IN ALTO | ON TOP:
Fig. 6. Il progetto A-fresco di Patrick Commecy per la riqualificazione estetica e sociale delle periferie francesi (www.a-fresco.com) | The A-fresco project by Patrick Commecy for the aesthetical and social requalification of the French suburbs (www.a-fresco.com).

²² Hunting, D. (2005).

²³ Selwood, S. (1995), p. 8.



Bach ne parla come «una manifestazione di come vediamo il mondo, il riflesso dell'artista del nostro ambiente sociale, culturale e fisico»²⁴; altri ancora la intendono come «un'arte che si è resa pubblica»²⁵. Elemento comune alle diverse descrizioni è il legame relazionale che l'Urban Art riesce a instaurare non solo con lo spazio, ma anche con gli individui. Essa ha una capacità intrinseca di catturare, trattenere e trasformare le operazioni cognitive dei suoi spettatori e partecipanti²⁶, creando di fatto delle 'narrazioni condivise' tra persone, idee e città. In questo scenario, dunque, il ruolo del fruitore dell'opera è importante tanto quello dell'artista che l'ha prodotta. Ciò sembra ben combinarsi con i caratteri peculiari del *trompe l'oeil*; esso infatti è l'unico «genere pittorico che prende il nome non dal contenuto delle figure rappresentate o dalla tecnica di rappresentazione, ma dall'allusione al fruitore. Gli occhi 'ingannati' del *trompe l'oeil* sono per forza gli occhi di chi lo guarda»²⁷. Il suo obiettivo, pertanto, non è «quello di farci credere alla presenza della cosa nel quadro, ma di farci sapere qualcosa sulla posizione del soggetto che pensa e contempla il quadro»²⁸.

manifestation of how we see the world-the artist's reflection of our social, cultural, and physical environment"²⁴; others understand it as "art which is made public"²⁵. Common element in all the different descriptions is the bonding relationship that the urban art is able to establish not only with the space, but also with people. It has the ability to capture, hold and transform cognitive operations of its spectators and participants²⁶, so creating 'shared narratives' between people, ideas, and the city. In such a scenario, therefore, the role of the user of the artwork is just as important as that of the artist who produced it. This consideration goes well with the peculiarities of the *trompe l'oeil*; it is in fact the only "pictorial genre that takes its name not from the content of the figures represented or from the representation technique, but from the allusion to the user. The 'tricked' eyes of *trompe l'oeil* are necessarily the eyes of the viewer"²⁷. So the aim is not "to make us believe in the presence of the thing in the picture, but to let us know something about the position of the subject who thinks and contemplates the picture"²⁸.

IN ALTO | ON TOP.

Fig. 7. Il *trompe l'oeil* per la trasformazione percettiva dello spazio. Confronto tra l'uso tradizionale nelle architetture private (Casa dei Vettii, Pompei) (Foto dell'autore, 2015) e l'uso nella Street Art per lo spazio urbano ("Au file de Loire" di Patrick Commecy, Brives Charensac, www.a-fresco.com) | The *trompe l'oeil* for the perceptive transformation of the space. Comparison between the traditional use in private architecture (Casa dei Vettii, Pompeii) (Author's pic, 2015) and the use for the urban space in the Street Art ("Au file de Loire" by Patrick Commecy, Brives Charensac, www.a-fresco.com).

²⁴ Bach, P.B. (1992), p. 4.

²⁵ Norman, E.H., Norman, J.M. (2000).

²⁶ Schacter, R. (2008).

²⁷ Calabrese, O. (2011), p. 6.

²⁸ Marin, L. (1994), p.147.

Da queste considerazioni, emerge il perché il *trompe l'oeil* abbia assunto qualità differenti nelle diverse epoche storiche; esso si modificava a seconda dello spettatore a cui doveva rivolgersi: «[...] quello delle visioni teatrali, quello delle feste patrizie, quello del coinvolgimento emotivo delle comunità religiose nelle chiese, quello delle abitazioni borghesi, quello delle città metropolitane. Ecco apparire, dunque, un ulteriore motivo di interesse, quello di capire come ogni società presupponga un comportamento visivo particolare da parte dei suoi membri, e definisca per loro il ruolo di uno spettatore ideale, di uno spettatore-modello»²⁹. Lo spettatore odierno si confronta continuamente con una società dominata dalla comunicazione di massa. Con l'avvento di Internet e la diffusione delle tecnologie digitali, le immagini sono divenute il mezzo divulgativo per eccellenza, grazie alla capacità di imprimere, tramite simboli e segni, dei messaggi più profondi nella memoria collettiva. Tuttavia, il flusso iconico incessante a cui quotidianamente l'uomo è sottoposto, lo ha spesso assuefatto a tali stimoli, rendendone il significato labile e precario. È in quest'ottica che deve essere riletto il ritorno del *trompe l'oeil*: come afferma Derrick de Kerckhove, «[...] oggi viviamo nel neo-barocco, che come il barocco è un momento di cambiamento storico e sensoriale»³⁰; l'immagine maggiormente comunicativa è pertanto «[...] quella che colpisce con più forza, che solleva l'emozione più intensa»³¹ poiché, attirando il pubblico, aumenta le potenzialità di permanenza sociale dei suoi messaggi e di cristallizzazione dei suoi significati. Dunque, se il *trompe l'oeil* della Controriforma utilizzava il disorientamento, l'alterazione delle percezioni, lo stupore e la meraviglia al fine di richiamare i fedeli in un rinnovamento spirituale, oggi tali fattori vengono adoperati per catturare l'attenzione di un osservatore spesso frettoloso e distratto. Lo street artist John Pugh usa il *trompe l'oeil* non solo per rivolgersi a esso, ma per coinvolgerlo attivamente, richiedendogli di farsi carico di una complessità maggiore della mera osservazione passiva, che risiede proprio nella ricostruzione del rapporto tra immagine e messaggio. I *trompe l'oeil* di Pugh sono immagini dinamiche, di dimensioni gigantesche (fig. 8), che permettono di attrarre più facilmente il

From these considerations, we understand why the *trompe l'oeil* has assumed different features in different eras; it continued to mutate depending on the ideal spectator to whom had to reach out: "[...] one of the theatrical performances, one of the emotional involvement of the religious community in churches, one of the bourgeois houses, one of the metropolitan cities. Here is to appear an additional point of interest, that is to understand how every society presupposes a particular visual behavior by its members, and it defines for them the role of an ideal spectator, a model-spectator"²⁹. Today's viewer, instead, continually confronts with a society dominated by images and mass communication. With the advent of the internet and the dissemination of digital technologies, the images have become the communicative medium par excellence, thanks to the ability to imprint, through symbols and signs, some deepest messages in the collective memory. However, the incessant iconic flow to which man is subject every day, has often accustomed him to these stimuli, making their meaning labile and temporary. It is in that light that the *trompe l'oeil* return should be seen: as Derrick de Kerckhove says, "[...] today we live in neo-baroque, which like baroque is a moment of historical and sensorial change"³⁰; therefore, the most communicative image is "[...] the one that hits harder, that brings up the most intense emotion"³¹ because, attracting audience, increase the potential of social permanence of its messages and of the crystallization of its meanings. So, if the *trompe l'oeil* of the Counter-Reformation used disorientation, alteration of perceptions, amazement and wonder in order to involve the faithful in a spiritual renewal, these same factors are used today to capture the attention of a spectator who is often hasty and inattentive. The street artist John Pugh uses *trompe l'oeil* not only to turn and attend to him, but to actively involve him, asking him to take charge of a complexity that is greater than the mere passive observation and that corresponds to the reconstruction of the relation between image and message. Pugh's *trompe l'oeil* are dynamic images of gigantic dimensions (fig. 8), which make it easier to attract the passerby, who is much more

²⁹ Calabrese, O. (2011), p. 6.

³⁰ Gualdoni, F. (2008), p. 26.

³¹ Mlacio, M. (2011), p. 41.



IN ALTO | ON TOP:

Fig. 8. L'illusionismo narrativo nelle opere trompe l'oeil di John Pugh (a sinistra: "Beauty in the beast", Santa Fe, Nuovo Messico; a destra in alto: "Siete punto uno", Downtown Los Gatos, California; a destra in basso: "Academe", Chico, California; www.artofjohnpugh.com) | The narrative illusionism in the trompe l'oeil artwork by John Pugh (figure left: "Beauty in the beast", Santa Fe, New Mexico; top-right figure: "Siete punto uno", Downtown Los Gatos, California; lower-right figure: "Academe", Chico, California; www.artofjohnpugh.com).

³² Bruce, (2006).

³³ Calabrese, O. (2011), p. 21.

³⁴ Bruce, (2006).

³⁵ Walton, K.L. (1993).

passante, molto più propenso a interagire con un evento o un fenomeno architettonico non comune mentre passeggia per la città³². Una volta incuriosito, l'osservatore, per una breve frazione di tempo, viene coinvolto in «un'illusione di realtà»³³; immediatamente dopo, egli mette in dubbio la sua percezione, avviando un meccanismo speculativo in cui la ripetizione dello sguardo e il miglioramento dell'esperienza spaziale consentono di non confondere più realtà pittorica e fisica, ma di interpretarne i significati nascosti. L'arte di Pugh è stata infatti definita 'illusionismo narrativo', poiché combinando tecniche di illusione con elementi narrativi e concettuali, è capace di stimolare l'immaginazione dell'osservatore introducendolo a nuove idee e prospettive³⁴. Lo spettatore contemporaneo, dunque, non è più ingannato dal *trompe l'oeil*, ma ne diventa complice: accetta la prescrizione a immaginare, «sovrappo- nendo al mondo reale, senza negarlo, uno spazio autonomo, e divenendo così parte del divenire dell'opera»³⁵.

inclined to interact with an uncommon event or architectural phenomenon while walking through the city³². Once intrigued, the observer, for a short fraction of time, is involved in "an illusion of reality"³³; immediately after, he doubts his perception, starting a speculative mechanism in which the repetition of the gaze and the improvement of the spatial experience allow not to confuse images and objects anymore, but to interpret the hidden meanings. Pugh's art has in fact been defined as 'narrative illusionism', because combining illusion techniques with narrative and conceptual elements, it is capable of stimulating the observer's imagination by introducing him to new ideas and perspectives³⁴. The contemporary viewer, therefore, is no longer deceived by the *trompe l'oeil*, but becomes its accomplice (fig. 5): he accepts the prescription to imagine, "superimposing on the real world, without denying it, an autonomous space, and thus participating to the becoming of the work"³⁵.

Il carattere ludico del *trompe l'oeil*

Eric Zimmerman ha definito il nostro come il «ludic century»³⁶, poiché l'avvento dei nuovi media e delle ICT ha sistematicamente trasformato la struttura dell'informazione attraverso approcci più giocosi e creativi. Oggi, infatti, le tecnologie e la cultura sono «sempre più sistemiche, modulari, personalizzabili e partecipative. I giochi incarnano queste qualità in modo inequivocabile»³⁷. La Street Art, in quanto mezzo comunicativo, si è evoluta in relazione a tali cambiamenti, differenziandosi dall'arte urbana degli anni '80 non tanto per un cambiamento di contenuti, quanto piuttosto per l'approccio 'carnevesco' attraverso cui essi vengono proposti. Tale termine deve essere inteso nell'accezione con cui Mikhail Bakhtin indicava quelle attività che utilizzano politiche ludiche in maniera acuta e polemica contro la società del tempo, fondendo tatticamente arte, gioco e vita³⁸. Un carnevale, infatti, celebra la liberazione temporanea da un ordine prestabilito, sospendendo gerarchie, privilegi, norme e divieti quotidiani³⁹; si tratta, cioè, della creazione di un mondo autonomo e separato, generato in risposta alle condizioni del mondo ufficiale⁴⁰. La Street Art ha pertanto utilizzato il gioco per interrompere l'esperienza quotidiana degli individui nell'ambiente urbano: l'arte che gioca con lo spazio e i suoi elementi, infatti, permette all'uomo di operare un re-orientamento in esso⁴¹ e di stabilire connessioni durature con i messaggi al suo interno; come afferma anche I. Brook, il gioco non solo crea divertimento nello spazio, ma consente di stabilire con esso un legame di affetto e di condivisione⁴². Partendo da queste considerazioni, è evidente come il *trompe l'oeil* si riveli uno strumento fondamentale, poiché l'ambiguità che propone tra realtà e finzione funge sia da *divertissement* che da mezzo in grado di sollevare domande essenziali sulla percezione del mondo. Il carattere ludico del *trompe l'oeil* è sempre stato predominante nell'arte, come dimostra Giorgio Vasari: «Dicesi che stando Giotto ancor giovinetto con Cimabue, dipinse una volta in sul naso d'una figura che esso Cimabue avea fatta, una mosca tanto naturale, che tornando il maestro per seguitare il lavoro, si rimise più d'una volta a cacciarla con mano, pensando che fusse

The ludic feature of *trompe l'oeil*

Eric Zimmerman defined our as the "ludic century"³⁶, because the advent of new media and ICT has systematically transformed the structure of information through more playful and creative approaches. Today, in fact, technologies and culture are "increasingly systemic, modular, customizable and participatory. Games embody these qualities unequivocally"³⁷. The Street Art, as a communication medium, has evolved in relation to these changes, differentiating itself from the urban art of the 1980s, not so much for a change of content, but rather for the 'carnival' approach through which they are proposed. This term must be understood according to the definition of Mikhail Bakhtin who indicated those activities that use playful policies in an acute and polemical way against the society of the time, fusing art, play and life tactically³⁸. A carnival, in fact, celebrates the temporary liberation from a pre-established order, suspending hierarchies, privileges, norms and daily prohibitions³⁹; it coincides with the creation of an autonomous and separate world, that is generated in response to the conditions of the official world⁴⁰. Therefore, Street Art has used the game in order to interrupt the daily experience of people in the urban environment: art that plays with space and its elements, in fact, allows man to reorient in it⁴¹ and to establish lasting connections with the messages within it; as I. Brook also states, the game not only creates fun in space, but allows people to establish a bond of affection and sharing⁴². Starting from these considerations, it is clear that *trompe l'oeil* proves to be a fundamental instrument, because the ambiguity that it proposes between reality and fiction acts both as a *divertissement* and as a tool capable of raising essential questions about the perception of the world. The playful character of *trompe l'oeil* has always been predominant in art, as Giorgio Vasari shows: "It is said that when Giotto was still a young man with Cimabue, he once painted upon the nose of a figure that Cimabue had completed a fly which looked so natural that when his master returned to continue his work, he tried more than once to drive the fly away with his hand, convinced that it was

³⁶ Zimmerman, E. (2013).

³⁷ *ibidem*.

³⁸ Bakhtin, (1968).

³⁹ *ibidem*.

⁴⁰ Vaneigem, R. (1972).

⁴¹ St John, G. (2008).

⁴² Brook, I. (2007).



IN ALTO E A DESTRA | ON TOP AND ON THE RIGHT:
Fig. 9. La critica ludica dei trompe l'oeil dipinti da Banksy sul muro di separazione tra Israele e Palestina (2006-2007, www.banksy.co.uk) |
The ludic critique of the trompe l'oeil painted on the wall between Israel and Palestine by Banksy (2006-2007, www.banksy.co.uk).



vera, prima che s'accorgesse dell'errore»⁴³. Quella descritta, pare essere un'illusione, più che un inganno: l'illusione, infatti, non per forza è menzogna, ma è sempre scherzo, gioco, che come tale ha le sue regole. Lo spettatore della *trompe l'oeil*, dunque, è consapevole di 'fare finta', accetta di separarsi dalle limitazioni e dalle norme del quotidiano, entrando in un mondo diverso, quello ludico, che non è un puro semplice imitare, ma un partecipare nel doppio senso di comunicare e di co-agire⁴⁴. Tale carattere si ritrova anche nei *trompe l'oeil* che Banksy dipinge sul muro di separazione tra Israele e Palestina (fig. 9). In un primo momento, squarci di cieli azzurri, mari e palme, stimolano l'osservatore nell'immaginare luoghi paradisiaci; subito dopo, lo invitano a mettersi in punta di piedi, a guardare oltre, a saltare dall'altro lato del muro: il gioco, cioè, promuove una profonda riflessione di denuncia sulle barriere, siano esse fisiche, sociali o politiche. Non si tratta più di una realtà pittorica che evade dai suoi confini per stupire l'osservatore, come accade al bambino dipinto da Pere Borrel che, poggiando piedi e mani sulla cornice, si guarda in giro con circospezione, preparandosi a saltare fuori per fuggire, ma di una realtà concreta, a cui lentamente ci siamo abituati, che ha bisogno del gioco per cambiare punto di vista da cui essere osservata (fig. 10). Pertanto, «[...] questo doppio movimento, di fascinazione dapprima, poi di ritorno, di rivelazione, di evidenza» mette il fruitore di fronte al proprio accecamento, «quello dello sguardo di tutti i giorni, lo sguardo semplificatore dell'abitudine»⁴⁵.

Conclusioni

La Street Art è la manifestazione artistica prevalente del nostro secolo; comprendere le ragioni del suo ritorno al gusto del *trompe l'oeil* significa considerare i caratteri specifici della nostra epoca che l'hanno reso necessario. Nel mondo odierno, interattivo e iperconnesso, che la realtà sia concetto ambiguo e fragile, è un dato di fatto: l'uomo contemporaneo, continuamente bombardato da immagini, è assuefatto agli stimoli visivi, soprattutto a quelli provenienti dallo spazio in cui vive quotidianamente. La Street Art si appropria del *trompe l'oeil* per contrastare quel mondo di immagini utilitarie, di

real, before he realized his mistake"⁴³. Vasari describes a situation that seems to be an illusion rather than a deception: the illusion, in fact, is not necessarily a lie, but it is always a joke, a game, and as such, it has its rules. The spectator of the *trompe l'oeil*, therefore, is aware of 'making believe', he agrees to separate himself from the limitations and norms of everyday life, entering a different world, the playful one, which is not a pure simple imitation, but a participation in the double sense of communicating and co-acting⁴⁴. The same feature can be found in the *trompe l'oeil* that Banksy paints on the separation wall between Israel and Palestine (fig. 9). At first glimpses of blue skies, seas and palms, invite the observer to imagine heavenly places; immediately after, they encourage him to tiptoe, to look beyond, to jump on the other side of the wall: so the game stimulates a deep reflection of denunciation on the barriers, be they physical, social or political. It is no longer a pictorial reality that escapes from its borders to amaze the observer, as happens to the child painted by Pere Borrel who, placing his feet and hands on the frame, looks around with circumspection, preparing to jump out to escape; it is a concrete reality, the one we have slowly become accustomed, that needs the game to change the point of view from which to be observed (fig. 10). Therefore, "[...] this double movement, first of fascination, then of return, revelation, evidence" puts the user in front of his own blindness, "that of the everyday gaze, the simplifying gaze of habit"⁴⁵.

Conclusions

The Street Art is the prevalent artistic manifestation of our century; understanding the reasons of its return to the *trompe l'oeil* taste means considering the specific features of our time that made it necessary. The fact is that reality represents an ambiguous and fragile concept in the interactive and hyper connected today's world: the contemporary man, bombarded with images continuously, is accustomed to visual stimuli, especially to those coming from the daily space. Street Art appropriates the *trompe l'oeil* in order to counteract that world of utilitarian images, of

⁴³ Vasari, G. (1568), p. 121.

⁴⁴ Huizinga, J. (2002).

⁴⁵ Pouilloux, J. Y. (1989), pp. 268-269.

architetture di scarso valore e di luoghi critici a cui le persone si abitano lentamente. Questa tecnica, ‘colpendo l’occhio’ dell’osservatore e trasformando la percezione dello spazio, agisce su due fronti: da un lato, risponde al carattere ‘neobarocco’ e ludico della nostra epoca, giocando tra apparenza e smascheramento, creando stupore e meraviglia nei rapporti tra realtà e illusione; dall’altro, in maniera simile al ‘fare finta’ infantile, restituisce vigore al potere immaginativo di ogni individuo: «[...] così il *trompe l’oeil* non è che una trappola che ci rinvia al nostro sguardo, al modo in cui guardiamo – e occupiamo – lo spazio. [...] ciò che arresta il nostro sguardo, un breve istante, è l’irruzione della finzione in un universo al quale, a causa di ciò che si potrebbe chiamare la nostra cecità quotidiana, non sappiamo più prestare attenzione»⁴⁶. Così come in passato, anche nella Street Art, la dimensione artistica del *trompe l’oeil* diventa uno mezzo per la risoluzione di problematiche architettoniche/urbane. Si tratta, però, di uno strumento che non intende più ingannare e persuadere lo spettatore attraverso la ricchezza decorativa dello spazio o l’esaltazione del prestigio sociale di chi lo possiede; esso ha l’obiettivo di riattivare lo sguardo e il pensiero dell’uomo contemporaneo, che non è più uno specifico spettatore-modello, ma è chiunque viva, abiti o esplori la città. Se da un lato la Street Art ha ‘stravolto’ le sue origini, è pur vero che essa mantiene la sua sfaccettatura di arte politica, intendendo per politico tutto ciò che riguarda l’attenzione alla vita comunitaria. Agire con punture e iniezioni su luoghi vulnerabili, infatti, significa distribuire energia attraverso l’epidermide dei tessuti urbani, trasformando i metabolismi interni del suo organismo. Il *trompe l’oeil*, dunque, sacrifica il suo valore artistico intrinseco per riconsegnarsi alla collettività come simbolo rappresentativo e identitario. Sebbene risolva problemi pratici nell’immediato, il suo ruolo è quello di far riflettere l’osservatore su questioni più profonde e sulla necessità di cambiamento di alcuni scenari urbani. Nella sua funzione più ludica e critica, che, al pari della retorica, risponde al compito di “*movere, delectare, edocere*”, il *trompe l’oeil* passa da ‘arte dell’inganno’ ad ‘arte delle possibilità’: per due millenni è stata destinata al consumo di lusso, ora si ribella al lusso stesso⁴⁷.

low-value architecture and of critical places to which people get used to them slowly. ‘Tricking the eye’ of the observer and transforming the perception of the space, this technique acts on two front: on the one hand, it is responsive to the neo-baroque and ludic character of our time, playing between appearance and exposure, creating wonder and marvel in the relationship between reality and illusions; on the other hand, being similar to the ‘make-believe’ of children, it restores vigour to the imaginative power of each individual: “so the *trompe l’oeil* is trap that takes us back to our gaze, to the way we look at - and we occupy - the space [...] what interrupts our sight, for a short instance, is the eruption of fiction in the universe which, because of what we can call our daily blindness, we do not know how to pay attention”⁴⁶. The artistic dimension of the *trompe l’oeil* in the Street Art, as in the past, become a way to resolve architectural/urban problems. It is a tool that it no longer wishes to deceive and persuade the spectator through the decorative richness of the space or the glorification of the social prestige of who owns it; it aims to reactivate the gaze and the thought of the contemporary man, who is no longer a specific model viewer, but he is anyone who lives or explores the city. If on the one hand the Street Art has upset its origins, on the other it maintains its peculiar facet of politic art, intending for ‘politic’ everything related to the community life. Acting on vulnerable places with needle and injections, in fact, means distributing energy through the skin of urban structures, turning the internal metabolism of its organism. The *trompe l’oeil*, therefore, sacrifices its artistic value to be delivered again to the society as a symbol of representation and identity. Although it solves practical problems immediately, its role is to make the observer reflect on deeper issues and on the need for change related to some urban settings. The *trompe l’oeil*, assuming a more playful and critic role, responds, as well as the rhetoric, to the task of “*movere, delectare, edocere*”, changing itself from the ‘art of deception’ to the ‘art of possibilities’: “for two millennia, it has been an art destined to a luxury consumption, now it rebels at the luxury itself”⁴⁷.

APAG. 47 | ON PAGE 47.
Fig. 10. L’opera “Escape” di Banksy sul muro di separazione tra Israele e Palestina (2006-2007, www.banksy.co.uk). | The artwork “Escape” painted on the wall between Israel and Palestine by Banksy (2006-2007, www.banksy.co.uk).

⁴⁶ Borsari, A. (1996), p. 52.

⁴⁷ Calabrese, O. (2011).



Bibliografia - Sitografia References - Webography

- Bach, P.B. (1992). *Public art in Philadelphia*. Philadelphia: Temple University Press.
- Barbara, A. (2011). *Storie di architettura attraverso i sensi*. Milano: Postmedia Books,.
- Barcia Salorio, D. (1982). *Arte y Psiquiatría*. Rev. Dpto. Psiquiatría, Facultad de Medicina, 6, 1982, vol. 9, pp. 653-664.
- Bakhtin, M.M. (1968). *Rabelais and His World*. Cambridge: MIT press.
- Baudrillard, J. (2015). *Lo scambio simbolico e la morte*. Milano: Feltrinelli. Ed. orig. *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Éditions Gallimard.
- Beard, M. (2012). *Prima del fuoco. Pompei, storie di ogni giorno*. Laterza.
- Borsari, A. (1996.) *Georges Perec*. Milano: Marcos y Marcos.
- Brook, I. (2007). Aesthetic Aspects of Unauthorized Environmental Interventions. *Ethics, Place and Environment*, 10 (3), 307-318.
- Bruce, K. (2006). *The Murals of John Pugh: Beyond Trompe L'Oeil*. Berkeley: Ten Speed Press.
- Calabrese, O. (2011). *L'arte del trompe l'oeil*. Milano: Jaca Book.
- Cervellati, P.L. (1991). *La città bella. Il recupero dell'ambiente urbano*. Bologna: Il Mulino.
- Ciancabilla, L., Omodeo, C. (2016). *Street Art. Banksy and co. L'arte allo stato urbano. Edizione illustrata*. Bologna: Bononia University Press.

- Corti Billie, S. & G. (2008). The built environment, neighbourhood crime and constrained physical activity: An exploration of inconsistent findings. *Preventive Medicine*, 47, 2008, pp. 241-251.
- Edmonton Arts Council (2009). *Edmonton Public Art Masterplan*. Edmonton: Edmonton Arts Council, https://www.edmontonarts.ca/eac_publications/eac_publications_-_public_art_master_plan/
- Gianquitto, M. (2019). *Graffitismo & Street Art*. Missaglia (Lc): Bellavite.
- Giusti, A. (2009). *Inganni ad arte: meraviglie del trompe-l'oeil dall'antichità al contemporaneo*. Firenze: Mandragora Editore,.
- Gualdoni, F. (2008). *Trompe l'oeil*. Milano: Skira.
- Halim, D.K. (2008). *Psikologi Lingkungan Pekotaan (Psychology of Urban Environment)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.
- Hunting, D. (2005). Public Art Policy: Examining an Emerging Discipline, Perspectives. *Public Affairs*, 2, 2005, pp. 1-7.
- Mania, P., Petrilli, R., Cristallini, E. (2017). *Arte sui muri della città*. Street Art e Urban Art: *questioni aperte*. Roma: Round Robin Editrice.
- Manovich, L. (2002). *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Edizioni Olivares, Collana Nuovi Media, 2002, 408 pp. ISBN: 9788885982611.
- Marin, L. (2001). *Della rappresentazione*. Roma: Meltemi, Collana Segnature.
- Marschall, S. (1999). A Critical Investigation into the Impact of Community Mural Art. *Transformation*, 40, 1999, 54-86.
- Mauriès, P. (1997). *Il Trompe-l'oeil. Illusioni pittoriche dall'antichità al XX secolo*. Firenze: Leonardo Arte.
- Miccio, M. (2011). *Manuale di sociologia della comunicazione*. Milano: Franco Angeli.
- Norman, E.H., Norman, J.M. (2000). Community Operational Research Issues and Public Art Practice: The Art Director System. *The Journal of the Operational Research Society*, 51(5), 510-517.
- Plinio Il Vecchio, Lefons C. (Ed.), 2014. *Storia Naturale. Libro XXXV. I colori minerali*. Livorno: Sillabe, Collana Arte e Memoria n.7, 2014, 122 pp. ISBN: 9788883477386.
- Pouilloux, J.Y. (1989). Trompe l'oeil. *Critique*, XLV, 503, avril 1989, 263-269.
- Riva, A. (2007). *Street Art sweet art, dalla cultura pop alla generazione pop up*. Milano: Skira.
- Schacter, R. (2008). An Ethnography of Iconoclasm. *Journal of Material Culture*, 13(1), 35-61.
- Selwood, S. (1995). *The Benefits of Public Arts: The polemics of permanent art in public places*. London: Policy Studies Institute.
- St John, G. (2008). Protestival: Global Days of Action and Carnivalized Politics in the Present. *Social Movement Studies*, 7(2)167-190.
- Sullivan, L. (2016). *Tricking the eye. Contemporary trompe l'oeil*. Geelong: Geelong Gallery Publisher, 2016, 43 pp. ISBN: 9781875237036. | Cfr. Sullivan Lisa, 2016. *Tricking the eye. Contemporary trompe l'oeil*. Geelong: Geelong Gallery Publisher, 2016, 43 pp. ISBN: 9781875237036.
- Vaneigem, R. (1972). *The Revolution of Everyday Life. Sieveking: Practical Paradise*,.
- Vasari, G. (1568). *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori*. Ed. Giuntina, vol. 2.
- von Goethe, J.W. (1854). *Elective Affinities*. Berlin: J.G. Cotta'sche Buchhandlung.
- Walton, K.L. (1993). *Mimesis as make-believe. On the foundations of representation arts*. London: Harvard University Press.
- Zimmerman, E. (2013). *Manifesto: The 21st Century will be defined by games*. Kotaku. kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204