

tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

UCUENCA

FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº14 Diciembre de 2023

Imaginarios históricos en la experimentación plástica: el patrimonio cultural como inspiración para el arte contemporáneo

Historical imaginaries in plastic experimentation: Cultural Heritage as inspiration for contemporary art

EMILIO LUIS FERNÁNDEZ GARRIDO

Universidad de Granada (España)
emilioluis@ugr.es

SILVIA SEGARRA LAGUNES

Universidad de Granada (España)
ssegarralagunes@ugr.es

323

Recibido: 5 de julio de 2023

Aceptado: 20 de noviembre de 2023

RESUMEN:

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar diversas experiencias docentes sobre creación de arte contemporáneo a través de inspiraciones tomadas de diferentes elementos del patrimonio cultural. El tema se desarrolla a partir del análisis pormenorizado del objeto de estudio -pintura, escultura o arquitectura monumental- con distintos posibles objetivos: hipótesis visuales para la reintegraciones en restauración del patrimonio, difusión o divulgación histórica a través del cómic y la historia gráfica, apropiación de formas de representación para la creación de lenguajes contemporáneos o el estudio histórico de técnicas y formas de expresión para el desarrollo de analogías y reinterpretaciones aplicadas al arte o al diseño. La metodología se desarrolla en dos etapas principales: la primera definiendo el marco teórico e histórico del objeto y la segunda, de carácter creativo, a través un recorrido de síntesis mediante dibujos y bocetos, utilizando técnicas experimentales con diferentes materiales y soportes hasta lograr la obra final.

PALABRAS CLAVE: Dibujo, patrimonio, arte contemporáneo, experimentación artística, diseño.

ABSTRACT:

The objective of this work is to show diverse teaching experiences on the creation of contemporary art through inspirations taken from different elements of cultural heritage. The topic is developed from the detailed analysis of the object of study - painting, sculpture or monumental architecture - with different possible objectives: visual hypotheses for reintegration in heritage restoration, historical dissemination through comics and graphic history, appropriation of forms of representation for the creation of contemporary languages or the historical study of techniques and expression for the development of analogies and reinterpretations applied to art or design. The methodology is developed in two main stages: the first defining the theoretical and historical framework of the object and the second, of a creative nature,

through a synthesis journey through drawings and sketches, using experimental techniques with different materials and supports until the work is achieved.

KEYWORDS: Drawing, heritage, contemporary art, artistic experimentation, design.

* * * * *

1. Introducción

El arte ha sido desde antiguo fuente de inspiración para los artistas de épocas posteriores a través de la experimentación artística. Arquitectura, escultura y pintura, principalmente, pero también las artes escénicas, la fotografía y el cine, han sido reinterpretadas de diferentes formas por los artistas de vanguardia en todas las culturas. Desde el Renacimiento hasta nuestros días, los modelos preexistentes se han reproducido, primero como principio de conocimiento para la enseñanza de las artes y de la historia, al mismo tiempo como motivos de creación a través de muchos y muy diversos lenguajes basados en la síntesis de ideas y conceptos de los cuales existen multitud de ejemplos.

Piranesi, en el siglo XVIII, llevó a cabo una ingente cantidad de dibujos a través de los cuales se conoce mucho de la situación de los monumentos de Roma y de la misma ciudad. Con dibujos y grabados recolectó la imagen urbana, el estado de ruina de los monumentos y detalles del despiece de pavimentos o muros; a finales del mismo siglo, las expediciones de Napoleón en Egipto dieron lugar a un conocimiento científico, a través el dibujo, nunca antes visto de las antigüedades egipcias, pero también de su historia islámica, costumbres, flora y fauna en los magníficos volúmenes publicados en París entre 1809 y 1822: *Description de l'Égypte, ou Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'armée française*¹.

La tradición del estudio del patrimonio, iniciada muy especialmente durante el Renacimiento, pero con especial énfasis a partir del XVIII, tiene también experiencias recientes en las escuelas de arquitectura y de bellas artes. Pueden citarse aquí, como ejemplo, los dibujos realizados en la via Appia por estudiantes de la Facoltà d'Architettura de la universidad Roma Tre, y publicados en *Via Appia, i disegni degli architetti*², así como los trabajos de la artista y profesora de la Facultad de Bellas Artes de Granada Asunción Jódar Miñarro, especialmente *Las habitaciones del Emperador. Hipótesis visual de las pinturas murales las habitaciones del*

¹ *Description de l'Égypte, ou Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'armée française. [par les ordres de de sa Magesté L'empereur Napoléon le Grand]*, (1809-1822), Paris: L'imprimerie Impériale.

² Segarra Lagunes María Margarita (Ed. 2017), *Via Appia: i isegni degli architetti*, Roma: Electa.

*emperador Carlos V en la Alhambra. Una investigación artística interdisciplinar sobre la Sala de las Frutas*³

Los autores de la presente propuesta dedican parte de su docencia en dibujo a la utilización de objetos y motivos del patrimonio cultural (arquitectura, pintura, escultura), como excusa e inspiración para la creación artística, con el objetivo de permitir la elaboración de reinterpretaciones a través de la síntesis de conceptos visuales que pueden tener resultados muy variados utilizando diversas técnicas y soportes, pero también con el uso de una metodología artística de investigación para obtener una obra propia, de carácter personal y que desarrolla una poética a través de la inspiración y de las ideas que pueden surgir a lo largo de todo el proceso creativo.

El objetivo de este trabajo es mostrar algunos métodos utilizados con diferentes procesos de análisis e interpretación de obras los cuales a su vez pueden tener finalidades científicas o creativas, a través de la utilización del dibujo como principal herramienta en la metodología. El resultado final, dependiendo de la finalidad individual de cada trabajo, puede o no identificarse con la fuente original de inspiración.

Entre las finalidades planteadas para el desarrollo de la experimentación plástica, determinamos tres finalidades principales: creativa, de diseño o científica. La primera está dirigida a la creación de obra contemporánea a partir de la construcción de una propia interpretación de la historia para el desarrollo de lenguajes contemporáneos en las distintas ramas de las artes visuales. Las derivaciones que puede tener esta finalidad se expresan de muy diversas formas: dibujo, cómic o historia gráfica, grabado, collage, fotografía o creación digital.

La segunda, dirigida al diseño, es decir, con objetivos utilitarios y de comunicación visual, desarrolla un proceso creativo de síntesis y fusión para obtener un resultado en el diseño bi o tri dimensional: estampados, diseño textil, marca, envase o embalaje o diseño de objetos. Estas inspiraciones tienen la finalidad de convertirse en un medio de relacionar y comunicar a posibles usuarios con un objeto o tema dado de patrimonio cultural: sitio, ciudad, museo, excavación arqueológica, obra pictórica, escultórica, arquitectónica o, en su finalidad más próxima, *souvenirs* de viaje.

La tercera, científica, se dirige al estudio del patrimonio con el objetivo final de tener un conocimiento detallado del estado de un objeto y trabajar a partir de ello. En las prácticas de dibujo de la docencia en Bellas Artes, el ejercicio en este sentido trata, por un lado de conocer

³ El trabajo está publicado en Asunción Jódar Miñarro, Ricardo Marín Viadel (2021), *Pinturas murales de la habitación del emperador Carlos V en la Alhambra: una hipótesis visual*, Granada: EUG / Junta de Andalucía.

con mayor detalle un objeto del patrimonio a través de dibujos del natural o levantamientos técnicos para obtener resultados realistas del estado actual de tal objeto y, por otro, de reflexionar acerca de un posible estado inicial u *original*⁴ a través de la creación de hipótesis visuales, a un tiempo de carácter científico y creativo. Este tipo de experiencias se inspiran en prácticas de estudiantes de asignaturas de restauración, algunos de ellos publicados y en las mismas metodologías para trabajos de restauración de pintura mural o reintegraciones arquitectónicas en la práctica de la conservación del patrimonio, al mismo tiempo que en el trabajo artístico de investigación que se han realizado en la misma Facultad de Bellas Artes.

El estudio del patrimonio con fines creativos o de divulgación se traduce, con frecuencia, en el desarrollo de historias gráficas y cómic, en el desarrollo de catálogos, guías folletos u objetos de diseño. Una de las experiencias que se han puesto en práctica en nuestra docencia es el desarrollo tanto en asignaturas de los estudios de grado como, y sobre todo, en trabajos de fin de grado, master o tesis doctorales.

2. Metodología y resultados

El primer paso del proceso creativo plantea un análisis pormenorizado del objeto de estudio, a través de dibujos y bocetos del natural e investigación de las características históricas teniendo como objetivo el conocer a fondo, además de sus características formales y materiales, el contexto social y cultural en el que fue creado con técnicas y materiales variados. En cualquiera de los tres casos que se han planteado con anterioridad, este punto de partida es fundamental para que la inspiración en el objeto histórico y la creación de un imaginario puedan tener sentido, ya que de otra forma, los resultados pueden ser una simple copia del original.

Los pasos subsecuentes de este trabajo dependerán del objetivo, como se señala a continuación con algunos ejemplos que ilustran con mayor claridad los métodos y procedimientos.

2.1. Apropiación de modelos para la creación de lenguajes contemporáneos.

Experimentar y crear a través del dibujo es una tarea que tiene cuanto más cierta complejidad cuando para ello disponemos de un modelo como referente y nos proponemos crear un lenguaje propio. En este caso se establece como punto de partida el patrimonio artístico más primitivo, tornando al origen del hombre, al Paleolítico Superior, para fundamentar nuestro estudio sobre

⁴ El tema sobre un posible “estado original” de los diferentes objetos del patrimonio se encuentra permanentemente en debate, por lo que la posibilidad de ofrecer reflexiones a través de reintegraciones visuales sin tener que intervenir materialmente los monumentos, representa una opción interesante para la conservación de la memoria.

los lenguajes contemporáneos utilizados con el propósito de conseguir obras con una connotación actual.

Para ello partiremos de la observación y percepción de figurillas del Paleolítico Superior como son la Venus de Willendorf y la Venus de Renancourt estudiando su estructura morfológica tridimensional a partir de la cual se realizan una cantidad ilimitada de apuntes utilizando diferentes materiales de dibujo en técnica gráfica seca: grafito, lápiz conté, barra litográfica, bolígrafo y rotuladores calibrados, siempre sobre soporte de papel. “Las huellas del cuerpo constituyen una pista imborrable y lo demuestra este hecho evolutivo que ni siquiera el macrotiempo ha podido sepultar”⁵, para ello es necesario “saber ver” como capacidad de observación y “saber hacer” como capacidad de representar. Es por lo que no puede existir una mirada del tiempo⁶.

Los objetivos fundamentales son tres: el primero es desarrollar la sensibilidad y la creatividad a partir de elementos ya conocidos como son estas esculturas en miniatura que pertenecen al patrimonio cultural universal; el segundo es experimentar con los diferentes materiales y soportes para saber cuáles son más indicados para realizar la obra final y, en tercer lugar, observar y sentir el proceso evolutivo de la obra, desde los primeros apuntes y estudios previos a la obra finalizada.



Venus de Willendorf.

Piedra caliza, 11,1 cm, Paleolítico Superior (28.000 – 25.000 a.C.). Museo de Historia Natural de Viena.



Venus de Renancourt.

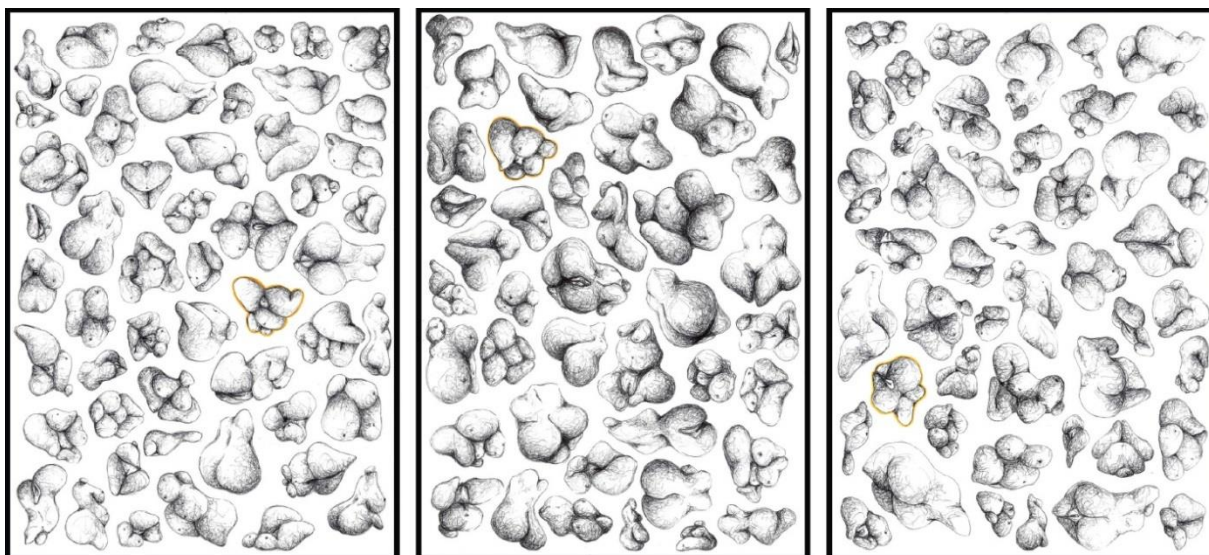
Creta, 4 cm, Paleolítico Superior. (35.000 – 15.000 a.C.). Museo de Picardía de Amiens.

⁵ Teresa Aguilar García (2013). *Cuerpo sin límites. Transgresiones carnales en el arte*. Madrid: Ed. Casimiro.

⁶ *El tiempo y las cosas. La casa-estudio de Hanne Darboven*. (2014) Catálogo de exposición. Madrid: MNCARS. <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/la-casa-estudio-hanne-darboven> consultado en agosto de 2023.

Proyecto nº 1. Interpretación Venus Paleolíticas.

Propuesta: Realizar un tríptico con tinta sobre papel “Caballo 109” en formato A3. Máximo 3 colores. En cada uno de los papeles se realizan un mínimo de 25 interpretaciones de las Venus Paleolíticas, teniendo en cuenta que cada dibujo será independiente por lo que no podrá estar unido a los que lo rodean, ni superarán el límite del papel, además deberán mantener una unidad compositiva y plástica.



328

Ana Belén Olmedo Molina, *Tríptico interpretativo a partir de las Venus Paleolíticas*, Asignatura: Dibujo experimental y creación, Tinta china y rotulador sobre papel Caballo 109. 3 hojas de 42 x 29,7 cm., 2022.

2.1.1 Estudio de técnicas y procesos de dibujo para aplicar en el arte y en el diseño

Después de que el alumnado ha experimentado y obtenido, a partir de las figurillas prehistóricas, los resultados según el planteamiento inicial, presentamos dos proyectos más de investigación personal en el que los estudiantes deberán desarrollar su capacidad creadora, expresividad, habilidad y destreza con los materiales y soportes dados. Estos proyectos estarán relacionados entre sí en su propia práctica artística profesional.

Los principales objetivos de estos trabajos son los de proporcionar los fundamentos básicos, teóricos y prácticos, que faciliten el desarrollo y la realización del un proyecto artístico personal a partir de las pautas propuestas; explorar materiales y técnicas gráficas secas para conocer sus propiedades y posibilidades de utilización con fines creativos, expresivos y comunicativos; valorar la capacidad de experimentación; Desarrollar la sensibilidad durante el proceso de crear y ampliar la visión experimental en el proceso creativo y evolutivo de la obra.

A partir del segundo proyecto, el alumnado trabajará realizando una serie de obras según su percepción personal e interpretativa, a partir del ejercicio anterior y tomando como referente añadido una figura humana dibujada del natural. Es importante mencionar que en esta etapa los estudiantes han adquirido mayor confianza en sus capacidades. Finalmente, en un tercer ejercicio, el estudiante experimenta y crea a una nueva obra utilizando los trabajos hechos en los ejercicios precedentes.

Se utiliza una metodología en la cual las técnicas experimentales son protagonistas para el desarrollo de cada una de las propuestas artísticas. Nuestro propósito es que el alumnado experimente procesos y técnicas del dibujo comenzando con el modelo de estudio, sea inerte o vivo. A partir de ahí, haga un estudio en profundidad desde la práctica del dibujo, buscando diferentes posibilidades estéticas y realizando dibujos de síntesis de los modelos propuestos.

El autor del ejercicio debe considerar algunos puntos fundamentales que serán tomados en cuenta:

- Conceptos: modelos, diversidad, variedad, igualdad/diferencia, orden/desorden, unidad y abundancia.
- Selección y análisis del material de dibujo (b/n o color).
- Selección del soporte (papel).
- Construir imágenes artísticas a partir de bocetos y apuntes iniciales del objeto de estudio.
- Recursos expresivos utilizados, procedimientos y técnicas (experimentación) cómo síntesis de una idea.
- Composición: la totalidad del formato.
- Crear, desarrollar y transmitir ideas.

El segundo proyecto se titula: Versiones del cuerpo humano a partir de modelos vivos.

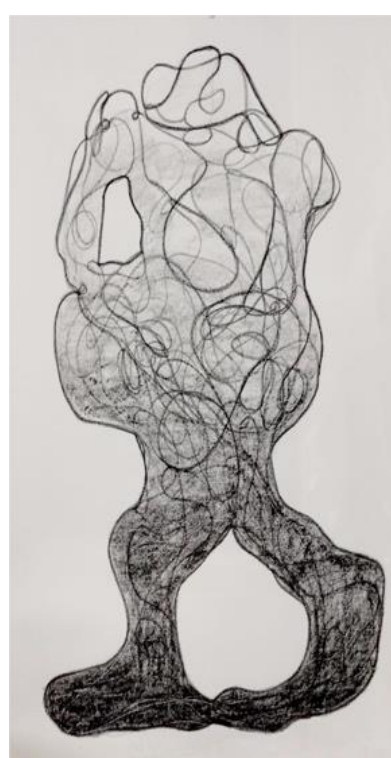
La propuesta inicia con la utilización de un papel de grabado “Fabriano Rosaspina” de 100 x 70 cm. en 70 fragmentos de 10 x 10 cm. Posteriormente se dibuja en cada uno de ellos manteniendo una unidad plástica y estética a partir de modelos reales vivos y teniendo en cuenta la propuesta descrita en párrafos anteriores. El dibujo de la figura humana se realizará con bolígrafo negro y el resto de la composición con rotuladores.



Ana Belén Olmedo Molina, *70 interpretaciones de modelos vivos tomando como referente las Venus*. Dibujo experimental y creación. Tinta china y rotulador, Papel Fabriano 220 gr/m². 70 fragmentos de 10 x 10 cm, 2022.

La tercera fase del ejercicio es la elaboración de un dibujo final propio como resultado de todo el proceso de investigación.

A partir de las dos propuestas anteriores, los estudiantes deberán realizar un dibujo teniendo en cuenta la figura humana como eje principal. Para ello utilizarán técnicas secas y grasas sobre papel Ingres de 100 x 70 cm. y deberán ocupar la mayor superficie posible del papel.





De izquierda a derecha y de arriba abajo: Alumnas: Andrea Calvellido, Alba Fuentes, Lucía de Haro, Sarah Signorino y Arrate Gainzarain, Dibujo experimental y creación. Ceras Manley, barra litográfica y grafito, Papel Ingres de 100 x 70 cm, 2022.



Finalmente, el estudiante deberá describir los resultados obtenidos de acuerdo con los hallazgos que vaya encontrando durante todo el proceso creador: “La tarea del artista es dar forma a esa experiencia con todas sus consecuencias; y esto es en la obra final. Para entender la significación de los productos artísticos debemos recurrir al estado emocional a través de estímulos dados por la intuición del artista”⁷. No solo serán las imágenes resultantes las que hablen sino que los mismos autores deberán valorar cómo, sobre la base de unas figurillas prehistóricas pertenecientes

⁷ John Dewey (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós Estética 45, p. 15

al patrimonio universal y que son vestigio de la historia de la humanidad, puede representarse la figura humana partiendo de una visión del hombre primitivo en un lenguaje contemporáneo.

Se trata de una exploración sobre la construcción y deconstrucción a partir del cuerpo humano que representan las Venus Paleolíticas. Parto del dibujo de un cuerpo realizado en tinta china del cual se eliminan diferentes partes y vuelve a recomponerse con las que quedan, resultando así un cuerpo reconocible, pero a la vez desconcertante y evolutivo. Objetivo: crear un cuerpo visto en diferentes perspectivas de una sola vez, remarcando además algunas zonas con rotuladores de colores para darle fuerza y volumen. Como se puede comprobar, existe una evolución: comencé con la utilización de la mancha como base (primer dibujo), este mismo recurso lo utilicé en el segundo dibujo que es un paso más, dejando las manchas de tinta fluir por el papel de una manera más aleatoria y aprovechando después las formas para dibujar con Posca sobre esta base; En cuanto al tercer trabajo, se trata de una futura línea de investigación que parte de la misma idea y es un resumen de esta exploración formando un dibujo diferente y personal.

Ha escrito Ana Olmedo en la memoria del trabajo realizado (2022).

En el ámbito de los estudios de doctorado en Historia y Artes de la UGR, se ha desarrollado diversos trabajos con inspiración en el patrimonio cultural. Entre ellos es relevante la tesis en proceso de Jonatan Ortiz⁸ en el programa de Historia y Artes inspirado en las obras del arquitecto renacentista Andrés de Vandelvira, uno de los más importantes artífices de la arquitectura del XVI en España. El trabajo *Dibujo y obra artística a partir de la ornamentación arquitectónica de Andrés de Vandelvira: SCALA AD CAELUM* del doctorando, desarrolla un análisis comparativo de la obra del arquitecto gienense desde el punto de vista de los motivos decorativos, frente a otros arquitectos clásicos recogidos en tratados de arquitectura y documentación de archivo. Además de la traducción del lenguaje vandelviriano al dibujo contemporáneo con técnicas experimentales y tradicionales, el trabajo de investigación a través del dibujo creará algunas hipótesis a partir de las ruinas de la Iglesia de Santo Domingo de Silos en la Iruela, uno de los casos de estudio.

⁸ Tesis dirigida por Silvia Segarra Lagunes



Jonatan Ortiz, dos dibujos experimentales a partir de detalles ornamentales de Andrés de Vandelvira, técnica mixta, 2022.



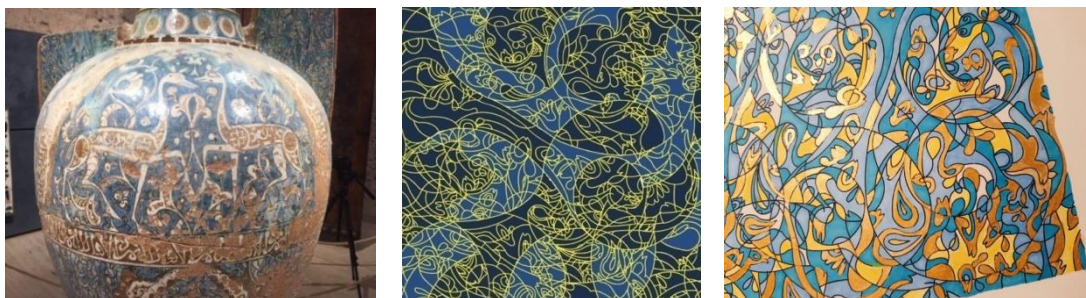
2.2. El patrimonio cultural como inspiración en diseño

Las experiencias que pueden tomarse como ejemplos para el desarrollo del diseño inspirado en el patrimonio cultural son muy numerosas y variadas. Diseño de imagen gráfica y de marca para la difusión de los lugares de interés cultural, inspirada en los elementos formales más significativos es una práctica común entre los profesionales del diseño. Entre las diversas experiencias de diseño con inspiraciones en el patrimonio, un ejemplo interesante es el estudio comparativo entre elementos pertenecientes a dos culturas distantes geográfica y culturalmente, China y Granada, que está llevando a cabo la doctoranda Weili Xie en el programa de doctorado en Artes y

Educación de la Universidad de Granada. Bajo el título “Dibujos de Dunhuang Mogao y dibujos en azulejos Andaluces: estudio comparativo y creación de diseños contemporáneos”⁹, plantea el estudio de motivos decorativos semejantes en las cuevas de Dunhuang Mogao, en la provincia de Gansú, las cuales se desarrollan desde el año 366 hasta el siglo XIV de nuestra era, momento en que fueron abandonadas, y algunas decoraciones de la Alhambra de Granada, como inspiración para elaborar patrones de diseño plano y aplicarlos en objetos de diseño, en especial textil. En algunas experiencias anteriores ya ha encontrado motivos de inspiración en la fusión de las dos culturas, desarrollando textiles en seda inspirados en la fusión de algunos motivos de los mantones de Manila e imágenes del folklore español reciente, como la Feria de Sevilla.



Weili Xie
Pañuelos de seda estampados, 2022.



Weili Xie, Pañuelos de seda estampados, proceso de extracción de patrones, 2022.

⁹ Tesis dirigida por Silvia Segarra Lagunes, tutor Ricardo Marín Viadel.

2.3. Difusión del patrimonio a través de la historia gráfica y el cómic.

Por último, también en el ámbito de los estudios de doctorado en Artes y Educación, se desarrolla la tesis titulada *Novela gráfica como método de divulgación: representación de los aspectos rituales y cotidianos de los pueblos íberos en Granada y Jaén* cuya autora Jazmín Muñoz García, la cual tiene el objetivo de “transmitir conocimientos sobre los rituales las distintas representaciones artísticas iberas y sus supuestos modos de vida, además de divulgar de forma amplia, a través del dibujo, parte de la cultura material e inmaterial de los pueblos iberos, por medio de la representación de personajes y escenas cotidianas, paisajes, territorios y arquitecturas de diferentes asentamientos iberos en las zonas de Granada y Jaén”¹⁰. Entre las actividades del doctorado obtuvo, en 2021 el Primer Premio en el Concurso *Muestras Culturales para jóvenes Málaga crea / cómic* con el trabajo *La niña ibera*.



Jazmín Muñoz (izquierda), *La niña ibera*, cómic mudo de tres páginas, plumilla y tinta sobre papel con fondo de color digital, Primer Premio en el Concurso *Muestras Culturales para jóvenes Málaga crea / cómic*, 2021. Jazmín Muñoz (derecha), *La dama de Galera*, plumilla y tinta sobre papel, 2021.

Con los ejemplos de las diversas experiencias docentes que hemos usado puede constatarse la versatilidad de la creación de arte contemporáneo generada a partir de elementos del patrimonio cultural. Permite profundizar en su análisis formal y apoyar el estudio de técnicas de representación de periodos del pasado, se muestra útil para elaborar hipótesis de reintegraciones en restauración y se convierte en un instrumento útil para su divulgación. Al mismo tiempo se

¹⁰ Muñoz García Jazmín, Plan de Investigación, 2021. Dirigida por Silvia Segarra Lagunes.

convierte en una fuente válida para creaciones en lenguaje contemporáneo de muy diversas opciones, desde la pintura y el diseño de objetos al cómic.

3. Bibliografía

Aguilar García, T. (2013). *Cuerpo sin límites. Transgresiones carnales en el arte*. Ed. Casimiro.

Cinque Giuseppina Enrica (2021). *Le rappresentazioni planimetriche di Villa Adriana tra XVI e XVIII secolo: Ligorio, Contini, Kircher, Gondoin, Piranesi* Publications de l'École française de Rome.

Description de l'Égypte, ou Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'armée française. [par les ordres de de sa Magesté L'empereur Napoléon le Grand], (1809-1822). L'imprimerie Impériale.

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós Estética.

El tiempo y las cosas. La casa-estudio de Hanne Darboven. (2014). Catálogo de exposición. MNCARS.

Jiménez Iglesias, A. B., de la Torre Robles, Y. (2021). *Dibujar para ver: catálogo de las acuarelas y dibujos de las excavaciones de la Universidad de Jaén en Egipto*. Universidad de Jaén.

Jódar Miñarro, A., Marín Viadel, R (2021), *Pinturas murales de la habitación del emperador Carlos V en la Alhambra: una hipótesis visual*, Junta de Andalucía.

Jódar Miñarro, A. (2019). *El dibujo contemporáneo como intérprete del patrimonio: la sala Caballeros XXIV de la Madraza de Granada*. Granada: EUG.

Segarra Lagunes, M. M. (2017), *Via Appia: i disegni degli architetti*. Electa.