

Il Mondo è un libro: visioni ispirate da “Le città invisibili” di Italo Calvino

Maria Grazia Cianci, Daniele Calisi

Dipartimento di Architettura, Università degli studi di ROMA TRE

Abstract

The desire to escape from the real world, be fascinated by new realities or remind on places of our life with an emotional detachment, can be just some of the ideas that inspire our will to draw, to sketch on a notebook. When images are confused in our memory, they often generate interesting creations; the overlapping of memories create absolutely unique and unrepeatably visions, and this is the most interesting time to take graphic notes. At that precise moment the sketch will contain in itself all the imagination and free will, without any compulsion either geometric or compositional.

Italo Calvino, the imagined drawing, the memory drawings

Visioni a occhi chiusi

«Non c'è uomo completo se non colui che ha viaggiato molto, che ha cambiato venti volte la forma del suo pensiero e della sua vita. Le abitudini limitate e uniformi che l'uomo prende nella vita ordinaria e nella monotonia della patria sono dei modelli che rimpiccioliscono tutto. Studiare i secoli nella storia, gli uomini nei viaggi e Dio nella natura è la vera scuola. Apriamo il libro dei libri, viviamo, viaggiamo: il mondo è un libro di cui a ogni passo si volta pagina: colui che non ha letto che una, cosa sa? ». (A.-M.L. Larmartine, 1820)

I luoghi immaginari sono meglio conosciuti nella mitologia e nelle opere di narrativa, dove sono creati come parte di un universo immaginario, con informazioni sulla loro storia passata ed attuale, un

mondo che potrebbe essere costruito con uno scopo preciso o creato per il divertimento personale, oppure può emergere naturalmente dalla narrazione della nostra mente: i ricordi, le prefigurazioni si accavallano e generano mondi nuovi.

Un esempio dell'ambizione ideale lo si ritrova nel *Libro della Genesi*, in cui la metafora biblica della Torre di Babele assume l'aspirazione dell'uomo a uno spazio abitativo la cui struttura riflette una forte carica utopica e ideale; ben presto, nella storia dell'uomo, questa aspirazione assume il carattere di una riflessione teorica, declinata in chiave di “Utopia filosofica” e l'idealismo di Platone ne è la più chiara espressione. Egli fa delle annotazioni estetiche sullo schema urbano, definendo inopportuna l'assoluta regolarità. Spesso proprio questa necessità di ritrovarsi in luoghi utopici, in luoghi nei quali ci si vuole riconoscere, ha spinto noi architetti ad immaginare città, architetture ideali e a renderle palesi attraverso i nostri disegni.

Quando Sant'Elia disegna i suoi progetti visionari e monumentali non fa altro che immaginare, anticipare, prefigurare una “città nuova”; gli avveniristici disegni, che in molti casi hanno percorso alcuni esiti dell'architettura del dopoguerra, contengono molti dei sogni dell'autore.

Il desiderio di fuggire dal mondo reale, il farsi affascinare da realtà nuove o il rimandare la memoria a luoghi della vita vissuta con un distacco emotivo, possono essere solo alcuni degli spunti per avere voglia di disegnare. Quando le immagini si confondono nella memoria generano spesso interessanti creazioni, la sovrapposizione dei ricordi compone visioni assolutamente uniche e irripetibili, ed è proprio questo il momento più interessante per prendere appunti grafici. In quel preciso momento lo schizzo conterrà in sé tutto l'immaginario, sarà libero, senza

alcuna costrizione né geometrica né compositiva; potrà materializzare sul foglio ogni tipo di pensiero.

La mano dunque, percorrerà il foglio velocemente, senza timore, tracciando con forza e decisione i tratti di una realtà nascosta, "immaginaria", si soffermerà nell'appuntare particolari inesistenti e sorvolerà su altri.

Sull'osservare e il rappresentare - Sul visibile e l'invisibile

Il disegno è una scienza complessa e intrigante, ricca di sfaccettature e sempre variabile.

Si può insegnare a disegnare, sebbene sia più giusto dire che si possono dare delle regole pratiche, perché in ultima analisi il disegno è un'esperienza totalmente soggettiva ed intima vissuta dall'artista, così come lo sono tutte le forme d'arte, dalla poesia alla scultura, dal teatro alla stessa architettura.

Diversi modi di rappresentare e metodi di trattamento, tradizionali o innovativi, aiutano l'artista ad esplorare il proprio mondo interiore per poter creare l'opera d'arte.

Tuttavia l'animo artistico è un unicum che non sempre si realizza, un'alchimia particolare e difficile da riscontrare di sensibilità, creatività, percezione e introspezione.

Questo è il motivo per cui il disegno è una scienza complessa, dal momento che non esiste mai un unico modo o stile per disegnare: le variabili in gioco sono tantissime e tutte influenzano, quale più quale meno, il modo in cui vediamo, osserviamo e rappresentiamo la realtà o il pensiero.

Tale scienza così articolata può essere tuttavia idealizzata e schematizzata in poche fasi, che aumentano ulteriormente, con le loro difficoltà intrinseche, il grado di complessità: si tratta di tre stadi fondamentali, che possiamo rappresentare come tre punti fondamentali equidistanti su una circonferenza.

Un ciclo continuo, in pratica, perché nessuna delle fasi può discernere dall'altra e che in realtà può partire da ognuna delle tre fasi, ma solo dopo aver acquisito l'esperienza necessaria.

La prima di queste fasi è quella del vedere, o meglio dell'osservare, perché chiunque può vedere, ma non tutti sanno osservare la realtà, studiarla ed analizzarla, o trasformarla per i propri fini. Questa fase

è importantissima perché è qui che l'uomo durante la sua crescita impara (vedendo e riconoscendo le cose) ed è in questa fase che il disegnatore affina la sua percezione, capendo anche la sintesi rappresentativa della realtà stessa.

Certamente, sebbene si possa vedere la realtà senza realmente percepirla (cosa che accade anche al disegnatore sovrappensiero), osservare quello che ci circonda implica anche un'attività cerebrale di comprensione e sintassi compositiva: il pensiero.

La fase del pensare è ovviamente strettamente connessa all'osservazione, e concerne tutte le riflessioni ed elaborazioni, o anche ideazioni, che una mente può elaborare. L'artista concepisce le proprie opere d'arte in questa fase, le immagina, le sviluppa, le progetta e crea tutte le connessioni tra le proprie idee, le visioni e le prefigurazioni.

L'ultima fase è quella che concretizza il pensiero, lo rende visibile anche agli altri, in modi sempre personali e diversi: il disegnare. Tuttavia ridurre questa fase al solo disegno sarebbe riduttivo, e si può in effetti ampliare il concetto alla pura rappresentazione: proprio perché l'atto di rendere visibili le proprie "visioni" è del tutto singolare e personale, non è detto che l'unico modo sia il disegno, ma ci si può esprimere in più forme rappresentative.

In fondo la creatività scaturisce da tante cose, viste e vissute, e si esprime in tanti modi.

La cosa interessante di questo processo, possiamo definire cognitivo-espressivo, è che le tre fasi non debbano necessariamente avvenire conseguentemente, ma possono essere anche isolate, momenti soggettivi avulsi dal ciclo descritto.

Innanzitutto, come già detto, l'uomo può vedere anche in maniera distratta, o sovrappensiero, senza effettivamente osservare quello che gira intorno a lui, nel mondo reale. La mente registra le immagini che si susseguono, senza però trasportarle in qualcosa di concreto. Anzi possono essere riprodotte in visioni nel momento in cui l'uomo vive singolarmente la seconda fase, del pensiero. A occhi chiusi l'uomo può fantasticare volontariamente su circostanze vissute, su azioni o comportamenti, su paesi lontani e esotici. Ancora a occhi chiusi, la mente fornisce involontariamente visioni oniriche durante il sonno, strane mescolanze di ricordi passati, volontà e sogni che trascinano l'uomo metafisico in mondi paralleli surreali e irrazionali. Quale fortuna ha quell'artista ca-

pace di ricordare quelle splendide visioni, e di saperle poi raccontare per mezzo della propria arte in opere virtuose e di valore.

Per quello che concerne l'ultima fase del disegno, può sembrare impossibile scollegarla dalle altre. Tuttavia quante volte ognuno di noi, che sia avvezzo alle arti grafiche o che ne sia del tutto avulso, si è trovato a disegnare cose improbabili, forme e ghirigori su tovaglioli di carta, o ogni qualsivoglia superficie, del tutto inconsapevolmente, magari durante un colloquio, o al telefono. Chissà se qualcuno potrebbe considerare anch'esse come arte, quale forma di espressione dell'inconscio, senza ragionamento né processo analitico.

È evidente che le tre fasi possono esistere anche scollegate, e che il processo non debba necessariamente essere un ciclo continuo. Tuttavia la cosa interessante è che esso non debba necessariamente iniziare dalla fase della visione come inizialmente lo abbiamo descritto. In effetti l'uomo può anche immaginare posti, luoghi, situazioni senza necessariamente vederli o averli visti in un tempo passato: spazi nuovi e innovativi, distaccati dal reale o anche collage di più realtà congiunte e rivisitate. Tali idee possono essere anche rappresentate, passando per la fase del disegno, nel modo più confacente al visionario e quindi in definitiva anche viste, da lui in prima persona, ma anche da chi usufruirà dell'opera rappresentata.

Allo stesso modo, quante opere d'arte scaturiscono dalla pura estetica compositiva, lasciando andare libero lo spirito creativo. Nel movimento dell'*action painting*, gli autori come Jackson Pollock, i cui dipinti sono esposti nei più grandi musei del mondo, traevano le immagini direttamente dal proprio inconscio, diventando parte integrante dello stesso dipinto.

Durante il periodo di analisi da uno psicanalista lo stesso Pollock creò molti disegni psicanalitici da discutere con i medici per l'analisi del proprio stato mentale. L'origine dei disegni era simile a quella degli artisti nativi americani, a cui Pollock si ispirava, e che operavano in uno stato di allucinazione causato dall'uso di droghe che favorivano il loro viaggio nel “mondo degli spiriti”. Si tratta di uno stato mentale in cui le vivide allucinazioni si combinano tra loro per comporre immagini sia di tipo astratto che figurativo. Le rappresentazioni che ne derivano del mondo degli spiriti sono esteticamente simili ai disegni

psicanalitici di Pollock: in entrambi si combinano elementi astratti e geometrici che hanno origine dai recessi più profondi della mente.

Quanti di noi si sono soffermati di fronte ad uno di questi quadri, guardando (prima fase) e godendo di quel complesso messaggio espressivo, pensando (seconda fase) innanzitutto se possa piacerci o meno, e poi andando alla ricerca di possibili analisi critiche. Si potrebbe quindi affermare che, quando il ciclo parte da questo ultimo stadio, l'autore scava dentro di sé e nel suo subconscio con una forza tale da spostare le successive fasi all'esterno: sarà l'estraneo a guardare e giudicare.

A questo punto bisogna anche aggiungere che non tutti possono o hanno le capacità per poter percorrere il ciclo in maniera non ordinaria. Anzi nella maggior parte dei casi ci si ferma allo stadio più “facile” della rappresentazione del reale. Più semplice perché sapendo disegnare, avendo le nozioni, e anche una buona mano, riuscire a rappresentare in maniera pedissequa quello che vediamo al di là del nostro “quadro” è una operazione scorrevole e poco caratterizzante.

Lo stesso aspetto soggettivo subentra nel momento in cui si inizia ad interpretare ciò che si vede, ad analizzare (pensare) la realtà, congiuntamente anche con quello che ho già disegnato. Non è un caso se tutti i più grandi artisti, prima di trovare il loro particolare linguaggio, hanno passato anni e anni (nelle accademie) a rappresentare solo quello che vedevano, senza contaminarlo con le proprie percezioni: prima si conosce quello che si vede, e solo dopo lo si interpreta.

Che l'occhio venga spesso tratto in inganno dalla vista è risaputo dall'origine dei secoli, tanto che il grande scienziato musulmano del X secolo Alhazen sviluppò due interi capitoli all'interno del *De Aspectibus* in cui tratta proprio dell'inganno degli occhi per diverse motivazioni e dell'importanza del saper riconoscere la realtà.

Le cose effettive (che ci arrivano, per l'appunto, sotto forma di luce e colore) sono giudicate e riconosciute grazie ad un processo di deduzione che confronta le immagini con tutte le informazioni della memoria. Alhazen elenca diverse categorie, attraverso le quali avviene la percezione, che possono trarre in inganno la vista.

Nel quarto capitolo del terzo libro, esamina i tre diversi tipi di errori in cui incorre la vista causati dalla

pura sensazione, dall'identificazione, dalla deduzione, di volta in volta accoppiati con una categoria di quelle precedentemente citate, considerando il tipo di errore, la categoria e il rispettivo intervallo di moderatezza.

Il modo in cui si osserva la realtà non è semplice, è solamente più semplice del secondo processo possibile: immaginare una realtà. La fantasia è una dote non comune che si manifesta nelle diverse forme di espressione, e che poche volte può portare a dei risultati eccelsi: dalla poesia alla prosa, dalla fotografia alla pittura, fino alle più recenti tecniche fotografiche e di collage o video art.

La produzione cosiddetta visionaria è senza dubbio la più contorta e complessa, attinge dalla realtà e combina insieme ricordi, azioni, sentimenti, viste oniriche e percezioni. I quadri di Salvator Dalì sono tra le espressioni massime, in campo figurativo, in questo campo, senza tuttavia togliere ad artisti più contemporanei che sono stati spesso prestati anche in altri settori, ad esempio al cinema. Hans Rudolf Giger pittore, scultore, designer, d'ispirazione surrealista e simbolica, divenne un artista nel campo degli effetti speciali cinematografici grazie al fantastico *Alien*, le cui creature erano chiaramente ispirate alla sua produzione di artista.

In tempi più recenti inizia a prendere piede una certa arte digitale che da un lato unisce tecniche tradizionali a quelle più avanzate della computer grafica, dall'altro tenta appunto, per mezzo di esse, di visualizzare paesaggi onirici partendo da immagini reali, un collage di immagini così come in un sogno la nostra mente combina casualmente i ricordi inconsci.

Nelle visioni di Giacomo Costa, ad esempio, si percepisce chiaramente un senso fantastico a volte, soprattutto nei paesaggi urbani, post apocalittico, in cui immagini (fotografiche) di periferie disastrose (di città reali) vengono ripetute a perdita d'occhio, con inserimento di elementi caratteristici all'interno di questa texture edificata: ponti, alberi, colline di dimensioni abnormi che di nuovo rimandano a panorami intergalattici. L'acqua e il mare, che tutto lavano, sono anche degli elementi spesso presenti, quasi a simboleggiare la purificazione chissà da quale male e peccato. Cieli immensi e spesso nuvolosi, ma mai grigi e compatti, piuttosto aperti come dopo un temporale o un uragano. La vegetazione rigogliosa e verde sembra riprendersi gli spazi che l'uomo le ha sot-

tratto, all'interno di un mondo che sembra oramai disabitato, ma bello e pieno di speranze.



Figura 1. Giacomo Costa. Atto n. 9

Le bellissime opere di Costa sono un'accurata fusione di immagini reali di città vere unite a fondali, cieli e dettagli anch'essi attendibili, ed insieme anche a ricostruzioni digitali renderizzate. Il tutto sapientemente abbellito con emozioni e sensazioni che indicano all'autore la strada da seguire per arrivare alla chiusura, attraverso l'uso magistrale dello strumento informatico.

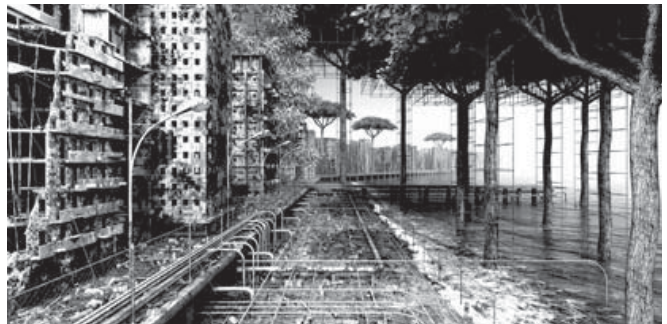


Figura 2. Giacomo Costa. Plant n. 4

Nonostante in certi casi il "genio" sia palese ed evidente, perché la forma d'espressione usata è diretta e grafica, questo non significa che non possano esserci altri modi per raccontare visioni intime e soggettive.

Ogni scrittore per esempio crea costantemente dei mondi paralleli, in cui avvengono storie e si intrecciano destini, e ancor di più deve spingere la sua immaginazione per descrivere luoghi, paesaggi ed ambienti non comuni, magari appartenenti effettivamente a civiltà fantastiche. Un genere letterario che ai giorni oggi è diffusissimo: dalla saga Harry Potter, a *Twilight*, senza dimenticarci il capolavoro letterario di John Ronald Reuel Tolkien, *Il signore degli anelli*.

Ma fermarci a questi testi, ormai di massa, è un errore da non compiere: esistono tantissimi libri

meno famosi, magari conosciuti da una nicchia di intellettuali, che hanno la capacità, come nessun altro testo sa fare, di aprirci la mente, farci immaginare e trasportare in terre veramente surreali, un po' come le città di Giacomo Costa.

Tra essi è sicuramente da annoverare “Le città invisibili” di Italo Calvino.

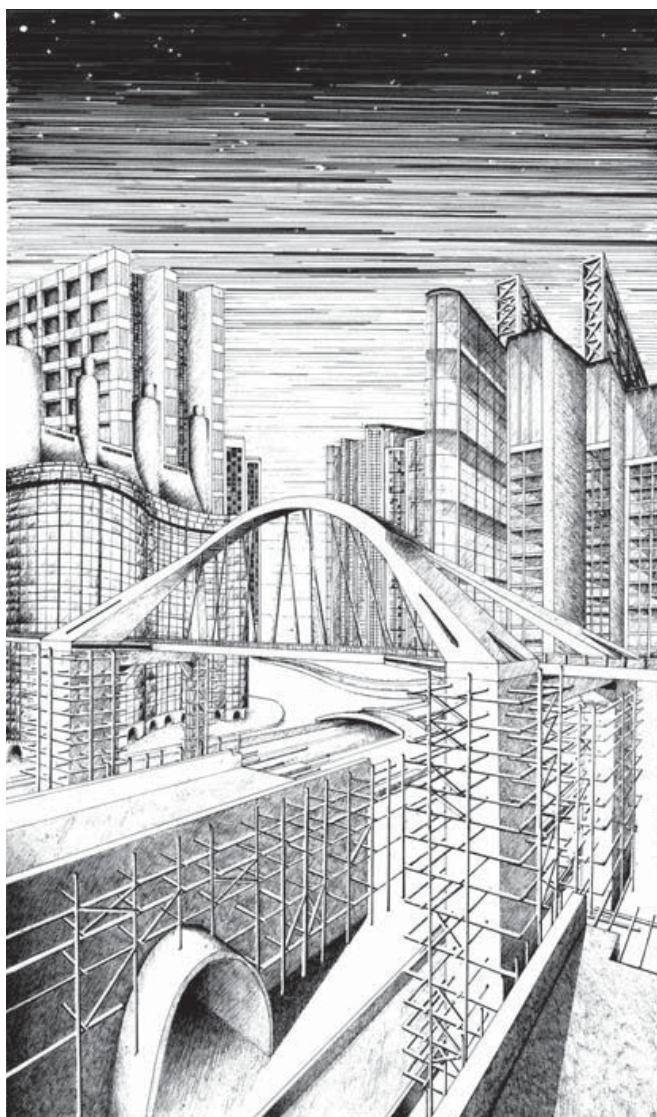


Figura 3. Tecla 2013

Figurare la fantasia: Le città invisibili

Il pensiero è l'attività della mente, un processo che si esplica nella formazione delle idee, dei concetti, della coscienza, dell'immaginazione, dei desideri, della critica, del giudizio, e di ogni raffigurazione del mondo; può essere sia conscio che inconscio. Il pensiero genera visioni.

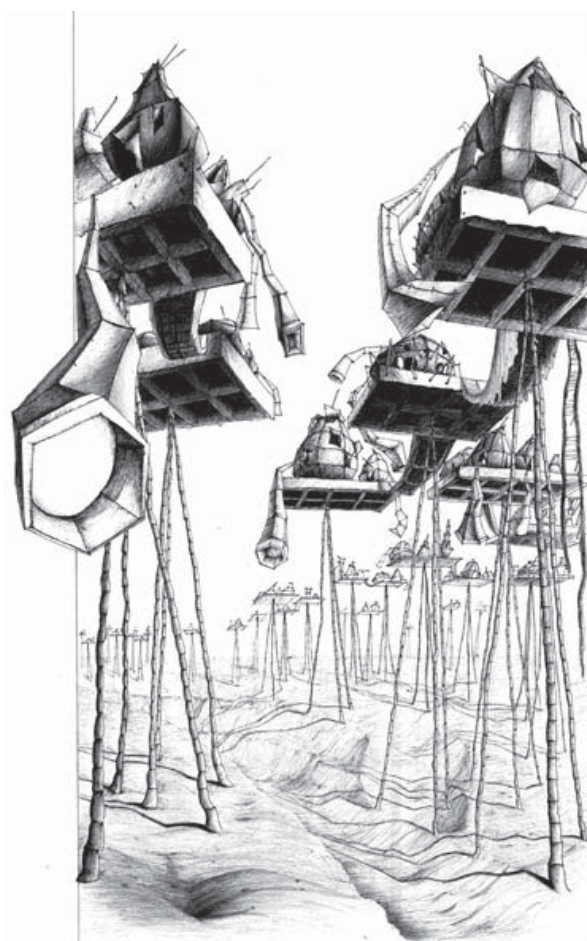


Figura 4. Bauci 2013

Italo Calvino affermava che è possibile mettere a fuoco “visioni a occhi chiusi”, che l'uomo ha le capacità di “vedere” e che lo sguardo non è altro che un processo di conoscenza mentale. Questa affermazione ha aperto le porte ad una nuova e senza dubbio personale visione del pensiero creativo ed è proprio da questa che la sua creatività ha origine.

Il pensiero ha nella sua natura infinite e complesse accezioni, proprio questa complessità determina l'impossibilità di codificazione del pensiero stesso. Il pensiero è libero e tale deve restare.

È interessante contrapporre il pensiero di Calvino con quello di Platone che distinse due modalità del pensiero: intuitivo, capace di cogliere la verità dell'Essere, che per lui coincide con le *Idee* e logico-dialettico, basato sul ragionamento discorsivo e sulla contestazione dell'errore.

Il primo tipo ha la capacità di trascendere i fenomeni sensibili arrivando fino all'astrattezza dell'unità, il secondo invece è rivolto a definire e analizzare il molteplice. Il pensiero intuitivo è però superiore ri-

spetto a quello dialettico, perché porta verso la contemplazione, mentre la dialettica è solo uno strumento.

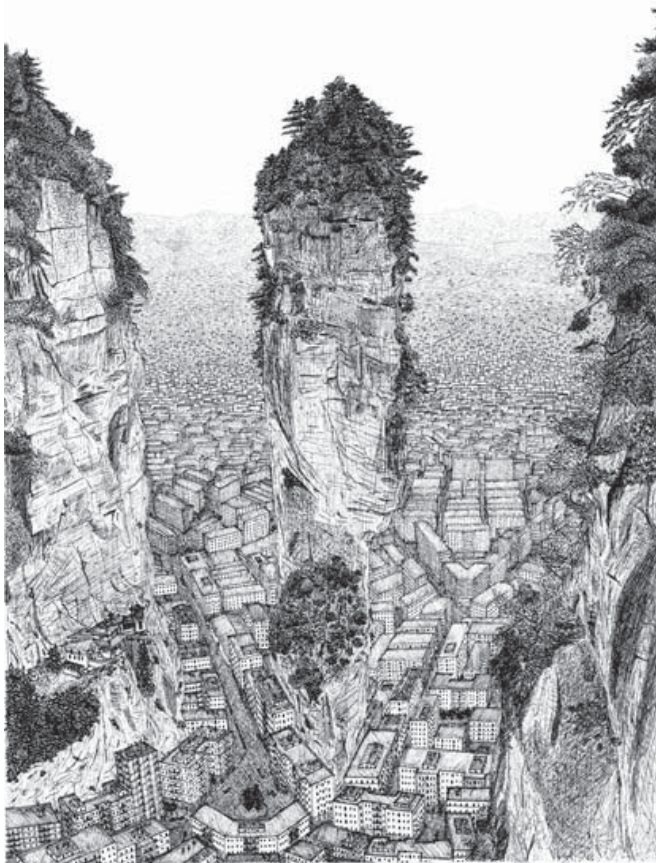


Figura 5. Cecilia 2013

Sono due facce della stessa medaglia, due forme di pensiero non separate né contrapposte, ma espressioni di un'unica attività, di una stessa forza vitale animata da una incontrollata sete di conoscenza.

Non c'è dubbio che Calvino mentre scrive *Le Città invisibili* è più vicino al pensiero intuitivo di Platone, le sue visioni, le sue città fantastiche sono il frutto di un pensiero libero e proprio questa libertà ha dato forma alla sua immaginazione.

Utilizzando le parole di Calvino si possiamo distinguere due tipi di processi immaginativi: *“...quello che parte dalla parola e arriva all'immagine visiva e quello che parte dall'immagine visiva e arriva all'espressione verbale.”*²

Il primo processo è riscontrabile anche nella fase della figurazione grafica: il pensiero si fa immaginazione e il disegno concretizza, ferma, cristallizza la rappresentazione di essa.

Le città invisibili sono una autobiografia ma soprattutto, un elogio alla bellezza, alla ricchezza e alla diversità delle città; la lettura del libro, pagina dopo pagina ha attivato la creatività, l'immaginazione e il sentimento ha reso possibile il resto.

I disegni presenti in queste pagine sono il risultato tangibile di come ognuno di noi possa rendere visibile l'invisibile in modi completamente diversi. È impressionante la capacità di ogni individuo di sentire e quindi rappresentare in modo del tutto autonomo e personale, e le pagine di questi taccuini ne sono la testimonianza.

“...una scrittura in cui le parole si sposano con le forme e i colori, in cui anche le parole diventano immagini e con il movimento e i colori cambiano di espressione e tonalità... una pagina che si legge come un manifesto e si guarda come uno spot.... uno scrittore che progetta, pensa e scrive in uno spazio visivo” e il disegnatore concretizza tale spazio.

Questi disegni sono una visione plurima e sfaccettata del mondo immaginario e soprattutto di quelle città invisibili create dalla fantasia di uno degli scrittori più interessanti del nostro secolo.

Così come fa Calvino che archivia le idee e le lascia decantare nel tempo per poi riprenderle per darne forma concreta attraverso uno scritto, allo stesso modo le pagine dei nostri taccuini contengono idee, fantasie, visioni sconnesse tra loro ma che nel tempo acquistano una loro organicità.

La sequenza delle pagine di un taccuino crea involontariamente una storia, guardando un disegno dopo l'altro è possibile immaginare il viaggio che l'autore –“disegnatore” ha compiuto nel tempo, nel suo tempo creativo. “Un tempo senza tempo tra sogno e realtà.”

L'immaginazione dell'irreale rende ancora più interessante questo percorso, ogni disegno è la prefigurazione, la creazione di un mondo nuovo, diverso, a volte complesso, spesso unico.

Alcuni di questi disegni nascono proprio dalle visioni del mondo che non c'è.

Il mistero di questo libro vive nella malinconia dell'imperatore dei Tartari e nell'immaginazione di Marco Polo, nella tensione perpetua tra ricerca della razionalità e groviglio irrazionale dell'esistenza. Le città conquistate da Kublai Kan hanno nomi inconsueti di donne e sono asimmetriche, concentriche, estranianti, infelici, gioiose, morenti e molto altro an-

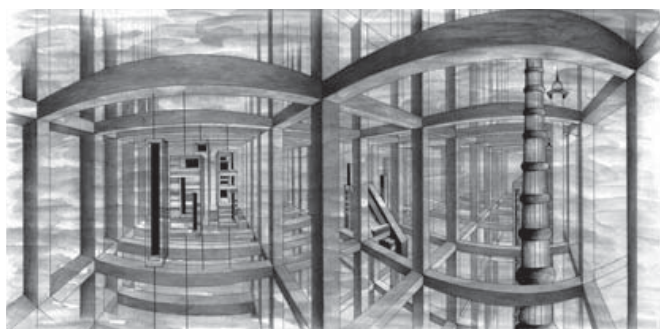


Figura 6. Fedora 2013

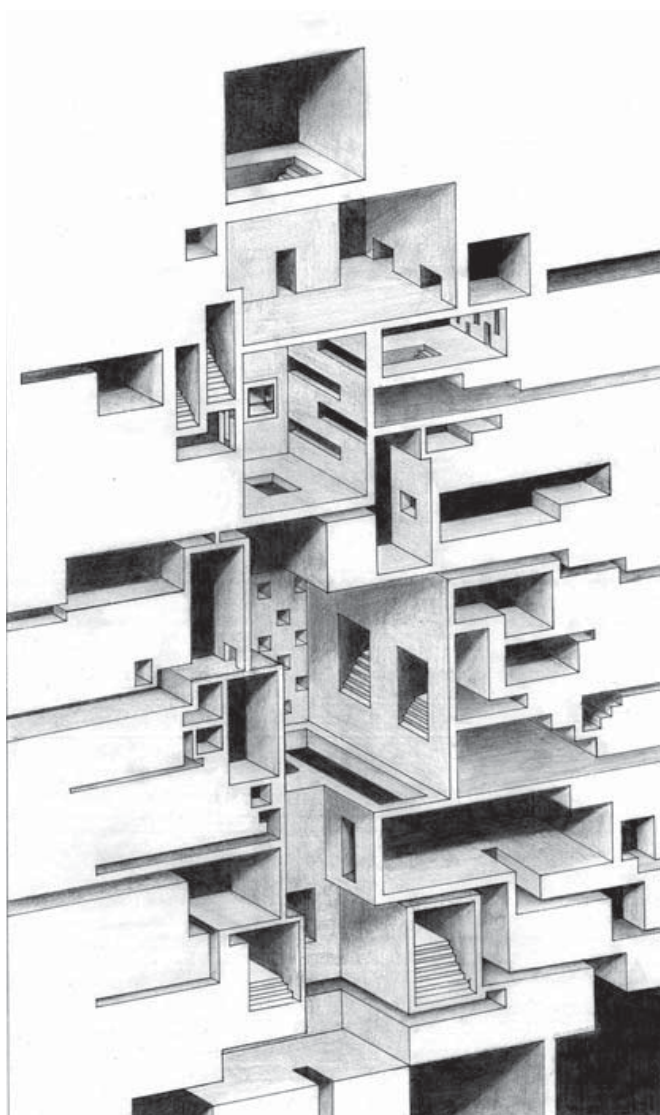


Figura 7. Zobeide 2013

cora. Sono soprattutto ideali nella misura in cui la mente di chi le “immagina” è libera da pregiudizi e sovrastrutture.

Questi Taccuini sono un po' tutto questo, sono composti da disegni utopici certo, ma di quella «utopia sospesa» che contraddistingue la nostra contemporaneità. Sono disegni di città utopiche, perché fram-

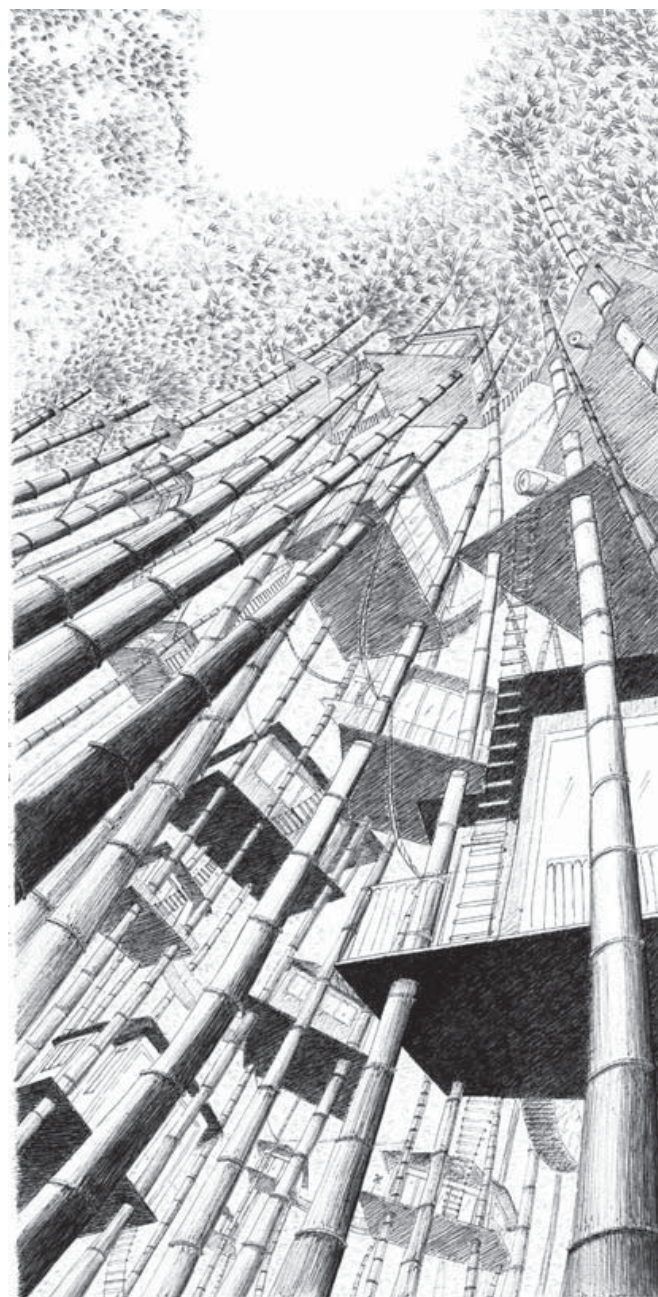


Figura 8. Zenobia 2013

mentarie e segrete, perché si rappresentano ma non si guardano, si percepiscono ma non si toccano, ci appartengono ma non sono nostre.

D'altro canto, se il mondo non può essere racchiuso in definizioni d'esattezza, le città sono necessariamente, allo stesso tempo, invisibili e visibili. La visibilità come abbiamo già affermato appartiene, secondo Calvino, all'elenco dei valori da salvare, per non rischiare di perdere: *una facoltà umana fondamentale che ha il potere di “mettere a fuoco visioni a occhi chiusi, di farci pensare per immagini.*

Pensate per immagini attraverso i disegni, le città invisibili istaurano con l'arte un rapporto interes-

te: si nutrono di riferimenti inconsci, di storia personale e soprattutto di plasma culturale che è vivo in ognuno di noi. Le torri presenti in molti dei disegni hanno inconsciamente un rapporto emozionale con le sculture di Fausto Melotti, che nel 1976 crea Le torri della città invisibili, o con le città utopiche di Giacomo Costa, così come la città di Ottavia sospesa in un limbo fluttuante è un tributo alla leggerezza e all'inquietudine allo stesso tempo.

Ogni disegno racchiuso nelle pagine del taccuino sembra sentirsi stretto, costretto, contenuto a forza in uno spazio che non gli appartiene, compresso dalla moltitudine di riferimenti emozionali desideroso di evadere e tornare ad essere libero e invisibile. Le città e gli scambi, le città e il desiderio, le città sottili si nutrono di una vita propria, sono alimentate dalla fantasia, sono caratterizzate dagli scambi di memoria, di desiderio, di percorsi, di aspettative e di ansie.

Questa complessità è presente nei disegni che rappresentano Le città e il cielo in particolare in Tecla, città concentrica che rivolge il suo sguardo verso la potenza infinita del cielo.

Le città vengono interpretate mediante una molteplicità di linguaggi, che fanno da contrappunto alla complessità della narrazione, Bauci, Cecilia, Fedora, Zobeide, come personaggi di un'opera teatrale si muovono nello spazio narrativo e rappresentativo creando scene di grande patos.

Zenobia, Armilla, e molte altre città ancora visitate nel pensiero ma non ancora scoperte o fondate, quelle città che sono dentro di noi e non lo sappiamo, possono aggiungersi durante il viaggio e diventare nuovi tasselli del racconto.

Questo libro è dunque una relazione di un bellissimo e immaginario viaggio e cosa poteva raccontare meglio tutto questo se non un taccuino che è per eccellenza lo strumento più amato dai viaggiatori?

Ogni viaggio si conclude con un desiderio, con un'aspettativa: ripartire per un altro viaggio ancora più bello!

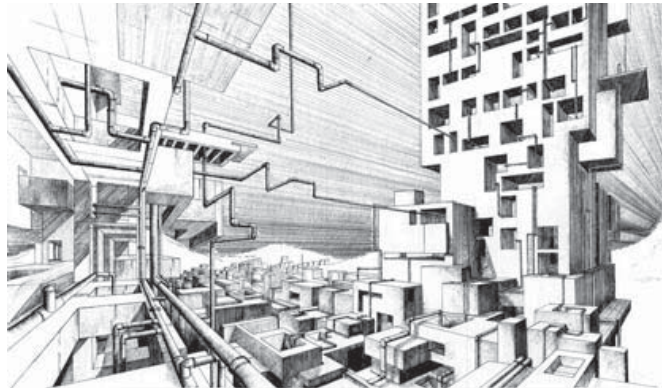


Figura 9. Armilla 2013

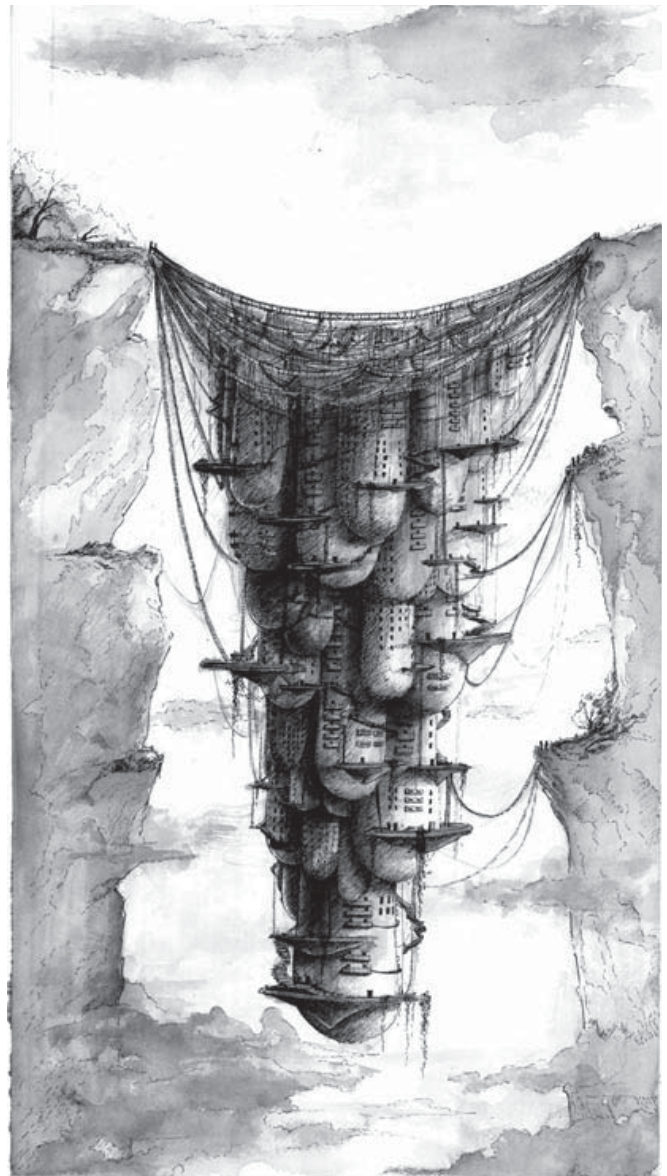


Figura 10. Ottavia 2013

Referencias

- SCIOLLA, Gianni Carlo. 1975. *Premessa a La città ideale nel Rinascimento*. UTET. Torino.
- FIRPO, Luigi. 1975. *La città ideale del Rinascimento*. In Gianni Carlo Sciolla (curatore), UTET. Torino.
- CALVINO, Italo. 1988. *Lezioni Americane, sei proposte per il prossimo millennio*. Garzanti. Milano.
- LE CANNU, Marc. 1990. *Alphonse Lamartine, Medi-tazioni e altre poesie*. Mondadori. Milano.
- CALVINO, Italo. 1996. *Le città invisibili*. Mondadori Editore. Milano.
- PAVIA, Rosario. 2002. *Babele. La città della dispersione*. Meltemi Editori. Roma.
- CIANCI, Maria Grazia. 2012. “Less is more. Eternal truth, eternal good and eternal beautiful”. AA.VV. *Le vie dei Mercanti. S.A.V.E. HERITAGE Safeguard of Architectural visual Environmental Heritage*. Vol. 11, p. 1-10. La Scuola di Pitagora Editrice. Napoli.
- CIANCI, Maria Grazia. 2013. “La rappresentazione dell’architettura tra virtuale e reale. La fotografia: mutamenti e stasi”. *DISEGNARECON* n.12, Ottobre 2013.
- CALISI, Daniele. 2013. “Tra arte digitale e illusione”. *DISEGNARECON* n.12, Ottobre 2013.

Notas

- 1 “Se ho incluso la visibilità nel mio elenco di valori da salvare è per avvertire del pericolo che stiamo correndo di perdere una facoltà umana fondamentale: il potere di mettere a fuoco visioni a occhi chiusi, di far scaturire visioni e forme dall’allineamento di caratteri alfabetici neri su una pagina bianca, di pensare per immagini. Penso a una possibile pedagogia dell’immaginazione che abitui a controllare la propria visione interiore senza soffocarla e senza d’altra parte lasciarla cadere in un confuso, labile fantasticare, ma permettendo che le immagini si cristallizzino in una forma ben definita, memorabile, autosufficiente, ‘icastica’.” Italo Calvino, *Lezioni Americane*, sei proposte per il prossimo millennio. p 103.
- 2 “Il primo percorso è quello che avviene normalmente nella lettura: leggiamo per esempio una scena di romanzo o il reportage d’un avvenimento sul giornale, e a seconda della maggiore o minore efficacia del testo siamo portati a vedere la scena come se si svolgesse davanti ai nostri occhi, o almeno frammenti e dettagli della scena che affiorano all’indistinto”. Op. cit. p93.

Maria Grazia Cianci. Architetto, Dottore di Ricerca in Rilievo e Rappresentazione dell’Architettura e dell’Ambiente (Targa d’argento U.I.D. 2002), è attualmente Ricercatore presso la Facoltà di Architettura di Roma Tre dove insegna Disegno dell’Architettura, Disegno e Rilievo e Rappresentazione del Territorio e dell’Ambiente. I suoi disegni e progetti sono pubblicati su testi e riviste di architettura nazionali e internazionali. Le sue ricerche spaziano dal disegno al paesaggio urbano o non antropizzato, focalizzandosi negli ultimi anni sulla rappresentazione della città storica.
mariagrazia.cianci@uniroma3.it

Daniele Calisi. Dottore di Ricerca in Scienze della Rappresentazione e del Rilievo presso La Sapienza Università di Roma con una tesi che cerca di ricucire le fasi storiche e di sviluppo della teoria delle ombre e del chiaroscuro (Premio nazionale 2007). Professore a contratto presso l’università degli studi di Roma Tre si occupa di disegno, rappresentazione digitale, e geometria descrittiva, con particolare attenzione alla rilettura storica dei maggiori teorici e codificatori. È anche attivo in diverse ricerche di settore sulla modellazione fotografica, la rappresentazione della città storica. d.calisi@gmail.com