

IV CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE

4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

# IMG23

PUBLICA ISBN 978 88 99586 32 4

img

IMG23

4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

PUBLICA

img

A cura di / Edited by  
Stefano Brusaporci, Pamela Maiezza, Adriana Marra  
Ilaria Trizio, Francesca Savini, Alessandra Tata

# IMG23

Atti del IV Convegno Internazionale e Interdisciplinare  
su Immagini e Immaginazione

Proceedings of 4th International and Interdisciplinary  
Conference on Images and Imagination

PUBLICA

PUBLICA

SHARING KNOWLEDGE

IMG23

Atti del IV Convegno Internazionale e Interdisciplinare

su Immagini e Immaginazione

Proceedings of 4th International and Interdisciplinary Conference  
on Images and Imagination

a cura di / edited by:

Stefano Brusaporci (c)

Pamela Maiezza

Adriana Marra

Ilaria Trizio

Francesca Savini

Alessandra Tata

Tutti i contributi sono stati sottoposti a *Double Blind Peer Review* e sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License.

All papers were subjected to Double Blind Peer Review and are published under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licence.

© PUBLICA, Alghero, 2023

ISBN 978 88 99586 32 4

ebook ISBN 978 88 99586 32 4

Pubblicazione Luglio 2023

[www.publicapress.it](http://www.publicapress.it)

con il patrocinio di/under the patronage of:



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DELL'AQUILA



Dipartimento di  
Ingegneria Civile,  
Edile-Architettura  
e Ambientale  
DIPARTIMENTO  
DI ECCELLENZA  
— MUR —  
2023-2027



unione  
italiana  
disegno

**REpresentation  
Advances And  
CHallenges**

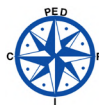
Heritechne



DSU  
Dipartimento  
di Scienze  
Umane



sirem



Centro  
Italiano di  
Ricerca  
Pedagogica

**IV CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE**

4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

**IMG23**

IMG2023@img-network.it  
[www.img-network.it](http://www.img-network.it)

IV CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE  
4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

IMG23



IMAGIN(G)  
HERITAGE

Atti del Convegno | Proceedings



## REVIEWERS

### REVISORI

Alessandra De Nicola

Alessandra Tata

Alessandro Basso

Alessandro Luigini

Carlo Battini

Caterina Palestini

Daniele Rossi

Daniele Villa

Donato Di Ludovico

Enrico Cicalò

Fabio Colonnese

Francesca Picchio

Francesco Maggio

Giovanni Caffio

Giuseppe Amoruso

Ilaria Trizio

Luigi Corniello

Manuela Piscitelli

Maria Laura Rossi

Marinella Arena

Massimiliano Lo Turco

Maurizio Bocconcino

Menchetelli Valeria

Paola Raffa

Pierpaolo D'Agostino

Ramona Quattrini

Roberta Spallone


Rossella Salerno

Sofia Menconero

Valeria Cera

Vincenza Garofalo

Vincenzo Cirillo



**SCIENTIFIC COMMITTEE**  
COMITATO SCIENTIFICO

Dario Ambrosini  
Fabrizio Apollonio  
Demis Basso  
Paolo Belardi  
Andr s Benedek  
Emma Beseghi  
Giorgio Camuffo  
Mario Centofanti  
Eugene Ch'ng  
Pilar Ch as Navarro  
Enrico Cical   
Alessandra Cirafici  
Simonetta Ciranna  
Cristina Collettini  
Roberto Dainese  
Marco Antonio D'Arcangeli  
Manuel de Miguel  
Agostino de Rosa  
Antonella Di Luggo  
Paolo Di Stefano  
Edoardo Dotto  
Francesca Fatta  
Maria Linda Falcidieno  
Roberto Farn   
Franz Fischnaller  
Marco Gaiani  
Fabrizio Gay  
Teresa Gil-Piqueras  
Andrea Giordano  
Nicole Goetschi Danesi  
William Grandi  
Fabio Graziosi  
Nicol s Gutierrez  
Robert Harland

Ricard Huerta  
Elena Ippoliti  
Maria Vittoria Isidori  
Pedro Ant nio Janeiro  
Massimiliano Lo Turco  
Alessandro Luigini  
Francesco Maggio  
Stuart Medley  
Valeria Menchetelli  
Matteo Moretti  
Raffaele Milani  
Henry Muccini  
Elena Pacetti  
Chiara Panciroli  
Cristiana Pasqualetti  
Luca Pezzuto  
Andrea Pinotti  
Antonella Poce  
Paola Puma  
Fabio Quici  
Ana Margarida Ramos  
Michael Renner  
Pier Cesare Rivoltella  
Pablo Rodr guez-Navarro  
Daniele Rossi  
Pier Giuseppe Rossi  
Rossella Salerno  
Maurizio Unali  
Tomaso Vecchi  
Daniele Villa  
Carlo Vinti  
Federica Zalabra  
Ornella Zerlenga  
Franca Zuccoli



**PROGRAM AND ORGANIZING COMMITTEE**  
COMITATO DI PROGRAMMA E ORGANIZZATIVO


Stefano Brusaporci [c]  
Alfonso Forgione  
Pamela Maiezza  
Adriana Marra  
Silvia Mantini

Antonella Nuzzaci  
Ilaria Trizio  
Alessandra Tata  
Francesca Savini  
Luca Vespasiano





# INDICE

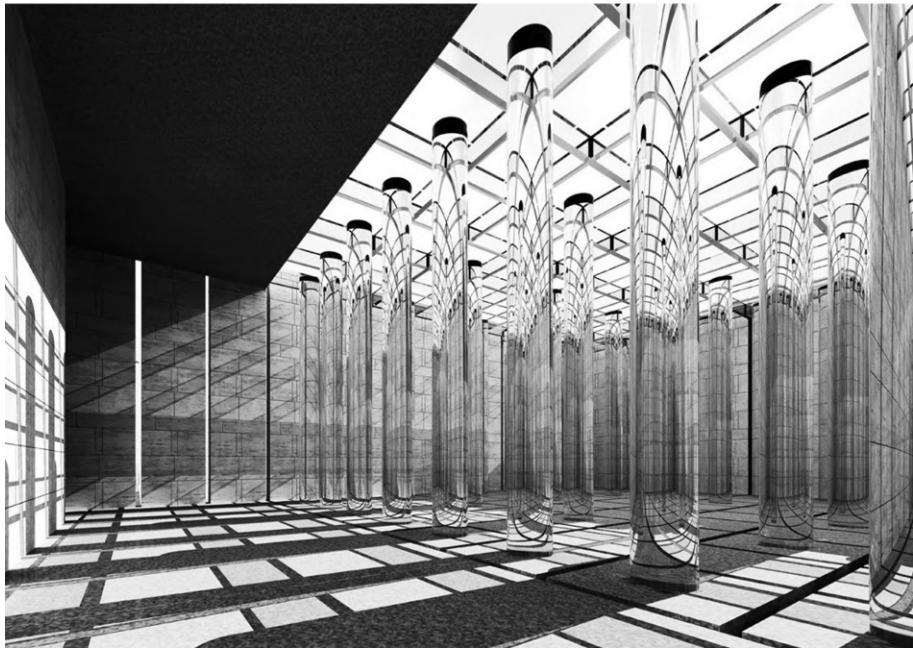
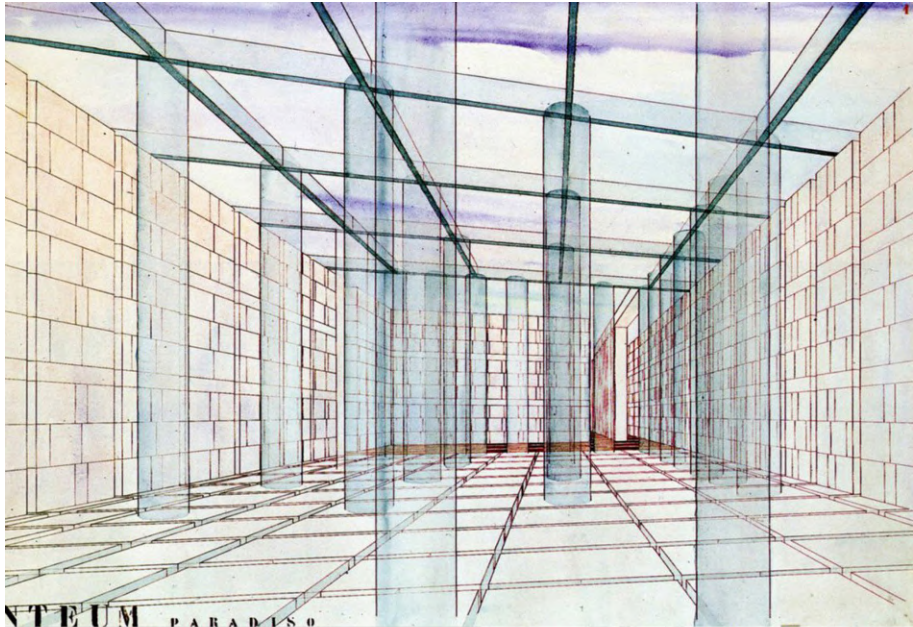
STEFANO BRUSAPORCI IMAGIN(G) HERITAGE	21
TOPICS	22
FRANCESCA FATTA Scene da un Patrimonio	25
ALESSANDRO LUIGINI Sguardi plurali sulle immagini di un patrimonio immaginario	27
ADRIANA MARRA Esperienze di imagin(g) heritage. I contributi del volume	29
<b>IMG23: PAPERS</b>	
 <b>HERITAGE EDUCATION</b> <b>EDUCAZIONE AL PATRIMONIO</b>	
CHIARA AGAGIÙ The subconscious heritage as a psycho-pedagogical category Il patrimonio inconscio come categoria psicopedagogica	42
ALESSANDRA DE NICOLA, FRANCA ZUCCOLI Heritage fruition and interpretation A path of kit construction: the importance of images Fruizione e interpretazione del patrimonio Un percorso di costruzioni di kit: l'importanza delle immagini	50
ANITA MACAUDA, VERONICA RUSSO, MARIA CHIARA SGHINOLFI Writing images: a verbal-visual approach in teachers training practice Scrivere le immagini: un approccio verbo-visivo nella formazione degli insegnanti	58
SALVATORE MESSINA, ANITA MACAUDA, CHIARA PANCIROLI Heritage education and media literacy. Analysis of digitization practices Educazione al patrimonio e media literacy: analisi di pratiche di digitalizzazione	66
STEFANO OLIVIERO, MARIANNA DI ROSA Heritage education and heritage learning: toward a participatory perspective Heritage education e heritage learning: verso una prospettiva partecipativa	76
CHIARA PANCIROLI, PIER CESARE RIVOLTELLA The Cooperation Human-Machine. Educating for Creativity in the AI Age	82

- CONCEPCIÓN RODRÍGUEZ-MORENO, MARÍA DEL CARMEN  
VÍLCHEZ-LARA, JUAN FRANCISCO REINOSO-GORDO,  
ANTONIO GÓMEZ-BLANCO, JORGE MOLINERO-SÁNCHEZ  
Images of a disappearing cultural landscape: The factory-flour complex of  
Los Tajos of Alhama de Granada (Spain)  
Imágenes de un paisaje cultural que desaparece: El complejo fabril-harinero  
de los Tajos de Alhama de Granada (España) 666
- CAMILLA SETTE, BERNARDINO ROMANO  
Public landscape heritage. The Unsustainable Planning of Soil Consumption 674

|||||  
**ARCHITECTURAL HERITAGE**  
**PATRIMONIO ARCHITETTONICO**

- FABRIZIO AGNELLO**  
Image and Imagination: Light as a material of architecture  
Immagine e immaginazione: la luce come materia dell'architettura 684
- ALESSANDRA BELLICOSO  
Constructing images and preserving memory. The New Provincial Insane  
Asylum of L'Aquila  
Costruire immagini e conservare memoria. Il Nuovo Manicomio Provinciale  
dell'Aquila 692
- STEFANO BRUSAPORCI, PAMELA MAIEZZA, ADRIANA MARRA,  
ALESSANDRA TATA, LUCA VESPASIANO  
Reliability of HBIM models for built heritage management  
Affidabilità dei modelli HBIM per la gestione del patrimonio costruito 702
- LUIGI CORNIELLO, GIANLUCA GIOIOSO, FABIANA GUERRIERO, GENNARO  
PIO LENTO, PEDRO A. JANEIRO  
A heritage of images. The survey model  
Un patrimonio di immagini. Il modello di rilievo 708
- ANGELO DE CICCO, ANDREA MALIQARI, ANDRONIRA BURDA,  
GENNARO PIO LENTO, FABIANA GUERRIERO, ROSA DE CARO, ADRIANA  
TREMATERRA, GIANLUCA GIOIOSO, LUIGI CORNIELLO  
Images of the UNESCO heritage site of Berat in Albania. Photographic and  
photogrammetric surveys of the cistern in the castle  
Immagini del patrimonio Unesco di Berat in Albania. Rilievi fotografici e  
fotogrammetrici della cisterna nel castello 716
- DANIELE ARTURO DE LUCA, RAMONA QUATTRINI, CHIARA MARIOTTI  
HBIM strategies for the phygital interaction with the architectural heritage.  
Palazzo Olivieri-Machirelli and the Auditorium Pedrotti in Pesaro 724
- GIANCARLO DI MARCO, JUAN CARLOS DALL'ASTA  
Architectural materiality as an image of the future past. 3D printed concrete  
at the intersection of aesthetic language evolution and technological  
development 734
- ERIKA ELEFANTE, GIUSEPPE ANTUONO, PIERPAOLO D'AGOSTINO  
Gamification for participatory communication of information models.  
Imagining the heritage of inaccessible architecture  
Gamification per la comunicazione partecipativa dei modelli informativi.  
Immaginare il patrimonio dell'architettura inaccessibile 742
- MASSIMILIANO LO TURCO, ANDREA TOMALINI, JACOPO BONO  
A Heritage of images witnessing the passage of time. The renovation of the  
Torino Esposizioni complex 750





# Immagine e immaginazione: la luce come materia dell'architettura

## Image and Imagination Light as a material of architecture

### Abstract

Il contributo propone una riflessione sulle connessioni tra immagine e immaginazione, al fine di porre in evidenza il ruolo della rappresentazione digitale nella creazione di immagini di edifici mai realizzati, nei quali la luce gioca un ruolo decisivo come materiale del progetto. I casi studio proposti sono: il progetto di Terragni per il Danteum a Roma e i progetti di Le Corbusier per la Torre d'Ombre a Chandigarh e per la chiesa di Saint Pierre a Firminy.

### Parole chiave

Simulazione della luce, Danteum di Terragni, Torre delle Ombre, Saint Pierre a Firminy.

### Abstract

The paper focuses on the links between image and imagination in architecture, with a main purpose: put into evidence how digital representation tools can support the creation of images of unbuilt monuments, particularly those where the imagination of designers makes the light a component of the building. Three case studies are proposed: Terragni's project for the Danteum in Rome and Le Corbusier's projects for the Tower of the Shadows in Chandigarh and for the church of Saint Pierre in Firminy.

### Keywords

Light simulation, Terragni's Danteum, Tower of the Shadows, Saint Pierre in Firminy.

## INTRODUZIONE

Il tema proposto dal convegno invita alla rilettura della lezione che Italo Calvino dedica alla visibilità, incentrata sulla forza espressiva delle immagini e sulla loro capacità di esprimere e generare contenuti; nella parte centrale del testo Calvino (1988) offre la propria idea di immaginazione: “[...] c’è un’altra definizione in cui mi riconosco pienamente ed è l’immaginazione come repertorio del potenziale, dell’ipotetico, di ciò che non è né stato né forse sarà ma che avrebbe potuto essere” (p. 91). Spesso accade che le definizioni più penetranti su una disciplina vengano da studiosi i cui interessi sono apparentemente distanti; nella definizione di immaginazione data da Calvino è facile riconoscere la specificità del progetto di architettura, repertorio del potenziale, dell’ipotetico, di ciò che non è stato né forse sarà, ma che avrebbe potuto essere. La locuzione di Calvino richiama l’ampia schiera dei progetti di opere di architettura mai realizzate, che ‘avrebbero potuto essere’; in alcuni casi la memoria di queste opere è affidata a disegni e descrizioni che permettono di intuirne la consistenza, in altri casi la loro memoria è andata perduta con la scomparsa dell’autore.

In questo contributo sarà proposta una riflessione sulla relazione fra immaginazione e immagine, e sulla relazione fra disegno e modellazione digitale, attraverso l’analisi di tre progetti nei quali la luce assume il ruolo di materia, parte costituente e inscindibile dell’opera di architettura: il Danteum di Terragni, la Torre d’Ombre e la chiesa di Saint Pierre a Firminy di Le Corbusier.

Il Danteum di Terragni, come è ben noto, non è mai stato costruito; i due edifici di Le Corbusier, invece, sono stati realizzati solo molti anni dopo morte dell’architetto; per un lungo periodo anche questi edifici hanno fatto parte dell’ampia schiera delle opere di architettura incomplete.

La capacità della tecnologia digitale di eseguire simulazioni realistiche di un contesto architettonico ha permesso, negli ultimi venticinque anni, di ricostruire edifici e contesti scomparsi. Il ridisegno degli elaborati grafici originali e la modellazione digitale sono in fondo un’evoluzione di una pratica antica, ben nota agli studenti di architettura dell’epoca pre-digitale: ridisegnare e costruire una *maquette* di un’opera di architettura proposta come esempio.

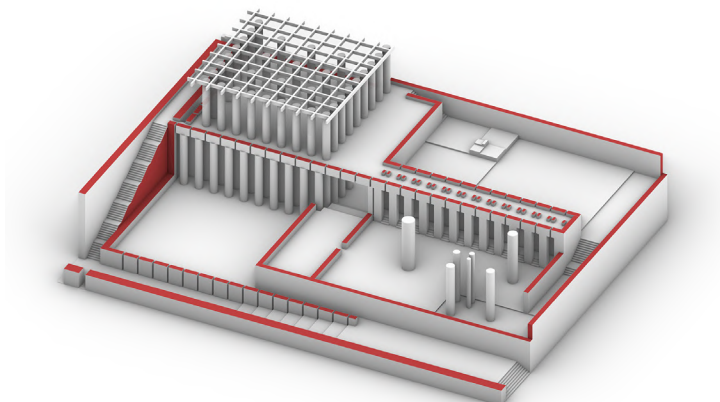
Laddove, però, la tecnologia digitale mostra la propria potenzialità rispetto agli strumenti tradizionali, è nella simulazione della luce e dei fenomeni di rifrazione e riflessione a essa connessi. In questi casi la ‘tecnica’ digitale è capace di rivelare la ricchezza del rapporto fra architettura e luce in un modo che non è neanche lontanamente equiparabile a quello dell’epoca pre-digitale.

### GIUSEPPE TERRAGNI E PIETRO LINGERI: IL PROGETTO PER IL DANTEUM (1934-1938)

Il Danteum doveva essere ubicato nel Foro Romano, in posizione baricentrica fra il Colosseo e Piazza Venezia, alle spalle della Basilica di Massenzio; il progetto del 1938 subì un arresto a causa dell’avvio della Seconda Guerra Mondiale e non venne mai ripreso. La mole di studi e ricostruzioni incentrate su questo progetto è veramente notevole. In questa sede basterà ricordare che la pianta dell’edificio è regolata dalla sezione aurea e che, a una prima corte d’ingresso, succedono tre ampie sale, ciascuna dedicata a una delle cantiche del poema dantesco. L’ingresso, ben celato, conduce a una prima corte aperta sul fondo della quale si trova una ‘selva oscura’ popolata da cento colonne. Il percorso che conduce alle tre sale ha carattere ascensionale e andamento spiraliforme. Attraversate le sale dell’Inferno e del Purgatorio si giunge all’ultima sala, del Paradiso, che si trova esattamente sopra la selva oscura (fig. 1).

Tre degli acquerelli prodotti da Terragni e Lingeri raffigurano in prospettiva le tre sale dell’Inferno, del Purgatorio e del Paradiso.

**Fig. 1** - Fabrizio Agnello,  
*Spaccato assonometrico del  
Danteum, 2023, modella-  
zione digitale.*



Si tratta di disegni magistralmente eseguiti, caratterizzati da una scelta del centro di proiezione e della distanza principale che permettono di apprezzare al meglio la spazialità delle sale. La tecnica dell'acquerello si presta poi particolarmente bene alla rappresentazione delle ombre: le prospettive illustrano in modo chiaro il passaggio dalla pressoché totale oscurità dell'Inferno alla luce filtrata da grandi aperture sul solaio di copertura del Purgatorio. Anche per il Paradiso gli architetti eseguono una rappresentazione prospettica; qui però gli effetti prodotti dalla luce risultano molto più complessi di quanto non accada nelle due sale precedenti: Terragni e Lingeri immaginano trentatré colonne di vetro sormontate da basse travi, anch'esse di vetro, che corrono lungo gli intercolumnni. I fenomeni di riflessione e rifrazione diventano predominanti, perché, nelle intenzioni dei progettisti, il Paradiso deve essere uno spazio inondato di luce e difficilmente afferrabile e percepibile.

L'immaginazione dei due progettisti non può, in questo caso, tradursi in immagine; troppo complessa la natura dei fenomeni da controllare attraverso il disegno e l'acquerello; fino al 1999 l'immagine della Sala del Paradiso rimane custodita nell'immaginario mentale dei progettisti e degli studiosi di architettura che si sono cimentati nello studio di quest'opera.

A partire dal 1993, Takehiko Nagakura, un giovane architetto giapponese formatosi con Fumihiko Maki, inizia a lavorare presso il MIT di Cambridge, USA. Conduce negli anni seguenti un'intensa attività, di carattere pionieristico per l'epoca, indirizzata all'uso delle tecnologie digitali per la costruzione dei modelli di opere di architettura mai realizzate. Il progetto di ricerca, che assume la denominazione 'Unbuilt Monuments' conduce alla ricostruzione e alla produzione di immagini renderizzate e di brevi video in bianco e nero del progetto di Le Corbusier per il Palazzo dei Soviet a Mosca, del Monumento alla Terza internazionale di Tatlin, e, infine, per il Danteum [Nagakura, 1999]. Grazie alle sperimentazioni di Nagakura, il mondo ha potuto, per la prima volta, 'vedere' ciò che Terragni e Lingeri avevano 'solo' immaginato: la vista prospettica renderizzata del modello digitale, catturata da un punto di vista simile a quello scelto dai progettisti per la prospettiva ad acquerello, 'svela' l'intenzione progettuale e la rende comprensibile.

Negli anni successivi centinaia di modelli digitali e altrettanti rendering hanno simulato le qualità spaziali e luministiche della sala del Paradiso del Danteum; purtuttavia, a parere di chi scrive, le immagini di Nagakura posseggono un fascino ineguagliato, forse anche grazie



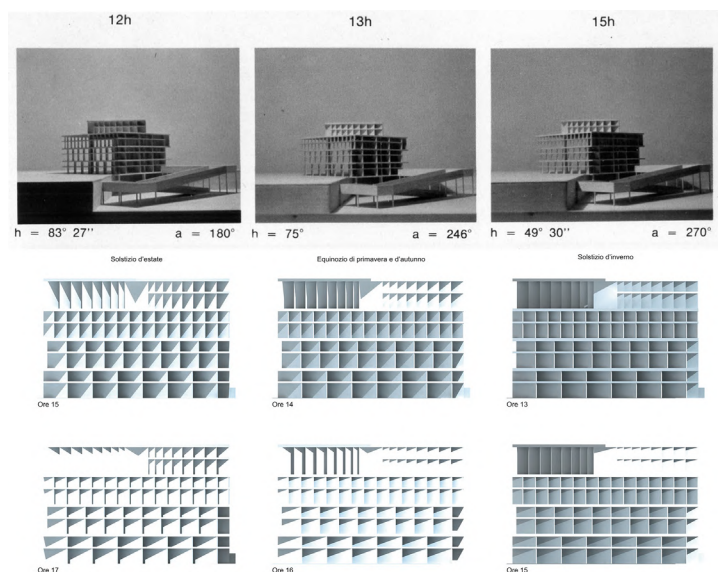
ai limiti della tecnologia del tempo; a differenza di molti prodotti digitali del nostro tempo, nei quali la tecnologia mostra se stessa, nel caso delle immagini di Nagakura la tecnologia è assorta allo status di 'tecnica', capace di 'svelare' le qualità di questa sala del Danteum traducendo in immagine l'immaginazione dei progettisti.

## LE CORBUSIER: LA TORRE D'OMBRE A CHANDIGARH (POST 1965)

Le Corbusier dedica gli ultimi dieci anni della sua vita al progetto di Chandigarh, nuova capitale del Punjab; alla sua morte, gran parte del centro direzionale della città, il cosiddetto 'Campidoglio' è già realizzato. Il piccolo edificio denominato 'Torre d'Ombre', posto in posizione baricentrica rispetto agli altri edifici del complesso monumentale, rimane ignorato; sarà costruito solo vent'anni dopo la morte del progettista, nel 1986.

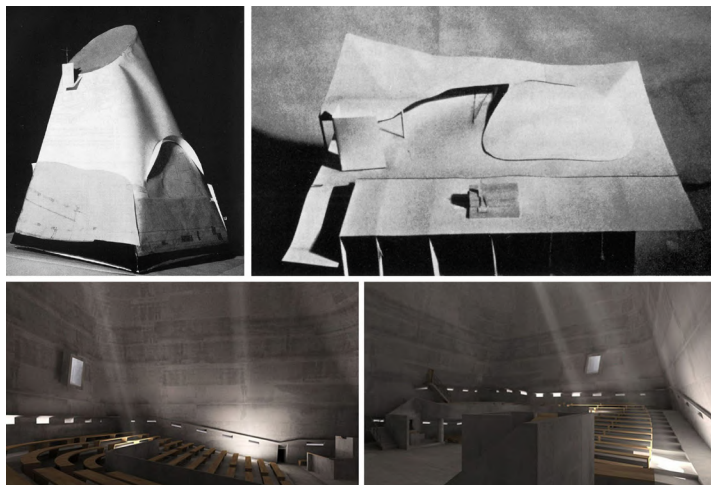
Uno dei più grandi architetti del nostro tempo, Francesco Venezia, ha dedicato a questo monumento un libro pubblicato nel 1978, quando, come egli stesso ricorda, l'edificio non era stato realizzato (Venezia, 1988). Venezia realizza una maquette dell'edificio e prova, con i mezzi dell'epoca, a comprendere le intenzioni progettuali di Le Corbusier. Le fotografie della maquette esposta al sole non rivelano elementi decisivi per una interpretazione delle intenzioni progettuali di Le Corbusier (fig. 2).

A quasi trent'anni di distanza due giovani studiosi di architettura, ispirati dall'esempio di Nagakura, provano a cimentarsi nell'uso di software di simulazione virtuale per lo studio di architetture che istituiscono un rapporto privilegiato con la luce. Uno dei casi studio scelti è, ovviamente, la Torre d'Ombre di Le Corbusier. I primi tentativi sono dedicati a simulare la presenza della luce, filtrata dai *brise soleil*, all'interno dell'edificio; i risultati, tuttavia, rimangono muti e non sembrano dissipare il mistero sulle intenzioni del progettista. Una simulazione successiva viene condotta sulle viste in proiezione ortogonale dei tre fronti esposti alla luce, in diverse ore del giorno. Le immagini restituite dal calcolatore suggeriscono una possibile interpretazione del progetto di Le Corbusier: un edificio che cambia forma al passare delle ore, un edificio costruito, deciso dalla luce (fig. 2).



**Fig. 2** - (in alto) Francesco Venezia, *Immagini fotografiche della maquette della Torre d'Ombre*, 1978. Fotografia. Da Venezia, 1988, p. 61. (in basso) Gioachino Mannarà e Roberto Pitruzzella, *Simulazione digitale della forma assunta dai fronti della Torre d'Ombre esposti al sole*, 2005, Rendering. Da Mannarà e Pitruzzella, 2005.

**Fig. 3 -** (in alto) Le Corbusier, *Maquette di carta della chiesa di Saint Pierre a Firminy,* 1962. Da Boesiger, 1970, vol. 8, pp. 136-139. (in basso) Franco Vairani, *Immagini del modello digitale della chiesa di Saint Pierre con la simulazione della luce.* Rendering. Da Vairani, 2001.



### LE CORBUSIER: LA CHIESA DI SAINT-PIERRE A FIRMINY-VERT

Negli ultimi anni della sua vita, ancora impegnato nella titanica impresa di Chandigarh, Le Corbusier viene invitato a completare il progetto della città industriale di Firminy-Vert, nell'interno della Francia, con la costruzione della chiesa dedicata a San Pietro. Le Corbusier accetta con riluttanza l'incarico, ma, alla fine produce, a mio modo di vedere, uno dei più interessanti progetti della sua lunga e prolifica attività professionale. I lavori di costruzione vengono avviati solo nel 1973 e interrotti cinque anni dopo; saranno ripresi solo nel 2002 e completati, infine, nel 2006. Anche per la chiesa di Saint Pierre, come per la Torre d'Ombre, i disegni di Le Corbusier e le fotografie di una 'povera' maquette realizzata in cartoncino, danno pochi indizi sulla qualità del progetto e sul suo valore sperimentale; ciò che in particolare non emerge è lo straordinario rapporto fra lo spazio interno e la luce (fig. 3).

Nel caso della chiesa di Saint Pierre la rappresentazione digitale, come nel caso del Danteum, ha 'svelato' la qualità dello spazio interno e il ruolo determinante e poetico della luce, che dà forma allo spazio. In questo caso la simulazione ha giocato probabilmente un ruolo di stimolo alla ripresa dei lavori e al completamento dell'opera. Gli effetti luminosi generati dalla superficie traforata del guscio tronco conico, a mio modo di vedere un 'eco del cenotafio a Newton di Boullée, e dai due 'cannoni di luce' della parte sommitale, vengono per la prima volta tradotti in immagine da Franco Vairani, un giovane architetto argentino allievo di Nagakura. La realizzazione del modello digitale della Chiesa di Saint Pierre viene completata nel 2001, a ridosso della ripresa dei lavori di costruzione. L'accostamento fra le immagini della chiesa prodotte da Vairani e le fotografie della chiesa realizzata rivelano la capacità evocativa delle immagini renderizzate (Vairani, 2001).

### CONCLUSIONE

Il contributo ha posto in evidenza, attraverso l'esemplificazione condotta su tre casi studio, il contributo che le tecnologie digitali possono offrire nella simulazione della luce e dei fenomeni ottici a essa collegati, in particolare nello studio di edifici e di spazi la cui forma è intimamente e indissolubilmente legata alla presenza della luce. Nei casi esaminati la tecnologia digitale riesce a superare le limitazioni degli strumenti tradizionali del disegno e a trasformare in immagine l'immaginazione che ha guidato i progettisti

nella costruzione progettuale di questi spazi. La tecnologia digitale assurge al ruolo di tecnica, nell'accezione heideggeriana del termine (Heidegger, 1991), poiché conduce allo svelamento delle qualità spaziali degli edifici, particolarmente importante nei casi in cui essi non sono stati realizzati.

Ritorniamo, in maniera circolare, a Calvino (1998), che nella stessa lezione sulla visibilità, si domanda: "Il potere di evocare immagini in assenza continuerà a svilupparsi in un'umanità sempre più inondata dal diluvio delle immagini prefabbricate? (...) Oggi siamo bombardati da una tale quantità di immagini da non saper più distinguere l'esperienza diretta da ciò che abbiamo visto per pochi secondi (...) Se ho incluso la Visibilità nel mio elenco di valori da salvare è per avvertire del pericolo che stiamo correndo di perdere una facoltà fondamentale: il potere di mettere a fuoco visioni a occhi chiusi (...), di pensare per immagini" (pp. 91-92). La domanda con la quale occorre dunque concludere è: gli architetti avranno in futuro la capacità immaginifica di Terragni e Le Corbusier o saranno solo produttori di immagini?

## REFERENCES

Boesiger, W. (Ed.). (1970). *Le Corbusier. Œuvres complètes*. Zurigo: Artemis.

Calvino, I. (1998). *Lezioni americane. Sei proposte per il nuovo millennio*. Milano: Garzanti editore.

Heidegger, M. (1991). *Saggi e discorsi* (Ed. or. 1954). Milano: Mursia.

Mannarà G. & Pitruzzella R. (2006) *La luce come materiale dell'architettura. Analisi e rappresentazione digitale di architetture non costruite*. Tesi di Laurea. Università di Palermo, Facoltà di Architettura, a.a. 2005-2006, Relatore: Prof. Fabrizio Agnello.

Nagakura, T. (1999). *The Danteum. Eurographics '99*. Retrieved March 1, 2023, from: <https://diglib.eg.org/handle/10.2312/egs19991039>.

Schumacher, T. (1992). *Giuseppe Terragni 1904-1943*. Milano: Electa.

Vairani, F. (2001). *Behind the screen (on the perception of computer-generated architectural representations)*. Retrieved March 1, 2023, from: [https://www.researchgate.net/publication/279818940\\_Behind\\_the\\_screen\\_on\\_the\\_perception\\_of\\_computer-generated\\_architectural\\_representations](https://www.researchgate.net/publication/279818940_Behind_the_screen_on_the_perception_of_computer-generated_architectural_representations).

Venezia, F. (1988). *La Torre d'ombra o l'architettura delle apparenze reali*. Venezia: Arsenale.

**Immagine di copertina** - Rappresentazioni della Sala del Paradiso del Danteum. In alto: Terragni e Lingeri, *Prospettiva ad acquerello della sala del Paradiso*, 1938, matita e acquerello. Da Schumacher, 1992, p. 204. In basso: Takehiko Nagakura, *Vista prospettica della Sala del Paradiso*, 1999, rendering. Da <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/07.075/333/pt>.

© PUBLICA, Alghero, 2023  
ISBN 978 88 99586 32 4  
ebook ISBN 978 88 99586 32 4  
Pubblicazione Luglio 2023

[www.publicapress.it](http://www.publicapress.it)