



### Gregorio Froio

Gregorio Froio (Catanzaro 1979) si laurea nel 2008 in Architettura presso La Sapienza di Roma con Franco Purini. Dottore di Ricerca in Composizione Architettonica e Urbana, dal 2009 collabora all'attività didattica nei corsi di Roma e Reggio Calabria. Dal 2008 svolge attività di libero professionista, partecipando a vari concorsi nazionali e internazionali.

## Visioni e eterotopie: l'Iconografia della rovina nella definizione di scenari urbani contemporanei.

### *Visions and heterotopias: the Iconography of the ruins in the definition of contemporary urban landscapes.*

La rappresentazione della città ha assunto nel corso della storia la funzione creativa di prefigurare nuovi scenari urbani. Le Tavole di Urbino, Baltimora e Berlino sono in questo senso esemplari: con l'utilizzo della prospettiva, in particolare quella centrale, queste magnifiche rappresentazioni di età umanistica hanno anticipato profeticamente quello che sarebbe stato il volto della città moderna.

Scopo di questo saggio è quello di descrivere il sottile filo rosso che lega i molteplici significati del termine archeologia con la rappresentazione scenica della città contemporanea. L'iconografia urbana vista soprattutto a partire da una lettura decentrata e straniante: il carattere archeologico della post-metropoli diviene la chiave di lettura di scene urbane in bilico fra utopie e eterotopie. Da Piranesi in poi l'iconografia della rovina definisce stranianti paesaggi urbani, carichi di nuovi allarmanti presagi.

*The representation of the city has changed over the course of history the creative function to forecast new urban landscapes. Tables of Urbino, Baltimore and Berlin are exemplary in this regard: with the use of perspective, in particular the central one, these magnificent representations of humanistic age prophetically anticipated what would have been the face of the modern city.*

*The purpose of this essay is to describe the thin red line that connects the multiple meanings of the term archeology with the visual representation of the contemporary city. The iconography of urban views especially from a decentralized and alienating reading: the archaeological character of the post-metropolis becomes the key scenes in the balance between urban utopias and heterotopias. By Piranesi on the iconography of the ruin defines alienating urban landscapes, full of new alarming omens.*

**Parole chiave:** Rovinismo, Iconografia urbana, città-cantiere

**Keywords:** *Painting of ruins, urban Iconography, city-yard*

## SCENARI DALL'UTOPIA

Esiste un legame fra archeologia e utopie urbane? e se sì in che termini? La visionarietà insita nelle rappresentazioni di città in che modo è connessa con questa dimensione archeologica?

La metropoli vive di questa ambiguità di fondo: nell'essere immagine del nuovo che avanza porta in sé i segni del proprio presunto o reale passato: i tracciati urbani, segni primari e visibili dell'atto fondativo che risale ad un tempo lontano e perciò mitico; l'idea di stratificazione richiama il lento sedimentarsi del tempo; l'idea di frammento, di cretto corrotto investe ogni cosa fino a diventare la parte più rappresentativa e simbolica.

L'archeologia si pone come spartiacque fra due visioni opposte e ugualmente presenti nella contemporaneità. Inferno e paradiso costituiscono due volti antitetici: in essa si riflettono i destini dell'umanità, dei suoi desideri e delle sue fobie. La città come rappresentazione cosmica è un mandala nel quale le due nature (morte e rinascita) convivono in un conflitto incessante.

L'*Hypnerotomachia Polifili* di Francesco Colonna esprime chiaramente questa dualità: in questo sorprendente testo umanista il protagonista accompagna il lettore in un viaggio esperienziale e iniziatico ai misteri dell'Amore, passando attraverso paesaggi desolati e stranianti rovine, monumenti magnifici, per giungere alla visionaria Euterillide, città vitrea. L'*Hypnerotomachia* è la narrazione di un sogno nel sogno (vari livelli onirici che sono altrettanti stati di approfondimento e di discesa negli inferi della psiche umana) nel quale il protagonista si trova proiettato in un mondo altro, a tratti inquietante e deserto, disseminato di resti del passato e di altrettanti monumenti perfettamente restituiti nel loro valore di antichità. In questo *viaggio onirico* la rovina si afferma come suprema espressione estetica della filosofia neoplatonica di irradiazione cosmica dall'Uno incorruttibile alla materia molteplice [1]. *I molteplici stati dell'essere* vengono di volta in volta visualizzati in potenti xilografie che accompagnano il testo scritto (un oscuro intreccio di italiano, greco e latino). La prospettiva simbolica panofskiana si contamina con riferimenti reali archeologici. Le immagini si riducono spesso ad

ideogrammi, rebus enigmatici da decifrare.

La dimensione ermetica di tali immagini (che avrà un notevole influsso sul ciclo pittorico di Andrea Mantegna dei Trionfi di Cesare) viene di colpo azzerata da Andrea Palladio. Nei suoi rilievi delle Terme Romane la visione archeologica viene ricondotta ad una analitica indagine del mondo antico. Il rilievo diventa strumento di misurazione metrica dei manufatti restituiti in rilievi bidimensionali o magnifiche sezioni prospettiche che rivelano una spazialità porosa e labirintica.

Un'audace visionarietà archeologica viene ripresa da Pirro Ligorio: la celebre *Antiquae Urbis Imago* ricostruisce a partire da modelli letterari e indagini archeologiche il volto dell'antica Roma. In questa *scena antiquaria* dove ordine e caos si uniscono insieme, i monumenti si affollano insieme uno sopra l'altro, con l'uso della rappresentazione assonometrica. Come ha acutamente sottolineato Marcello Fagiolo l'*Antiquae Urbis Imago*: "costituisce l'atto di nascita di una volontà di riproduzione della città antica su basi insieme scientifiche e critiche, con un'indagine globale sui dati archeologici, sulle fonti storiche e sull'invenzione compositiva che è rivolta nello stesso tempo al passato, al presente e al futuro, ponendosi insieme come metafora e come profezia" [2].

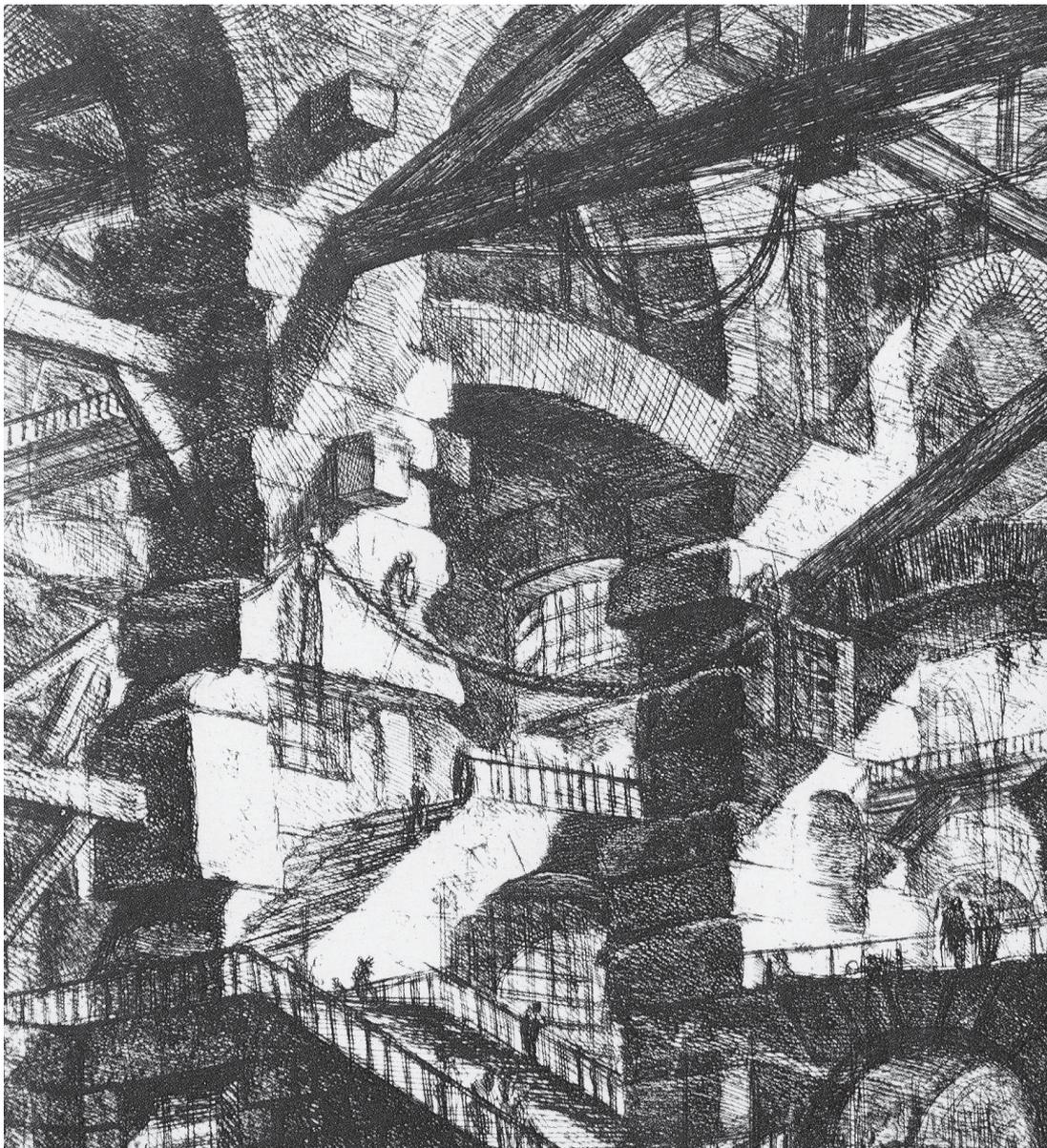
Il concetto di rovina, denso di riflessioni estetiche, percorre la storia dell'arte raggiungendo una singolare intensità nel seicento, secolo in cui si codifica la pittura di paesaggio. Nicolas Poussin e Claude Lorrain sono gli esempi più alti di questo genere: in essi la rovina, luogo tematico della riflessione sul tempo e la caducità delle cose umane, vive in un luogo sospeso, in bilico tra finzione e realtà, in una dimensione scenica senza tempo. La visione è spesso riferita ad un mondo mitico favoloso e comunque distante da noi, in un certo senso irraggiungibile. In questi dipinti la scena del mito dell'antico viene restituita attraverso una sequenza di stadi che degradano da un centro focale verso lo sfondo del paesaggio. Kenneth Clark sostiene in particolare che in tali dipinti ricorrono una serie di elementi costanti che hanno il compito di dare struttura allo spazio pittorico: una quinta arborea posta su uno dei bordi esterni del dipinto, la cui massa scura riverbera verso il

centro della composizione, una spezzata a zig-zag (spesso costituita da un fiume o una strada) che sale per due terzi del dipinto e il cui compito è quello di restituire la profondità di campo; infine lo sfondo: un paesaggio sovrastato da un cielo luminoso. Spesso la quinta arborea viene sostituita da un edificio architettonico in rovina: il suo ruolo consiste nel modulare lo spazio attraverso una serie nascosta di linee orizzontali e verticali che danno stabilità e forza alla composizione [3].

Ma è soprattutto con Giovanni Battista Piranesi che l'iconografia rovinistica si carica di nuove valenze tematiche.

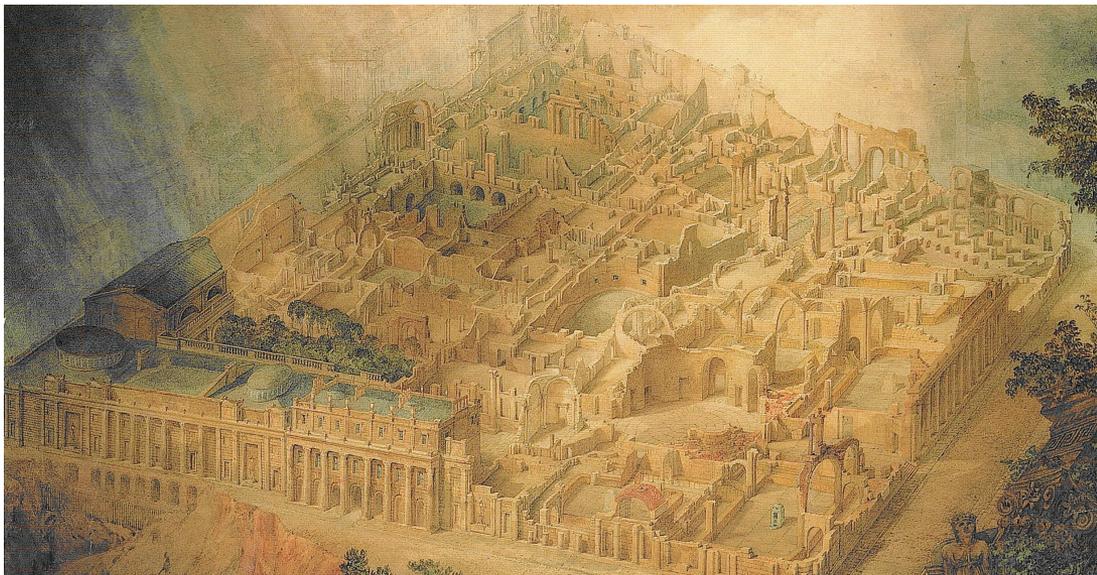
Dalle ricostruzioni archeologiche della forma urbis di Pirro Ligorio fino all'*Ichnografia Campi Martii* si avverte il salto rivoluzionario, lo sforcio tellurico di un'esauribile energia visionaria. Il carattere *eversivo* contenuto nelle tavole ricostruttive del Campo Marzio si impone con la forza d'urto di un choc, in grado di bruciare di colpo ogni residuo del passato. In questa dissoluzione di ogni regola tipologica e formale ciò che entra in crisi è proprio l'idea stessa di città. Questa diviene un coacervo magmatico di frammenti, di ingranaggi sconnessi. Manfredo Tafuri userà l'immagine di *macchina inutile*, gigantesca ed enigmatica. Nelle tavole del Campo Marzio, afferma Franco Purini: "gli elementi subiscono una esaltazione iconica che li trasforma in emblemi allarmanti, in simboli di una storicità parallela che si annulla totalmente nelle immagini in cui essa si riconosce. Per questo motivo il Campo Marzio non pretende in alcun modo di essere archeologicamente attendibile. Anzi, il suo valore consiste proprio nel suo dimostrare che Roma conserva in sé infinite possibilità di evocare l'Antico, un'entità la quale, sfuggendo ai rigori della scienza archeologica, può proiettarsi liberamente nei vasti territori del fantastico" [4].

Le Carceri d'Invenzione sono l'espressione più avanzata di questo linguaggio visionario portato all'eccesso. Una spazialità vertiginosa, composta di prospettive che si ripetono all'infinito, secondo il dispositivo musicale della fuga. Uno spazio costruito secondo una successione di campate di diverse dimensioni contenute l'una nell'altra, cellule tettoniche collegate da schermi, trafori, tran-



1. Giovanni Battista Piranesi, Le Carceri, Tav. XIX, particolare

senne, scale che non portano da nessuna parte. Questi elementi di raccordo provocano un'accelerazione della profondità di campo dell'immagine. Senso scenografico: volumi in sequenza si frappongono, come ostacoli visivi, fra l'osservatore e il fondo. Il classico concetto di centro della composizione è messo definitivamente in crisi sostituito dall'idea di uno spazio infinito e metamorfico. Nelle Carceri come ha osservato Marguerite Yourcenar: "l'impossibilità di discernere un piano d'insieme aggiunge un altro elemento al malessere che ci causano (...): non abbiamo quasi mai l'impressione d'essere nell'asse dell'edificio, ma soltanto su un raggio vettore; la predilezione del barocco per le prospettive diagonali finisce qui per dare il senso d'esistere in un universo asimmetrico. Ma questo mondo privo di centro è anche in espansione perpetua. Dietro queste sale dagli spiragli muniti di inferriate noi sospettiamo altre sale affatto simili, dedotte o deducibili indefinitivamente in tutte le direzioni immaginabili. (...). Questo mondo aggomitolato su se stesso è matematicamente infinito" [5]. Nelle Carceri piranesiane, nel rovinismo di pae-



2. Joseph Michael Gandy, La Banca d'Inghilterra vista come una rovina da Sir John Soane, 1830

saggio fino ai *Merzbau* di Kurt Schwitters, nei tagli di Gordon Matta-Clark, l'arte contemporanea ha registrato questa progressiva *perdita di centro* e ha visto affermare la poetica del frammento come espressione del molteplice insito nelle metropoli. Forse l'avvento della post-metropoli sembra indicare un'uscita da questi infernali scenari o forse come suggerisce Vittorio Gregotti, questa stessa indica l'ingresso in altri allarmanti scenari in cui vige la spettacolarità e la dittatura del capitalismo finanziario? Dalle carceri della ragione alla dittatura del capitale la *modernità liquida* di Zygmund Bauman registra e fa sua il progressivo dissolvimento di ogni regola preconstituata.

Rovinismo e fantascienza. Fotografia e cinema. Pittura di paesaggio e letteratura: da *Metropolis* di Fritz Lang a *Blade Runner* di Ridley Scott, l'immagine della città ha assunto su di sé i contorni inquietanti di un'utopia negativa. Utopia ovvero a-topos: senza luogo. L'anelito a un altrove nel quale la realtà si riflette sublimata, il non luogo in cui l'umanità negata proietta se stessa. Le rappresentazioni estetiche dell'utopia vivono il paradosso adorniano dell'opera d'arte che nel rappre-

sentare la realtà nella sua follia e insensatezza la trascende.

La rovina è una sublime espressione dell'utopia, direi il suo campo di confine: in essa è evidente la tensione fra forze di segno opposto, quella della natura e quella della struttura. Allo stato di quiete finale che secondo Georg Simmel costituirebbe il destino ultimo di ogni manufatto umano si contrappongono le forze interne al manufatto stesso [6].

La rovina è altresì la più sublime immagine di bellezza di ogni edificio. Se come afferma August Perret "la bella architettura produce belle rovine" il concetto ottocentesco di *ruderizzazione dell'architettura* diviene dispositivo estetico che permette di verificare la bellezza di un manufatto. In rapporto alla città e alle sue rappresentazioni il campo di applicazione di questo concetto appare vastissimo.

Proprio nell'ottocento uno straordinario progetto dell'architetto inglese John Soane viene restituito in un'immagine sconvolgente: Joseph Gandy disegna la Banca d'Inghilterra come se un'esplosione nucleare fosse avvenuta dall'interno. Le tre

espressioni della ratio vitruviana (*firmitas, utilitas, venustas*) vengono di colpo ricondotte alla sola *venustas* come ipotesi di estrema bellezza.

Ma se la rovina ottocentesca rimanda ancora al tempo e al suo inesorabile processo di distruzione, possiamo dire lo stesso per quelle contemporanee opera dell'uomo? Se la rovina diventa maceria e poi scarto, avanzo, rottame, cosa resta oggi di questo fascino romantico? In effetti le macerie contemporanee riflettono questo annullamento del processo naturale, che l'opera dell'uomo attua in un gesto violento. Declassata in maceria la rovina moderna perde la sua essenza meditativa, si trasforma in rottame scomposto e privo di senso. Marc Augé dirà: "Solo una catastrofe, oggi, è in grado di produrre effetti paragonabili alla lenta azione del tempo. Paragonabili ma non simili. La rovina, infatti, è il tempo che sfugge alla storia: un paesaggio, una commistione di natura e di cultura che si perde nel passato ed emerge nel presente come un segno senza significato, o per lo meno, senza altro significato che il sentimento del tempo che passa e che dura contemporaneamente. Le distruzioni operate dalle catastrofi



3. Gabriele Basilico, Beirut 1991, 2003

naturali, tecnologiche o politico criminali appartengono all'attualità [7].

Nel mentre l'arte contemporanea registra e fa sua questa condizione, nell'iconografia urbana il desiderio collettivo di sognare si è scontrato con l'orrore della distruzione: pensiamo alle torri gemelle che crollano nel limpido cielo di Manhattan ossessivamente riprodotte dai media.

Nei romanzi di fantascienza di Ray Bradbury o di Norman Spinrad o di James Ballard la metropoli dell'era post-atomica veniva descritta come un'immensa distesa di detriti: "L'arco spezzato dell'autostrada sul quale ci troviamo si alzava come la testa di un serpente col corpo composto di un'autostrada a sei corsie, intasata dai cadaveri arrugginiti di ciò che era stato, ai tempi del Panico del Secolo, un ingorgo stradale esteso all'intera regione. L'autostrada correva a sud, sino al vago orizzonte del banco di smog, in un paesaggio in rovina dove si poteva scorgere solo l'opera putrefatta dell'uomo; dove tutto era metallo o cemento o asfalto o plastica o materie sintetiche dell'era spaziale. Era come essere appollaiati in cima a un'enorme macchina in rovina, grande quanto

una città, una città non a misura d'uomo" [8]. Scenari apocalittici divenuto genere (il catastrofico) che riflette il trasferimento concettuale di senso da rudere a rottame. L'immagine della ferita, che trae spunto dalla body-art degli anni settanta, ha come oggetto e teatro d'azione proprio quel corpo che Michael Foucault assocerà ad utopico, indicando così una contraddizione di termini, di estraneità da sé. Nella contemporaneità la metafora del corpo ha assunto nuovi statuti passando da corpo materiale a corpo immateriale.

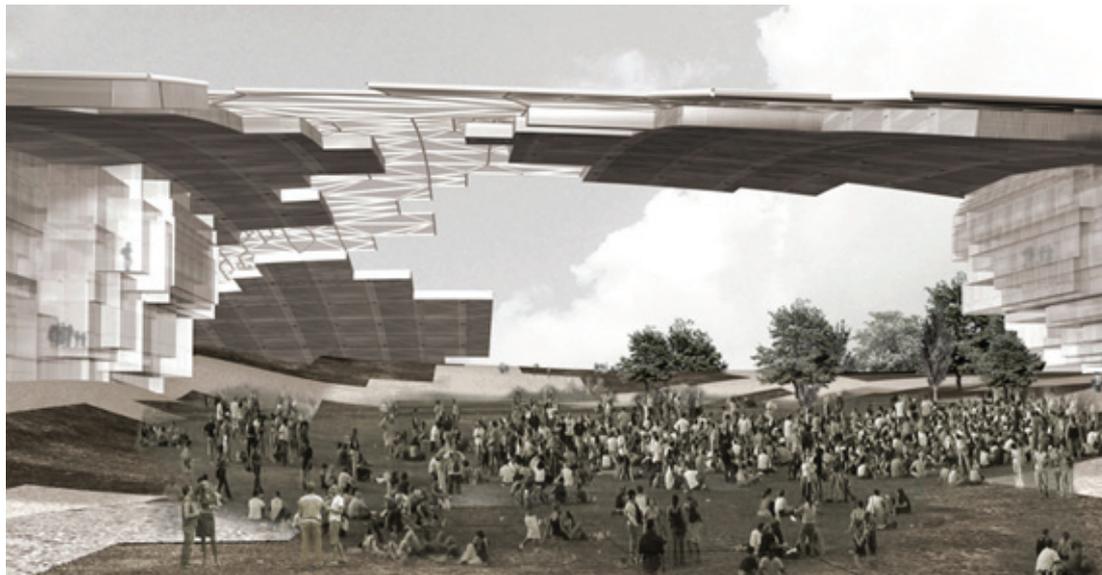
Le fotografie su Beirut di Gabriele Basilico testimoniano questa tensione drammatica: l'evidenza del reale, l'orrore della guerra, i suoi effetti cruenti, edifici sventrati, svelano uno dei volti della città contemporanea, quella di essere in fondo indifesa. Questa violenza è forse il *punctum* fotografico indagato da Roland Barthes ne *La camera chiara*, la capacità cioè dell'immagine di ferire a sua volta chi l'osserva. Nelle fotografie di Joel Meyerowitz la ferita nel cuore di Manhattan si esplicita in una serie di scatti che mostrano gli effetti del crollo delle Twin Towers sugli edifici circostanti.

In particolare nel progetto post-moderno la ro-

vina si carica di una tellurica violenza eversiva: attraverso la tecnica del contrasto e dello straniamento il rudere devitalizzato, spogliato di ogni narrazione nel destabilizzare i codici formali sprigiona una nuova energia progettuale: diventa plusvalore segnico, monumento dell'altrove. Stabilità-instabilità, plusvalore segnico, assenza-presenza, virtualità progettuale, incompletezza-compiutezza.

Nella *Città spaziale* di Arata Isozaki (1960) scenari archeologici e fantascientifici sono rappresentati in un *collage* di frammenti appartenenti ad epoche lontane fra loro: frammenti di antichi templi dorici convivono con tralicci di ferro e acciaio; basamenti diroccati con nastri autostradali attraversati dal traffico automobilistico. Il nuovo poggia sui frammenti dell'antico.

Ma forse ancora più sconcertante è l'utopica *Arcosanti* di Paolo Soleri, in Arizona. La lezione wrightiana di *Brodoacre City* si contamina di riferimenti piranesiani e istanze ecologiche. Una città-territorio del futuro labirintica, porosa, ipogea, sostenibile, che ha fatto dell'ecologia il suo credo più profondo.



La dimensione utopico-archeologica è presente in un progetto di Franco Purini del 1966: *Studi di strutture urbane* indicano una linea di ricerca che ha fatto dell'idea di stratificazione archeologica un tema ricorrente.

#### ETEROTOPIE URBANE

Nella celebre ricerca sui "luoghi altri" Michael Foucault coniò il termine eterotopia indicando con esso quei luoghi che hanno il compito di "sospendere, neutralizzare e invertire l'insieme dei rapporti che sono da essi stessi delineati, riflessi e specchiati" [9]. Non a caso la metafora dello specchio viene ripresa poco dopo come *medium* fra ciò che è reale e irrealtà: "nello specchio mi vedo là dove non sono, specie di ombra che mi rimanda la mia stessa visibilità, che mi permette di guardarmi laddove sono assente: utopia dello specchio". Ma lo specchio è anche un'eterotopia "in quanto rende questo posto che occupo, nel momento in cui mi guardo nel vetro, che è a sua volta assolutamente reale, connesso con tutto lo spazio che l'attornia ed è al contempo assolutamente irreale perchè è obbligato, per essere

percepito, a passare attraverso quel punto virtuale che si trova là in fondo" [10]. Il concetto di inversione e di rimando ad una realtà altra apre il campo ad una serie di sguardi sugli scenari urbani contemporanei nei quali la dimensione archeologica gioca un ruolo dissacrante.

Per alcuni come nel *Junkspace* di Rem Koolhaas la narrazione degli spazi rotti della contemporaneità produce l'effetto di un'iperrealismo visionario e perversamente cinico. Altri, come Peter Eisenman, hanno indagato le valenze psichiche (e freudiane) dell'archeologia restituendo planimetrie altre di città quali Roma, decomposte e ricomposte in scarti dislocati nel tempo e nello spazio facendo emergere il testo represso (l'inconscio) della città antica.

Immagine del cantiere: forse quella del cantiere è l'immagine che più sospende l'immaginario metropolitano in una dimensione dell'altrove: arresto del tempo, fiaba della contemporaneità, anacronismo romantico. Ma il cantiere è anche il luogo in cui il tempo entra in cortocircuito con se stesso: inizio e fine si equivalgono e si sovrappongono, la durata delle cose si scontra con il loro

#### 4. Andrea Stipa, Paesaggio sonoro, 2006

destino ultimo. Immagini di cantieri urbani come Beirut, Postdamerplatz sono in grado di suscitare, direbbe ancora Augé, un senso di attesa: "come le rovine, i cantieri hanno molteplici passati, passati indefiniti che vanno ben al di là dei ricordi della vigilia, ma che, a differenza delle rovine raggiunte dal turismo, sfuggono al presente del restauro e della spettacolarizzazione" [11].

Nei paesaggi sonori di Andrea Stipa geologia, mineralogia e progetto vivono in simbiosi producendo visionari scenari urbani al confine con la Land Art. Altri, come Franz Prati riflettono sul valore narrativo dell'iconografia urbana: nelle sue Scritture di Città si ripropone il tema di una città composta di collezioni di architetture stratificate e accostate insieme l'una sull'altra. I paesaggi di Massimo Scolari vivono sospesi in una dimensione metafisica, misteriose presenze archeologiche, scavate nel solco del suolo, resti imponenti e colossali, visioni mitiche appartenenti a epoche remote. Gianfranco Neri immagina lo scenario urbano calabrese dei prossimi cento anni attraversato dai ruderi a scala territoriale dell'autostrada tra Scilla e Bagnara, divenuti luoghi surreali in cui



## 5. Scenari urbani: immagine digitale

la natura, arrestatasi un attimo prima di avere il sopravvento sull'opera dell'uomo diventa un giardino pensile sospeso nel paesaggio. I paesaggi dipinti di Velasco Vitali indagano la poetica del cantiere del meridione siciliano nel suo aspetto di non finito. Sempre nel campo del disegno il nesso fra rovina e cantiere è colto da Piero Meogrossi e Alberto Giuliani. Nel campo della fotografia i nomi di Mimmo Iodice, Olivo Barbieri, Joel Meyerowitz, Giovanni Chiaramonte, Armin Linke, Guido Guidi sono solo alcuni dei numerosi casi in cui il tema della rovina diviene come afferma Franco Purini "il luogo di una nuova visione del mondo divisa tra tragedia ed estetismo" [12].

Nel mondo virtuale, tramite i videogames ad esempio, è possibile attraversare violenti mondi della distruzione, scenari di guerra che imitano la realtà da cui sono tratti, ma in un modo per cui la violenza si fa immagine, un'immagine acida che attrae e respinge insieme. Il gusto della distruzione configura così nuove Beirut, città militarizzate, attraversate dalla violenza.

## NOTE

[1] Sul concetto di emanazione cfr. la voce "Plotino" in *Enciclopedia Garzanti di Filosofia*, (1981), Garzanti, Milano, p.858.

[2] Cfr. Fagiolo, Marcello (2010), *La scena tragica di Roma antica secondo Piranesi: autopsia, radiografia, rigenerazione*, in *Le arti di Piranesi*, Marsilio, Venezia, p.127.

[3] Cfr. Clark, Kenneth, (1962), *Il paesaggio nell'arte*, Garzanti, pp.102-103.

[4] Purini, Franco, (2008), *Attualità di Giovanni Battista Piranesi*, a cura di Gianfranco Neri, Libria, Melfi, p.31.

[5] Yourcenar, Marguerite, (1985), *Con beneficio d'inventario*, Bompiani, Bologna, pp.129-130.

[6] Simmel, Georg (2006), *Saggi sul paesaggio*, a cura di Monica Sassatelli, Armando Editore, Roma

[7] Augé, Marc, (2004), *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino, pp.93-94.

[8] Spinrad, Norman, (1994), *Il continente perduto*, Mondadori, Milano, p.154.

[9] Foucault, Michael, (2010), *Eterotopia*, Mimesis, Milano-Udine, p.9.

[10] Ivi, p.24.

[11] Augé, Marc, *op. cit.*, p.92.

[12] Purini, Franco, *op. cit.*, p.21.

## BIBLIOGRAFIA

Augé, Marc, (2004), *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino

Ballard, James Graham (1977), *La civiltà del vento*, Mondadori, Milano

Barthes, Roland (1980), *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino

Bradbury, Ray (1993), *Cronache marziane*, Mondadori, Milano

Clark, Kenneth, (1962), *Il paesaggio nell'arte*, Garzanti

Fagiolo, Marcello (2010), *La scena tragica di Roma antica secondo Piranesi: autopsia, radiografia, rigenerazione*, in De Lucchi, Michele, Lowe, Adam, Pavanello, Giuseppe, *Le arti di Piranesi. Architetto, incisore, antiquario, vedutista, designer*, Marsilio, Venezia

Foucault, Michael, (2010), *Eterotopia*, Mimesis, Milano-Udine [1984, *Des espaces autres*, in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n.5]

Gibson, William, (2005), *L'accademia dei sogni*, Mondadori, Milano

Gregotti Vittorio, (2013), *Il sublime al tempo del contemporaneo*, Einaudi, Torino

Lotman, Jurij M., *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano 1993.

Neri, Gianfranco, Zoffoli, Paolo, (1992), *L'architettura dell'immatériale*, Ed. Clear, Roma

Purini, Franco, (2008), *Attualità di Giovanni Battista Piranesi*, a cura di Gianfranco Neri, Libria, Melfi

Purini, Franco, (2000), *Comporre l'architettura*, Laterza, Roma-Bari

Quaroni, Ludovico, (1967), *La torre di Babele*, Marsilio, Padova

Rowe, Colin, (1981), *Collage City*, Il

## Saggiatore, Milano

Simmel, Georg, (2006), *Saggi sul paesaggio*, a cura di Monica Sassatelli, Armando Editore, Roma

Spinrad, Norman, (1994), *Il continente perduto*, Mondadori, Milano

Tafuri, Manfredo, (1973), *Progetto e utopia*, Laterza, Roma-Bari

Yourcenar, Marguerite, (1985), *Con beneficio d'inventario*, Bompiani, Bologna