

drawing disegnare

n. 71
idee immagini
ideas images

Rivista semestrale del Dipartimento di Storia, disegno
e restauro dell'architettura – Sapienza Università di Roma
*Biannual Journal of the Department of History, representation
and restoration of architecture – Sapienza Rome University*

Worldwide distribution and digital version EBOOK
www.gangemeditore.it



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Anno XXXVI, n. 71/2025
€ , - \$/£ .

Full english text





<https://dsdra.web.uniroma1.it/it/disegnare-idee-immagini>



Rivista semestrale del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura, pubblicata con il contributo di Sapienza Università di Roma
Biannual Journal of the Department of History, representation and restoration of architecture, published with the contribution of Sapienza Rome University

Registrazione presso il Tribunale di Roma n. 00072 dell'11/02/1991

© proprietà letteraria riservata

GANGEMI EDITORE
INTERNATIONAL

via Giulia 142, 00186 Roma
tel. 0039 06 6872774 fax 0039 06 68806189

e-mail info@gangemieditore.it
catalogo on line www.gangemieditore.it

Le nostre edizioni sono disponibili in Italia e all'estero anche in versione ebook.
Our publications, both as books and ebooks, are available in Italy and abroad.

Un numero € 15,00 – estero € 20,00 / \$/£ 24.00
Arretrati € 30,00 – estero € 40,00 / \$/£ 48.00
Abbonamento annuo € 30,00 – estero € 35,00 / \$/£ 45.00
One issue € 15,00 – Overseas € 20,00 / \$/£ 24.00
Back issues € 30,00 – Overseas € 40,00 / \$/£ 48.00
Annual Subscription € 30,00 – Overseas € 35,00 / \$/£ 45.00

Abbonamenti/Annual Subscription

Versamento sul c/c postale n. 15911001
intestato a Gangemi Editore SpA
IBAN: IT 71 M 076 0103 2000 0001 5911 001
Payable to: *Gangemi Editore SpA*
post office account n. 15911001
IBAN: IT 71 M 076 0103 2000 0001 5911 001
BIC SWIFT: BPPIITRRXXX

Distribuzione/Distribution

Librerie in Italia e all'estero/
Bookstores in Italy and overseas
Emme Promozione e Messaggerie Libri Spa – Milano
e-mail: segreteria@emmepromozione.it
www.messaggerielibri.it

Edicole in Italia e all'estero/

Newsstands in Italy and overseas
Bright Media Distribution Srl
e-mail: info@brightmediadistribution.it

Abbonamenti/Annual Subscription

EBSCO Information Services
www.ebscohost.com

ISBN 978-88-492-5476-1
ISSN IT 1123-9247

Finito di stampare nel mese di dicembre 2025
Gangemi Editore Printing

Direttore scientifico/Editor-in-Chief

Mario Docci
Sapienza Università di Roma
piazza Borghese 9, 00186 Roma, Italia
mario.docci@uniroma1.it

Direttore responsabile/Managing editor

Carlo Bianchini
Sapienza Università di Roma
piazza Borghese 9, 00186 Roma, Italia
carlo.bianchini@uniroma1.it

Comitato Scientifico/Scientific Committee

Alonzo Addison, *University of California, Berkeley, USA*
Piero Albisinni, *Sapienza Università di Roma, Italia*
Eduardo Antonio Carazo Lefort, *Universidad de Valladolid, Spagna*
Fabiana Carbonari, *Universidad de La Plata, Argentina*
Pilar Chías, *Universidad de Alcalá, Spagna*
Francis D.K. Ching, *Seattle, USA*
Livio De Luca, *CNRS - Centre National de la Recherche Scientifique, Francia*
Marco Gaiani, *Università di Bologna, Italia*
Fernando Gandolfi, *Universidad de La Plata, Argentina*
Natalia Jorquera Silva, *Universidad de La Serena, Cile*
Joubert José Lancha, *Universidade de São Paulo, Brasile*
Cornelie Leopold, *Technische Universität Kaiserslautern, Germania*
Riccardo Migliari, *Sapienza Università di Roma, Italia*
Douglas Pritchard, *Robert Gordon University, Scozia*
Franco Purini, *Sapienza Università di Roma, Italia*
Mario Santana-Quintero, *Carleton University, Canada*

Comitato Editoriale/Editorial Committee

Martina Attenni, Cristiana Bartolomei,
Laura Carlevaris, Alexandra Castro, Emanuela Chiavoni,
Carlo Inglese, Alfonso Ippolito, Davide Mezzino,
Antonio Pizzo, Giovanna Spadafora,
Simone Helena Tanoue Vizioli

Comitato di Redazione/Editorial Staff

Adriana Caldarone, Flavia Camagni, Marika Griffo,
Francesca Porfiri, Luca Ribichini

Coordinamento editoriale e segreteria/Editorial coordination and secretarial services

Monica Filippa

Redazione/Editorial office

piazza Borghese 9, 00186 Roma, Italia
tel. 0039 6 49918890
disegnare@uniroma1.it

In copertina/Cover

Lorenzo Ceccotti, *Distant Future - Tank, 2012.*
Lorenzo Ceccotti, *Distant Future - Tank, 2012.*

Anno XXXVI n. 71, dicembre 2025

- 3 Editoriale di *Mario Docci, Carlo Bianchini*
Sottotono
Editorial by Mario Docci, Carlo Bianchini
Subdued
- 5 *Lorenzo Ceccotti*
Sei modi in cui uso il disegno
Six ways I use drawing
- 8 *Luca J. Senatore*
Digitalizzazione, modellazione e analisi della statuaria antica. Casi studio romani
Digitalisation, modelling and analysis of ancient statues. Roman case studies
- 22 *Alessandro Merlo*
La riconfigurazione digitale delle "Terre del Ghiberti". Due casi studio: i castelli di Altomena e Ristonchi
The digital reconfiguration of 'The lands of Ghiberti'. Two case studies: the castles of Altomena and Ristonchi
- 36 *Carmelo Occhipinti, Francesco Guidi, Laura Baruzzi, Davide Bertolini, Luca Cipriani, Filippo Fantini*
Strumenti e metodi di indagine per la ricostruzione 3D di ambienti scomparsi: l'appartamento e il "Quarto Camerino" del cardinale Ippolito II a Villa d'Este
Approaches and analytical methods for the 3D reconstruction of lost interiors: the apartment and the 'Quarto Camerino' of cardinal Ippolito II at Villa d'Este
- 48 *Antonio Schiavo, Salvatore Damiano, Tommaso Magnifico*
Valori del chiaroscuro nell'immagine architettonica. Luigi Moretti e la palazzina Astrea
Values of chiaroscuro in the architectural image. Luigi Moretti and the palazzina Astrea
- 60 *Pablo Cendón-Segovia, Noelia Galván Desvaux, Álvaro Moral García*
Richard Neutra. Il viaggio in estremo Oriente
Richard Neutra. The journey to the Far East
- 72 *Sandro Parrinello, Giulia Porcheddu*
Ricomporre il mosaico della memoria. Strategie di rappresentazione per il Cimitero degli Inglesi a Firenze
Reassembling the mosaic of memory. Representation strategies for the English Cemetery in Florence
- 84 *María Belén Trivi*
Dal tratto al codice: il disegno architettonico come dato per l'Intelligenza Artificiale
From Line to Code: Architectural Drawing as Data for Artificial Intelligence

Lorenzo Ceccotti, Ranocchio. 2017. Illustrazione
per il racconto Ranocchio salva Tokyo di Murakami
Haruki, Giulio Einaudi Editore
(per gentile concessione della casa editrice).
*Lorenzo Ceccotti, Frog, 2017. Illustration for the story
Frog Saves Tokyo by Murakami Haruki,
Giulio Einaudi Editor (courtesy of the publisher).*



Lorenzo Ceccotti

Sei modi in cui uso il disegno
Six ways I use drawing
<https://cdn.gangameditore.com/DOI/10.61020/11239247-202571-02.pdf>
Progettazione e generazione di immagini nuove

Sono uno di quei disegnatori che è arrivato tardissimo alla capacità di fidarsi del vero. Ho iniziato partendo da un approccio analitico/logico e di fantasia. In breve il mio modo di disegnare nasce con il tentativo di generare da zero immagini da gestire a mente, come farebbe un motore di *rendering* 3D. Questo non vuol dire che fossi necessariamente alla ricerca del realismo, anzi: ho sempre adorato autori che facevano del loro stile non realistico un fattore distintivo, soprattutto in quei casi in cui la raffinatezza tecnica, la sintesi e l'originalità grafica si accordavano generando immagini di grande modernità.

Questo modo di costruire il disegno partendo da dentro a fuori, dal criterio all'esecuzione, dalla struttura al *rendering*, dal concetto alla forma finale è quello che poi si è definitivamente fissato in un vero e proprio metodo di semiosi visiva durante il mio percorso di formazione da *industrial designer*. Il disegno come sistema di esplorazione libera di concetti visivi puri, formalizzazione di idee spaziali e concetti non verbali e come supporto a un vero e proprio sistema di ragionamento, verifica e approfondimento.

Illusione della vita

Nel fumetto, nella pittura, nel cinema e nell'animazione il cuore del disegno risiede nella capacità di illudere lo spettatore del fatto che i personaggi che popolano questo tipo di opere siano vivi, mossi da autentici sentimenti e desideri. È uno degli utilizzi più complessi e multidisciplinari del disegno e a volte arriva a trascendere la sua natura di rappresentazione grafica riuscendo a creare un autentico legame emotivo con lo spettatore o il lettore. Spesso ci riesce come nessun altro medium può fare in un ambito di finzione, a mio avviso. Tanto che a volte, pur essendone il disegnatore, resto coinvolto dai miei personaggi. Più il lavoro su di loro diventa profondo e ricercato più finiscono per disegnarsi da soli, rappresentati per quella che è la loro volontà incontestabile, il loro modo di essere. Poi, specie nei sistemi "*fictional*", anche gli oggetti sono portatori di desideri collettivi.

Possono quindi contribuire al comparto emotivo dei personaggi, creando un vero e proprio sostrato etico, sociale e politico, esprimendo cioè la volontà dell'intero sistema sociale che li ha prodotti.

Sistema simbolico/cifrato ad alta densità

La parte più interessante della progettazione di marchi è sicuramente il fatto che sebbene produca un segno grafico molto semplice, possibilmente unico e inconfondibile, passa attraverso una serie di processi di ricerca che impongono un'altissima consapevolezza dietro ogni scelta formale. Col passare degli anni, ho notato che non esiste un progetto di identità che si rispetti che non abbia questo stranissimo chiasmo invertito fra la mole di documentazione prodotta e la semplicità del marchio, rendendo quindi questa specifica forma di disegno quella con la proporzione più squilibrata possibile tra densità concettuale e numero di segni che si possa praticare. Sebbene il marchio serva a dare "il nome proprio" visivo di una realtà, dovrebbe essere formalizzato con un segno altamente tecnico, di facile memorizzazione e riproducibilità meccanica come un ideogramma, un neologismo grafico.

Ritroviamo questa forma di disegno anche nei sistemi espressivi del manga infatti, dove scrittura e disegno collasano in un linguaggio simbolico ibrido condiviso. Lo considero l'altra faccia della medaglia, simbolica, dell'irripetibilità grafica offerta dal segno pittorico.

Strumento di conversione temp/spazio/tempo

Il disegno permette di trasformare il tempo in spazio e viceversa. La forma più chiara di questo processo al limite dell'alchimia è senza dubbio il fumetto: se prendiamo una serie di disegni e li inseriamo con un ordine specifico in una specifica griglia grafica, possiamo usarli per illustrare diversi momenti nel tempo, nello spazio. In alto a sinistra c'è il prima, in basso a destra c'è il dopo. Se prendiamo gli stessi disegni e li trasferiamo su una pellicola, possiamo proiettarli per farli tornare "nel tempo". Lo stesso vale ovviamente per l'animazione, altro

Design and creation of new images

I'm one of those draughtsmen who took a really long time to trust reality. Instead, I began by adopting an imagination-based and analytical/logical approach. In short, my drawing method evolved from an attempt to generate images I could mentally manage, from scratch, much like the path followed by a 3D rendering engine. This doesn't mean I was necessarily searching for realism, on the contrary: I've always loved authors who turn their non-realistic style into a distinctive trait, especially when technical elegance, conciseness and original graphics merge to create truly modern images.

My way of creating a drawing from the inside out, from the criteria to the execution, from the structure to the rendering, from the concept to the final form, is what ultimately became a visual semiosis method during my training as an industrial designer. In other words, drawing as a way to freely explore pure visual concepts, form spatial ideas and non-verbal concepts, and support a system of reasoning, verification and in-depth exploration.

The illusion of life

Let's focus for a moment on comics, painting, films and motion graphics; in this case, the true role of drawing lies in its ability to trick the spectator into thinking that the characters



1/ *Pagina precedente*. Lorenzo Ceccotti, Hummingbird Salamander, 2022. Cover per il romanzo Hummingbird Salamander di Jeff Vandermeer, Giulio Einaudi Editore (per gentile concessione della casa editrice).

Previous page. Lorenzo Ceccotti, Hummingbird Salamander, 2022. Cover for the novel Hummingbird Salamander by Jeff Vandermeer, Giulio Einaudi Editore (courtesy of the publisher).

2/ Lorenzo Ceccotti, Geist Maschine: Oro, 2025. Vignetta da Geist Maschine vol. 2, Bao Publishing.

Lorenzo Ceccotti, Geist Maschine: Gold, 2025. Cartoon from Geist Maschine vol. 2, Bao Publishing.

3/ Lorenzo Ceccotti, Ursus2, 2017. Poster per il festival Trieste Science+Fiction Fest.

Lorenzo Ceccotti, Ursus2, 2017. Poster for the Trieste Science+Fiction Fest.

4/ Lorenzo Ceccotti, Geist Maschine: Palazzo, 2022. Vignetta da Geist Maschine vol. 1, Bao Publishing.

Lorenzo Ceccotti, Geist Maschine: Building, 2022. Cartoon from Geist Maschine vol. 1, Bao Publishing.

in these mediums are alive and driven by real feelings and desires. It is one of the most complex and multidisciplinary ways of using drawing; sometimes it even transcends its nature as graphic representation and succeeds in creating a real emotional bond with the spectator or reader. I believe that it often succeeds better than any other medium in the fictional realm. So much so that sometimes, although I am the draughtsman, I become emotionally invested. The deeper and more sophisticated my work on them becomes, the more they end up drawing themselves, represented by what is their indisputable will, their way of being. Finally, especially in fictional systems, objects are bearers of collective desires. They can therefore contribute to the characters' emotional landscape, creating a genuine ethical, social and political substratum, in other words expressing the will of the social system that produced them.

High density symbolic/enciphered system

The most interesting thing about designing a brand is undoubtedly the fact that, although it produces a very simple and if possible unique and unmistakable graphic sign, it requires a series of research processes that force every formal

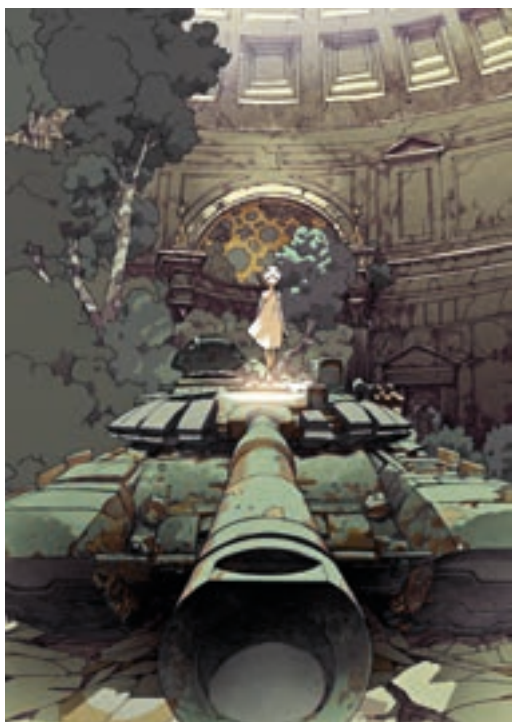
medium disegnato che ho frequentato e in cui il disegno nasce su un medium statico, ma con uno specifico significato temporale nella mente dell'autore. In un documentario su Miyazaki lo si può vedere chiudere gli occhi, immaginare la scena, far partire un cronometro, annotarne la durata e solo allora disegnarla.

Sguardo sul reale

Guardare la realtà e cercare di catturarla per come la percepiamo ti impone di partire, finalmente, dalla superficie delle cose, da ciò che si vede, dal "vero". Ed è incredibile il meccanismo di attrito che si crea fra quello che pensiamo di vedere e quello che vediamo davvero, fra i nostri pregiudizi e la nostra vera sensibilità di guardare e apprezzare la realtà. Nonostante sia un tipo di disegno che ho frequentato poco e tardi, è quella con cui mi sono trasformato di più come persona, con cui ho preso più consapevolezza di me stesso. È una forma di autoipnosi, di svuotamento totale, che ti lascia delle memorie fortissime nella gestualità, nella sensibilità per i colori, per le forme e che puoi spendere in tutti gli altri reami del disegno.

Manipolazione della realtà

Parto con un esempio: quasi tutti i miei libri a fumetti si svolgono a Roma. Tutte le versioni di Roma in questi libri sono diversissime. Una è la nostra Roma contemporanea, ma distrutta da mostri giganti, un'altra è una Roma nel pieno della sua ricchezza proiettata in un futuro iper consumista, un'altra è una Roma ridotta a un relitto, in cui tutto è un reperto archeologico, incluso il nostro contemporaneo, schiacciato dal tempo sulle rovine antiche. Il disegno mi permette di prendere il Pantheon, esplorarlo nei minimi dettagli e sfondarlo, spaccare tutti i rivestimenti interni, parcheggiarci dentro un carro armato, farci crescere dentro due cipressi, come anche coprire l'intera città di display pubblicitari colorati che ti perseguitano fino nella camera da letto per venderti l'ultimo prodotto industriale. Questa libertà di ipotizzare, di visualizzare con estrema precisione questi scenari è irresistibile: poter disegnare cose che sono successe nel futuro o in realtà parallele con un simile controllo e poterlo fare in completa indipendenza, al costo di carta e matita (o anche meno) resta uno dei motivi più chiari per avere il disegno come mezzo espressivo di elezione.



5/ Lorenzo Ceccotti, ASIMOV53, 2020. Illustrazione di copertina per la collana ASIMOV: La storia della fantascienza. Lorenzo Ceccotti, ASIMOV53, 2020. Cover illustration for the series ASIMOV: The history of science fiction.

6/ Lorenzo Ceccotti, Breton, 2012. Illustrazione per l'ente del turismo bretone. Lorenzo Ceccotti, Breton, 2012. Illustration for the Breton Tourist Office.

7/ Lorenzo Ceccotti, synth/ORG, 2019. Cover per la raccolta antologica synth/ORG, Attaccapanni Press. Lorenzo Ceccotti, synth/ORG, 2019. Cover for the anthology collection synth/ORG, Attaccapanni Press.

choice to be based on extreme awareness. As time went by, I noticed that no self-respecting identity project lacked this very strange inverted chiasmus between the mass of documentation produced and the simplicity of the logo, making this particular practice the one with the widest possible gap between conceptual weight and the actual number of strokes. Although the logo gives reality a visual 'proper name', it should be formalised by adopting a very technical sign that is easy to memorise and mechanically reproducible, for example an ideogram or graphic neologism.

In fact, this form of drawing is also present in the expressive systems of the manga, where writing and drawing collapse into a shared symbolic hybrid language. I consider it the symbolic flip side of the uniqueness found in a painterly stroke.

The time/space/time conversion tool

The most obvious form of this almost alchemic process: if we take a series of drawings and insert them in a precise order into a specific graphic grid, we can use them to illustrate different moments in time and space. Top left is the 'before'; bottom right is the 'after'. If we take those

same drawings and transfer them onto film, we can project them and bring them back 'into time'. The same is true for motion graphics, the other drawn medium I have used; in this case drawing develops on a static medium, but the author has a very specific temporal meaning in mind. In a documentary about Miyazaki, you can see him close his eyes, start a stopwatch, imagine a scene, note down the time, and only then draw it.

Looking at reality

Looking at reality and trying to capture it as we see it forces you to start with the surface of things, with what you see, in 'real life'. There is an incredible friction mechanism between what we think we see and what we actually see, between our prejudices and our true sensitivity of looking at and appreciating reality. Despite the fact that I have used this kind of drawing infrequently and late in life, it is the kind of drawing that has changed me the most as a person; this kind of drawing has led me to increase my awareness of myself. It is a form of self-hypnosis, a complete emptying of the self; it leaves very strong memories in one's gestures and sensitivity towards colours and forms – aspects you can use in all other realms of drawing.

Reality manipulation

Let me give you an example: nearly all the stories in my comic books take place in Rome. In these books all the versions of Rome are very different. One is our contemporary city, except that it's destroyed by giant monsters; another is a flourishing city at the height of its fame, projected into a hyper-consumerist future; another is a city in ruins, in which everything is an archaeological artefact, including our contemporary city, crushed by time over our ancient ruins. Drawing allows me to take the Pantheon, explore it in great detail, break it open, smash all the interior cladding, park a tank inside it, make two cypress trees grow in its interior, and cover the whole city with colourful publicity displays that pursue you even into your bedroom in order to sell you the latest industrial product. This freedom to theorise, to meticulously visualise these scenarios is irresistible: to be able to draw things that happen in the future or parallel reality with this kind of control and do it completely independently, using just pencil and paper (or even less), is one of the clearest reasons why drawing is my preferred expressive medium.

Translation by Erika Young



La rivista è inclusa nella Web of Science Core Collection (Clarivate Analytics), dove è indicizzata nell'Arts & Humanities Citation Index e nel database di Scopus dove sono presenti gli abstract dei contributi.

La selezione degli articoli per *Disegnare. Idee Immagini* prevede la procedura di revisione e valutazione da parte di un comitato di referee (*blind peer review*); ogni contributo viene sottoposto all'attenzione di almeno due revisori, scelti in base alle loro specifiche competenze. I nomi dei revisori sono resi noti ogni anno nel numero di dicembre.

The journal has been selected for coverage in the Web of Science Core Collection (Clarivate Analytics); it is indexed in the Arts & Humanities Citation Index and abstracted in the Scopus database.

The articles published in Disegnare. Idee Immagini are examined and assessed by a blind peer review; each article is examined by at least two referees, chosen according to their specific field of competence. The names of the referees are published every year in the December issue of the journal.

Per l'anno 2025 la procedura di lettura e valutazione è stata affidata ai seguenti referee: *The 2025 examination and assessment of the articles was carried out by the following referees:*

Marcello Balzani, *Ferrara, Italia*
 Maria Teresa Bartoli, *Firenze, Italia*
 Stefano Brusaporci, *L'Aquila, Italia*
 Marco Giorgio Bevilacqua, *Pisa, Italia*
 Enrica Bistagnino, *Genova, Italia*
 Cristina Cándito, *Genova, Italia*
 Marco Carpicci, *Roma, Italia*
 Pilar Chias, *Alcalá, Spagna*
 Maria Grazia Cianci, *Roma, Italia*
 Mario Centofanti, *L'Aquila, Italia*
 Tommaso Empler, *Roma, Italia*
 Filippo Fantini, *Bologna, Italia*
 Laura Farroni, *Roma, Italia*
 Fausta Fiorillo, *Milano, Italia*
 Arturo Gallozzi, *Cassino, Italia*
 Fabrizio Gay, *Venezia, Italia*
 Andrea Giordano, *Padova, Italia*
 Ruggero Lenci, *Roma, Italia*
 Daniele Mezzino, *Roma, Italia*
 Caterina Morganti, *Roma, Italia*
 Anna Osello, *Torino, Italia*
 Giulia Pettoello, *Roma, Italia*
 Michele Russo, *Roma, Italia*
 Alberto Sdegno, *Udine, Italia*
 Roberta Spallone, *Torino, Italia*
 Giorgio Testa, *Roma, Italia*
 Graziano Mario Valenti, *Roma, Italia*

Gli autori di questo numero

Authors published in this issue

Laura Baruzzi

Ministero della cultura, Villa Adriana e Villa d'Este
 piazza Trento, 5
 00019 Tivoli, Italia
 laura.baruzzi@cultura.gov.it

Davide Bertolini

Ministero della cultura, Villa Adriana e Villa d'Este
 piazza Trento, 5
 00019 Tivoli, Italia
 davide.bertolini@cultura.gov.it

Lorenzo Ceccotti

via Ostiense, 353
 00146 Roma, Italia
 www.lrnz.it
 lrnz@lrnz.it

Pablo Cendón-Segovia

Departamento de Urbanismo y Representación
 de la Arquitectura
 Universidad de Valladolid
 avenida Salamanca, 18
 47014, Valladolid, España
 pablo.cendon@uva.es

Luca Cipriani

Dipartimento di Architettura
 Alma Mater Studiorum - Università di Bologna
 viale del Risorgimento, 2
 40136 Bologna, Italia
 luca.cipriani@unibo.it

Salvatore Damiano

Dipartimento di Architettura
 Università degli Studi di Palermo
 viale delle Scienze, edificio 14
 90128 Palermo, Italia
 salvatore.damiano01@unipa.it

Filippo Fantini

Dipartimento di Architettura
 Alma Mater Studiorum - Università di Bologna
 viale del Risorgimento, 2
 40136 Bologna, Italia
 filippo.fantini2@unibo.it

Noelia Galván Desvaux

Departamento de Urbanismo y Representación
 de la Arquitectura
 Universidad de Valladolid
 avenida Salamanca, 18
 47014, Valladolid, España
 noelia.galvan@uva.es

Francesco Guidi

Dipartimento di Lettere e Filosofia
 Università degli Studi di Roma Tor Vergata
 via Columbia, 1
 00133 Roma, Italia
 francesco.guidi94@icloud.com

Tommaso Magnifico

via Napoleone III, 53
 00185 Roma, Italia
 magnificotommaso@alice.it

Alessandro Merlo

Dipartimento di Architettura
 Università degli Studi di Firenze
 via della Mattonaia, 8
 50122 Firenze, Italia
 alessandro.merlo@unifi.it

Álvaro Moral García

Departamento de Urbanismo y Representación
 de la Arquitectura
 Universidad de Valladolid
 avenida Salamanca, 18
 47014, Valladolid, España
 alvaro.moral@uva.es

Carmelo Occhipinti

Dipartimento di Scienze dei Beni Culturali,
 Musica e Spettacolo
 Università degli Studi di Roma Tor Vergata
 via Columbia, 1
 00133 Roma, Italia
 cchcm100@gmail.com

Sandro Parrinello

Dipartimento di Architettura
 Università degli Studi di Firenze
 via della Mattonaia, 8
 50121 Firenze, Italia
 sandro.parrinello@unifi.it

Giulia Porcheddu

Dipartimento di Architettura
 Università degli Studi di Firenze
 via della Mattonaia, 8
 50121 Firenze, Italia
 giulia.porcheddu@unifi.it

Antonio Schiavo

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro
 dell'Architettura
 Sapienza Università di Roma
 piazza Borghese, 9
 00186 Roma, Italia
 antonio.schiavo@uniroma1.it

Luca J. Senatore

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro
 dell'Architettura
 Sapienza Università di Roma
 piazza Borghese, 9
 00186 Roma, Italia
 luca.senatore@uniroma1.it

María Belén Trivi

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro
 dell'Architettura
 Sapienza Università di Roma
 piazza Borghese, 9
 00186 Roma, Italia
 mariabelen.trivi@uniroma1.it

Lorenzo Ceccotti
Sei modi in cui uso il disegno
Six ways I use drawing

Luca J. Senatore
Digitalizzazione, modellazione e analisi
della statuaria antica. Casi studio romani
*Digitalisation, modelling and analysis
of ancient statues. Roman case studies*

Alessandro Merlo
La riconfigurazione digitale
delle "Terre del Ghiberti". Due casi studio:
i castelli di Altomena e Ristonchi
*The digital reconfiguration
of 'The lands of Ghiberti'. Two case studies:
the castles of Altomena and Ristonchi*

Carmelo Occhipinti, Francesco Guidi, Laura Baruzzi,
Davide Bertolini, Luca Cipriani, Filippo Fantini
Strumenti e metodi di indagine
per la ricostruzione 3D di ambienti scomparsi:
l'appartamento e il "Quarto Camerino"
del cardinale Ippolito II a Villa d'Este
*Approaches and analytical methods
for the 3D reconstruction of lost interiors:
the apartment and the 'Quarto Camerino'
of cardinal Ippolito II at Villa d'Este*

Antonio Schiavo, Salvatore Damiano,
Tommaso Magnifico
Valori del chiaroscuro nell'immagine architettonica.
Luigi Moretti e la palazzina Astrea
*Values of chiaroscuro in the architectural image.
Luigi Moretti and the palazzina Astrea*

Pablo Cendón-Segovia, Noelia Galván Desvaux,
Alvaro Moral García
Richard Neutra. Il viaggio in estremo Oriente
Richard Neutra. The journey to the Far East

Sandro Parrinello, Giulia Porcheddu
Ricompone il mosaico della memoria.
Strategie di rappresentazione per il Cimitero
degli Inglesi a Firenze
*Reassembling the mosaic of memory. Representation
strategies for the English Cemetery in Florence*

Maria Belén Trivi
Dal tratto al codice: il disegno architettonico
come dato per l'Intelligenza Artificiale
*From Line to Code: Architectural Drawing
as Data for Artificial Intelligence*



WORLDWIDE DISTRIBUTION
AND DIGITAL VERSION
EBOOK
AMAZON, APPLE, ANDROID
WWW.GANGEMEDITORE.IT

