

TRIBELON

RIVISTA DI DISEGNO  
UNIVERSITÀ DEGLI  
STUDI DI FIRENZE

VOL. 1 | N. 1 | 2024

DISEGNO FRA TRADIZIONE E INNOVAZIONE  
DRAWING BETWEEN TRADITION AND INNOVATION

**Citation:** P. Giandebiaggi, *Il disegno e il rilievo nell'età del metaverso: come prima, più di prima*, in *TRIBELON*, 1, 2024, 1, pp. 32-39.

**ISSN (stampa):** 3035-143X

**ISSN (online):** 3035-1421

**doi:** <https://doi.org/10.36253/tribelon-2854>

**Received:** April, 2024

**Accepted:** June, 2024

**Published:** July, 2024

**Copyright:** 2024 Giandebiaggi P, this is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.riviste.fupress.net/index.php/tribelon>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

**Data Availability Statement:** All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

**Competing Interests:** The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

**Journal Website:** [riviste.fupress.net/tribelon](http://riviste.fupress.net/tribelon)

## IL DISEGNO E IL RILIEVO NELL'ETÀ DEL METAVERSO: COME PRIMA, PIÙ DI PRIMA

*Drawing and Survey in the age of metaverso: as before, more than before*

PAOLO GIANDEBIAGGI

University of Parma  
[paolo.giandebiaggi@unipr.it](mailto:paolo.giandebiaggi@unipr.it)

*In the Metaverse, our relationship with space will change. We will be able to immerse ourselves in this space physically, emotionally, and spiritually. The line between real and imaginary will become blurred, allowing us to experience new sensations. As creators in this space, we must consider how we represent reality. Do we depict what we imagine alongside what already exists, or do we need to learn how to convey our emotions, opinions, and experiences? How do we do this? Perhaps the answer is to proceed as before, but even more so. Historically, in Drawing and Surveying, there has always been an attempt to bring these aspects to the forefront, beyond architecture, beyond the city. The tools may have been inadequate, but this "moral obligation" has probably always been drawers and surveyors. An illustrative example is when Monge's methods were being defined scientifically, coinciding with encounters with vastly different people and cultures that were challenging to describe with words. Denon's drawings were instrumental in helping Europeans immerse themselves in Middle Eastern culture, showcasing architecture and the people, customs, and aesthetics. It attempted to blend the geometric representation of space with the complexity of an entire "world". This comprehensive survey aimed to capture the emotional and cultural aspects using the most advanced methods and techniques available at the time, even incorporating emerging photography. This is perhaps the role that Drawing and Surveying are expected to play in the age of the Metaverse: to facilitate the expansion of describing the intangible through new systems driven by the same intentions. Today, just like in the past, we need to embrace this task with an even greater emphasis.*

**Keywords:** *Drawing, Survey, Dominique Vivant Denon, Denon, Roberts, Metaverse.*

Dopo il Web 1.0 (pc e informazioni) e quello 2.0 (smartphone e social), che proseguiranno ancora per un discreto lasso di tempo il loro cammino, ci sarà, ed in parte già c'è, il Web 3.0, basato su tecnologie e paradigmi innovativi con grande impatto sulla società, sulla sua formazione, sulla sua cultura e di conseguenza sulle sue abitudini<sup>1</sup>. Oggi, distinguiamo le generazioni (X, Y, Z e Alpha) dal grado di alfabetizzazione in termini di approccio e di convivenza con il mondo digitale, un mondo che riproduce in modo sempre diverso la realtà fisica, prima in modo virtuale (VR), poi aumentato (AR), ed in futuro in maniera totalmente immersiva. Ci si muoverà sempre in uno spazio riprodotto, ma da cui trarremo nuovi stimoli e avremo nuove sensazioni, in cui il fattore fondamentale sarà appunto la relazione con lo spazio, ovvero non più solo percepito ma il luogo ove potremo fare le nostre esperienze.

Nel Metaverso infatti, l'uso dello spazio cambia radicalmente l'approccio complessivo, non più un luogo rappresentato davanti a noi (pc, smartphone, ecc.) ma uno spazio attorno a noi, dove si entra, con i nostri occhi, con il nostro corpo, con la nostra pelle, con la nostra anima, connessi a dispositivi che ci faranno vivere nel mondo rappresentato e che andrà oltre a quello che vedremo. Comunque uno spazio, una realtà interpretata e descritta da una "costruzione" o meglio da una ricostruzione di uno spazio fisico, reale o immaginario (non ci sarà distinzione), realizzato da altri e da cui trarremo nuove informazioni, nuove sensazioni, che cambieranno inevitabilmente, come tutte le nuove esperienze, il nostro sapere, il nostro giudizio, le nostre abitudini. L'importanza dell'immagine riprodotta, progressivamente, è sempre stata più rilevante del linguaggio scritto e parlato, in

<sup>1</sup> Montagna, *Metaverso Noi e il Web 3.0*, p. 10.

“ Quando il cervello è annoiato del proprio chiacchierio verbale, disegnare è un modo per farlo tacere e per cogliere in un istante la realtà trascendente. [...] un'immagine che riflette direttamente la sua visione personale del mondo.

una continua evoluzione e trasformazione della comunicazione, e lo sarà ancora di più nella “nuova realtà”. «Le immagini continueranno a cambiare, come hanno sempre fatto. Nel XXIII sec. non penseremo che la televisione del Duemila mostrasse la realtà che appariva allora. Ci apparirà come un modo antiquato di rappresentare le cose»<sup>2</sup>. La Mixed Reality, che fonde sia quella fisica che quella digitale, sarà fatta quasi solo di immagini, ma dalle quali trarremo audio, quindi parole, suoni, informazioni, sensazioni al limite del vero, oltre il verosimile, affossando (forse definitivamente) la trasmissione delle conoscenze tramite il linguaggio scritto, iper-sintetizzato nell'utilizzo di qualche *emoticon*. Ancora una volta, ma, se possibile, con ancora maggior rilevanza, la descrizione dello spazio, la riproduzione del mondo fisico in cui muoversi, reale o realistico che sia, diventerà discriminante, importantissimo e fondamentale e soprattutto condizionante. L'interrogativo principale è questo: come riprodurre, o meglio, come rappresentare la realtà che ci circonda visto che sarà così pervasiva? Proseguendo la trascrizione della lettura del reale, attraverso codici e strumenti, in prosecuzione di quanto avvenuto con VR ed AR, o cambiando radicalmente strada considerata la diversa fruizione? Come fare? Come prima, più di prima, credo sia la risposta più plausibile. Almeno per quanto concerne la nostra disciplina, il Rilievo e la Rappresentazione dell'Architettura, sia quella esistente che quella che esisterà. Per dare sostanza a questa convinzione occorre ovviamente far riferimento al passato, ricucendone il legame col futuro, in breve facendo memoria del futuro. I significati che vengono attribuiti ai segni di ogni rappresentazione dipendono infatti dai caratteri della cultura prevalente, dominante e diffusa

nel tempo contemporaneo ad essa, ovvero quello in cui viene effettuata la reciproca lettura, nel medesimo tempo nel medesimo spazio. Certo non dipende dalle metodologie e tantomeno dagli strumenti. Se Antonio Manetti avesse raccontato le dimostrazioni di Filippo Brunelleschi descrivendo metodi di costruzione differenti tramite l'utilizzo di strumenti diversi, avrebbe di sicuro raccontato un'altra storia, ma non avrebbe cambiato la sostanza dell'“invenzione”, la presunta necessità del momento storico-culturale di riprodurre la realtà nel modo più oggettivo possibile: questo era quello di cui c'era bisogno in quel tempo e in quello spazio, e quella è stata la soluzione prodotta in quel tempo e in quello spazio. Gli strumenti e i metodi servono a produrre una risposta ad un bisogno. Questo è ciò che conta: contribuire a soddisfare una profonda necessità culturale della società in cui si opera. Così è avvenuto in tanti altri periodi storici successivi. Infatti, tra i molteplici casi che si potrebbero analizzare, forse ne basta ricordare uno, uno talmente esemplificativo quanto efficace, che per similitudine è in grado di affiancare problematiche simili in tempi e luoghi differenti. Il mutamento sociale avvenuto a seguito della rivoluzione francese, l'allargato ventaglio di popolazione che ebbe accesso ad una cultura ampia e pluridisciplinare, la diffusione delle informazioni e delle nozioni provocata dalla pubblicazione dell'Enciclopedia, introdussero la società ad un mondo “nuovo”, mai visto, sconosciuto ai più, che potesse però far assimilare le molteplici esperienze altrui; tutto ciò, facendo vedere “artificialmente” luoghi che nessuno avrebbe mai visto e conosciuto temi che nessuno avrebbe mai approfondito: ognuno si era precedentemente chiuso nelle proprie convinzioni, nella

<sup>2</sup> Hockney, Gayford, *A History of Pictures: From the Cave to the Computer Screen* (Trad. it., *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*), p. 334.



1 | Dominique Vivant Denon, *Statues dites de Memnon*, 1802, in *Voyage dans la Basse et la Haute Egypte*, New York Public Library, New York.

2 | Pagina a fronte. Confronto tra Dominique Vivant Denon, *Veu du Sphinx et de la Grande Pyramide*, in *Description de l'Égypte, Antiquités. Planches. Tome cinquième*, vol. 5, New York Public Library, New York, (sopra) e Felix Bonfils, *Egypte (La Sfinxe, Giza)*, album *Greece Egypt Palestine*, 1872, Bibliothèque Nationale de France, Parigi, (sotto).

3 | Quintavalle, *Racconto e disegno d'oriente in Viaggi a Oriente. Fotografia, disegno, racconto*, pp. 63-95.

4 | Cardone, *Viaggiatori d'architettura in Italia: da Brunelleschi a Charles Garnier*, p. 180.

5 | Cardone, Pascal Coste, *viaggiatore d'architettura per lavoro, per studio, per passione*, p. 71.

propria cultura, nella propria formazione, nei propri costumi, attraverso immagini prodotte sì da altri, ma che parlavano di ambiti noti. E' la diffusione, nello specifico, della conoscenza di un mondo medio-orientale, islamico, che da quattro secoli dominava un'ampia parte del pianeta e che era sconosciuto quasi a tutti. Da un mondo fantastico, tanto affascinante quanto illusorio, descritto nel *Mille e una notte*, tradotto e diffuso da Antoine Galland nella Francia di primissimo settecento (1704), si passò progressivamente ad una descrizione più cruda della realtà, come quella più cruenta e discriminante tramandata attraverso l'episodio *Storia della vecchia* che Voltaire narra nel suo *Candide* (1759), ricostruendo il rapimento, lo stupro, la segregazione sessuale subite da nobili italiane, tra massacri, crudeltà, e violenze inaudite, attribuite ad una cultura, ad abitudini, ad un supposto vigore sessuale quale elemento valoriale di un impero ottomano in disgregazione. Ma le parole non bastavano, non sono mai bastate. Ad introdurre maggiormente i francesi in quel mondo "oltre", sono state le immagini, la rappresentazione di quella realtà, che attraverso il rilievo si è diffusa sulla fine del secolo XVIII. Nemmeno le parole di Chateaubriand furono così influenti, nonostante il successo del suo *Itinéraire de Paris a Jerusalem et de Jerusalem a Paris* edito nel 1811, quale diario di un viaggio condotto tra il 1806 ed il 1807 che toccò tanti luoghi della costa sud del Mediterraneo, da Istanbul fino a Granada, passando per Grecia, Gerusalemme, Alessandria d'Egitto, Il Cairo, Tunisi, Algeri, Cadice. Narrazione sì piena di dettagli ma anche intrisa di giudizi sulla cultura islamica, descrivendo le umiliazioni, le vessazioni, le violenze, praticate e diffuse in quei territori, antepoendo una supremazia cristiana, per quanto descritte da un interprete di quell'ateismo che la Rivoluzione francese aveva formato. Non basteranno le parole affascinanti di Victor Hugo nel *Les Orientales* dove scrisse (1839): «Ci si occupa di Oriente oggi, più di quanto non si sia mai fatto prima. Gli studi orientali non sono mai stati così avanzati. Nel secolo di Luigi XIV si era ellenisti, oggi si è orientalisti». Ci vorranno le immagini pittoriche di Delacroix nel suo *Femmes d'Alger dans leur appartement* (1834) per fare "immergere"

i cultori francesi nei costumi e nelle usanze di quel mondo, mai visto prima, ma che stava condizionando moda ed abitudini, e che diffondevano gli usi di un mondo "alieno" nei salotti parigini<sup>3</sup>. No, saranno solo le immagini, le immagini disegnate, i rilievi realizzati, ad immergere i francesi in quel mondo; Denon (Dominique Vivant Denon 1747-1825), "l'inventore" del Musée du Louvre, che partecipò al seguito di Napoleone e della sua armata (oltre 30.000 uomini) nel 1798 alla Campagna d'Egitto (fig.1). Fu lui, che attraverso il suo proficuo lavoro durante la Campagna le diffuse in tutta la Francia. Si noti che lo stesso Denon aveva negli anni precedenti già messo in pratica una visione allargata di ciò che avrebbe dovuto essere la "rappresentazione contestualizzata" in cui si era ampiamente messo in evidenza per le illustrazioni dei suoi viaggi nell'Italia meridionale ed in particolare nel *Voyage pittoresque dans le Royaume de Naples et de Sicile* dell'Abbè de Saint-Non<sup>4</sup>. Come noto Napoleone portò con sé i "cronisti" capaci di diffondere, una volta tornati a casa, il senso di una società complessa, pluridisciplinare, una realtà solo immaginata prima ma mai vista direttamente: furono ingegneri, chimici, botanici, astronomi, zoologi, medici, archeologici, geografi, economisti, studiosi del linguaggio e soprattutto disegnatori, quei disegnatori che lasceranno il loro portato culturale nella notissima *Description de l'Égypte*, pubblicata tra il 1809 e il 1826 in ben 23 volumi<sup>5</sup>. Più approfondita, multidisciplinare, plurisensoriale, ed immersiva di così, era impossibile al tempo. È proprio la convinzione di dovere far sentir oltre che vedere, un mondo, una cultura così inimmaginabile ad un vastissimo pubblico: ognuno con i propri strumenti valutativi, la propria sensibilità, i propri livelli interpretativi. I disegni di Denon, diverse migliaia, sono stati il contributo più condizionante nella cultura francese del tempo. Sono disegni, alcuni frutto di rilievo, alcuni di memoria solo brevemente appuntata, trascritti in tante magnifiche rappresentazioni di una realtà così complessa ed articolata che la descrizione grafica pura, esclusiva, non bastava a restituirne la complessità: Denon disegna le piramidi, la Sfinge, ma il disegno non basta, non basta mai; ora come allora, ora ancor più

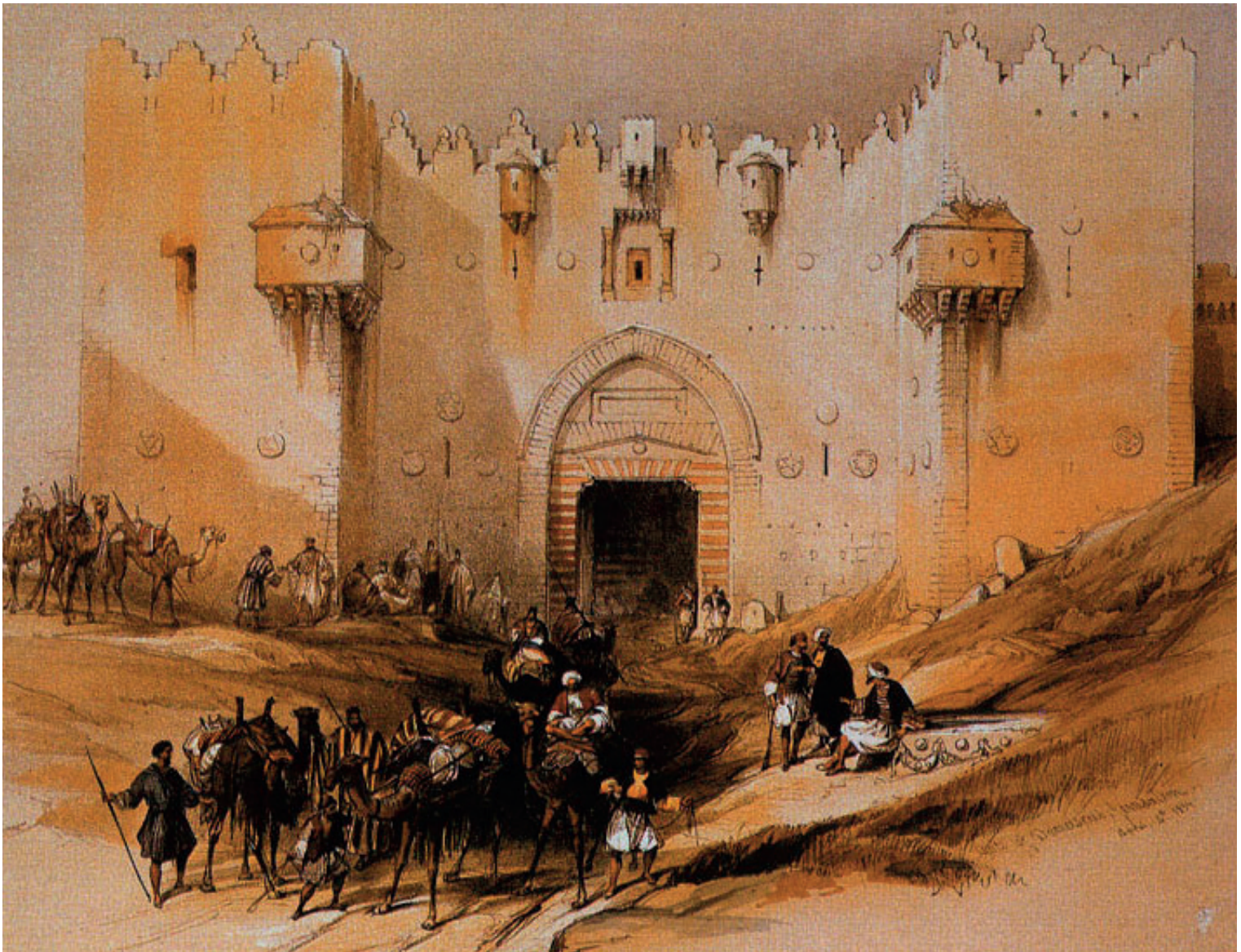




di allora, il Disegno non basta a rappresentare la complessità di cui la società umana è caratterizzata. Denon scrive: «Credo che per dare, in pittura come nel Disegno, una idea delle dimensioni di questi edifici, bisognerebbe rappresentare sullo stesso piano dell'edificio, una cerimonia religiosa antica che corrispondesse alle loro antiche usanze. Questi monumenti privi di una scala vivente, o accompagnati soltanto da qualche figura in primo piano, perdono l'effetto della loro dimensione e dell'impressione che loro dovevano fare». Non sta parlando solo di rapporti di scala, di confronti antropometrici, ma di cultura antropologica: l'impressione che loro dovevano fare agli egiziani del tempo. Egli sente l'esigenza di abbinare i valori della società che abita quei luoghi, insieme agli aspetti descrittivi e scientifici del disegno fedele, misurato, razionale e preciso».

Il tempo del rilievo, lo sappiamo, non è mai sufficiente, ed il disegno non restituisce mai l'intero insieme dei valori che si potrebbero trasmettere; soprattutto i valori immateriali sono talmente tanti, diversificati e complessi, che molti dei quali non sappiamo nemmeno come iniziare a rappresentarli. Denon scrive ancora: «Il tempo è passato; avrei voluto fermare il sole: avevo impiegato molte ore ad osservare...» e sa che dovrà restituire poi una volta tornato a casa, sia gli elementi fisici che il portato di usi, costumi, cultura connessi agli edifici. La corrispondenza tra memoria e fedeltà dell'immagine, non senza la più rapida possibilità di riproduzione, confrontata alle tradizionali incisioni, favorisce l'uso della fotografia fin dalla sua nascita. «Simili illustrazioni stabilirono le convenzioni della rappresentazione architettonica,

3 | David Roberts, *Approach of the Simoom, Desert of Gizeh, in Egypte and Nubia, 1838*, Library of Congress, Washington.



che seppur inconsapevolmente, vennero adottate anche dai fotografi»<sup>6</sup>. Pur all'alba delle tecniche di riproduzione fotografica, dal dagherrotipo alla stampa su carta, la fotografia che cerca di rappresentare la realtà con le inquadrature ed i contenuti che erano già nelle prospettive disegnate e nei contenuti delle stesse, sembrano poter essere ritenute meno d'invenzione e più realistiche delle precedenti incisioni, più fedeli e più immersive, ma compositivamente condizionate dalle prospettive viste e studiate precedentemente (fig. 2). Far aderire l'immagine al ricordo, la forma alla memoria, riducendone l'interpretazione, ma ampliandone le possibili chiavi di lettura. Il ricordo, la memoria, l'interpretazione di una cultura, vista da una cultura diversa, sono tutte informazioni che forse il Metaverso potrà raccogliere ancor meglio di quanto abbia fatto la fotografia, il documentario cinematografico, il reporta-

ge trasmesso in rete attraverso Internet, il filmato pubblicato su TikTok. Un rilievo olistico, comprensivo dell'immateriale, del sensoriale, dell'emozionale, che dovrà adottare nuovi metodi, nuove tecniche, nuovi strumenti per dare risposta ai nuovi bisogni della società, nell'era della complessità: proseguire l'ampliamento dei contenuti letti contemporaneamente nell'immagine immersiva attorno a noi, mentre facciamo nuove sperienze in tempi e luoghi diversi dal nostro presente. E' questo che ci si aspetta dal Disegno e dal Rilievo nell'età del Metaverso. Oggi come allora, come prima e più di prima; è quello di cui dovremmo preoccuparci. Un rilievo 4.0<sup>7</sup>, quello che associa i valori più disparati, i contenuti più diversi, al rilievo descrittivo e realizzato con i metodi scientifici oggi conosciuti e più diffusi, che fin da allora, ma ora più che mai, appaiono sempre insufficienti.

4 | David Roberts, *Gate of Damascus*, 1839, in *Egypte and Nubia*, New York Public Library, New York.

<sup>6</sup> Ackerman, *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry*, pp. 88-89.

<sup>7</sup> Giandebiaggi, *Rilievo 4.0: la sfida della complessità*, pp. 191-202.

Denon aprirà un percorso che verrà fatto da migliaia di disegnatori dopo di lui, consci alcuni più di altri, che le ore di sole non bastavano, che le conoscenze da trasmettere erano troppo risicate, e che la trasmissione di valori sociali, economici, di costume sarebbero stati difficili da rappresentare, conscio che la registrazione sensoriale delle emozioni sarebbero state tradotte graficamente in modo erroneo o comunque che le stesse sarebbero state interpretate e forse non sarebbero "passate" in modo fedele. Forse David Roberts lo farà meglio, ampliando la narrazione di usi e costumi rappresentati ai margini delle rovine, di abitudini sociali praticate in quei contesti, ricche di tinte e colori che restituivano le sensazioni che si provavano, frequentando quei luoghi, con quella luce, tipica di quei posti, di quei contesti paesaggistici (figg. 3, 4). E' quello che ha provato ciascuno di noi, laddove si sia trovato a disegnare e a rilevare monumenti straordinari nei luoghi più straordinari e sperduti del pianeta, nei deserti ad esempio, consci dell'insufficienza dei nostri strumenti per poter associare a quelle immagini, che sarebbero state restituite in seguito, quei valori che avrebbero meritato di essere associati alle architetture disegnate: dalle secchezza della nostra pelle arsa dalla ruvidità della sabbia, all'abbagliamento dei nostri occhi osservando in direzione del sole. In sintesi, per fortuna è in arrivo la generazione Alpha (quella nativa del Metaverso), che comunicherà quasi esclusivamente con esso, in modo complesso e pluridisciplinare, geneticamente pronta a comunicare in modo inter-sensoriale e inter-generazionale, fondata più su trasmissioni di esperienze che non su restituzione di immagini. Il Metaverso infatti non è altro che «uno spazio percettivo condiviso in grado di produrre

nel nostro cervello sensazioni, emozioni, ricordi più o meno simile a un ambiente reale»<sup>8</sup>. Alla tradizione invece il compito di non disperdere le esperienze che seppur diverse, seppur ora evidentemente insufficienti, seppur inadeguate forse alla contemporaneità, hanno permesso tra sistemi analogici, informatici e mondo digitale, l'ampliamento delle conoscenze associabili all'architettura ed alla città, consci che il percorso potrebbe sempre essere condotto al contrario: dal disegno ai valori, dai valori al disegno. Strumenti e metodi diversi rispetto a quelli della tradizione più recente, come quelli derivati dall'informatica e dal web, ci consentiranno di "rappresentare" un ventaglio di valori più ampi, che comunque avranno sempre l'interpretazione del disegnatore tradizionale, del disegnatore digitale, del fotografo, del regista, del *web-designer*, dell'influencer, del Metaverse Creator, ma produrranno comunque quella magia condotta e prodotta dall'uomo e non dalle macchine. Valgono sempre le vecchie parole: «Quando il cervello è annoiato del proprio chiacchierio verbale, disegnare è un modo per farlo tacere e per cogliere in un istante la realtà trascendente. [...] Un'immagine che riflette direttamente la sua visione personale del mondo»<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Gallace, *Cervelli reali in mondi virtuali: psicologia e neuroscienze del Metaverso*, in *Metaverso. Noi e il Web 3.0*, cit., p. 223.

<sup>9</sup> Edwards, *Disegnare con la parte destra del cervello*, p. 234.

## Bibliografia

---

- J.S. Ackerman, *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry*, Mondadori Electa, Milano 2003.
- M. Bini, *Disegni mediorientali*, Alinea Editrice, Firenze 2009.
- A. Brilli, *Il viaggio in oriente*, Il Mulino, Bologna 2009.
- A. Carciofi, *Vivere il Metaverso*, ROI Edizioni, Milano 2022.
- V. Cardone, *Viaggiatori d'architettura in Italia: da Brunelleschi a Charles Garnier*, Università degli studi di Salerno e Libreriauniversitaria.it edizioni, Salerno 2014.
- V. Cardone, P. Coste, *Viaggiatore d'architettura per lavoro, per studio, per passione*, in S. Barba, B. Messina (a cura di), *Il disegno dei viaggiatori*, CUES, Napoli 2005.
- F.R. de Chateaubriand, *Itinéraire de Paris a Jerusalem et de Jerusalem a Paris*, Le Normand, Paris 1811.
- D. V. Denon, *Voyage dans la Basse et la Haute Egypte, pendant les campagnes du general Bonaparte*, Didot l'Ainè, Paris 1802.
- Commission des sciences, & arts d'Egypte, *Description de l'Egypte, ou Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'armée française*, 23 voll., Imprimerie imperiale, Paris 1809-1826.
- B. Edwards, *Disegnare con la parte destra del cervello*, Longanesi, Milano 2002.
- A. Gallace, *Cervelli reali in mondi virtuali: psicologia e neuroscienze del Metaverso*, in L. Montagna (a cura di), *Metaverso. Noi e il Web 3.0*, Mondadori, Milano 2022.
- H. Gernschein, *Le origini della fotografia*, Electa, Milano 1981.
- P. Giandebiaggi, *Rilievo 4.0: la sfida della complessità*, in *disegno*, 2018, 3.
- P. Giandebiaggi, *Il disegno di un'utopia*, Mattioli 1885, Fidenza 2003.
- C. Hackl, D. Lueth, T. Di Bartolo, *Navigating the Metaverse: A Guide to Limitless Possibilities in a Web 3.0 World*, John Wiley & Son, Hoboken NJ 2022.
- D. Hockney, M. Gayford, *A History of Pictures: From the Cave to the Computer Screen*, Thames & Hudson Ltd, London 2020, (Trad. it. *Una storia delle immagini. Dalle Caverne al Computer*, Giulio Einaudi Editore, Torino 2021).
- V. Hugo, *Les Orientales, Charles Gosseling & Hector Bossange*, Paris 1829.
- L. Montagna, *Metaverso. Noi e il Web 3.0*, Mondadori, Milano 2022.
- A. C. Quintavalle, *Viaggi a Oriente*, Skira, Milano 2021.