

LE CITTA' IMMAGINARIE

letture e architetture tra il metaletterario ed il virtuale

Lettura a cura della Compagnia teatrale Ndescenze dell'Associazione Espressione Est
Immagini virtuali realizzate dall'Architetto Cristiano Antonutti

Venerdì 9 Giugno alle ore 19.00 - presso Libreria Mondadori-Mondolibri



Lettura scenica di una selezione delle città metaletterarie descritte nel romanzo "Le Città Invisibili" di Italo Calvino associate ad altrettante città del Friuli Venezia Giulia, tramite la generazione virtuale di immagini con l'Intelligenza Artificiale.

Oggi l'intelligenza artificiale ci permette di generare immagini di stampo sia realistico che surreale tramite un'attenta scelta di parole chiave da sottoporre ai software ultimamente molto discussi (Dall-E 2, Midjourney...) Abbiamo voluto provare ad unire un'arte antica come la letteratura ad un'arte ipermoderna come le piattaforme per creare immagini a partire da testi, approfittando di alcune keywords che accomunano dei tratti delle città calviniane ad alcune caratteristiche di città e luoghi tipici della nostra regione.

Nel romanzo di Italo Calvino "Le Città Invisibili" vengono descritte le città immaginarie e fantasiose che Marco Polo incontra durante il suo viaggio verso la Cina di Kublai Kan.

Anche i mondi di Calvino sono luoghi della mente che nascono da elementi reali (ricordi, sensazioni, idee, persone) scomposti e ricostruiti sotto forma di città.

L'idea nasce dalla struttura del romanzo: ogni capitolo è introdotto e chiuso da un dialogo tra Marco Polo e Kublai Khan, che ne forma la cornice.

All'interno dei nove capitoli, i soggetti si ripetono in un gioco combinatorio di 55 città che hanno tutte un nome di donna di derivazione classicheggiante.

In questo progetto abbiamo inserito - oltre alla valorizzazione di giovani artisti della regione - anche la rivalutazione e la riscoperta dei luoghi del Friuli Venezia Giulia: gli episodi dell'opera letteraria sono ambientati in paesi, borghi, contesti naturali ed urbani significativi per la regione, caratteristici e degni di essere valorizzati e reinterpretati artisticamente.

Le location si trovano in Carnia, lungo i corsi d'acqua e le coste, nelle zone di valore naturalistico e nei luoghi di rilevanza storica e artistica regionale.

Le immagini viste durante la serata sono in questo e-book, con i relativi testi e le parole chiave che li accomunano.

PIRRA - TRIESTE



PIRRA - TRIESTE

A lungo Pirra è stata per me una città incastellata sulle **pendici** d'un **golfo**, con finestre alte e torri, chiusa come una coppa, con al centro una **piazza profonda** come un pozzo e con un pozzo al centro. Non l'avevo mai vista. Era una delle tante città dove non sono mai arrivato, che m'immagino soltanto attraverso il nome: Eufrasia, Odile, Margara, Getullia. Pirra aveva il suo posto in mezzo a loro, diversa da ognuna di loro, come ognuna di loro inconfondibile agli occhi della mente. Venne il giorno in cui i miei viaggi mi portarono a Pirra. Appena vi misi piede tutto quello che immaginavo era dimenticato; Pirra era diventata ciò che è Pirra; e io credevo d'aver sempre saputo che il **mare** non è in vista della città, nascosto da una duna della **costa bassa e ondulata**; che le vie corrono lunghe e diritte; che le case sono raggruppate a intervalli, non alte, e le separano spiazzi di depositi di legname e segherie; che il **vento** muove le girandole delle pompe idrauliche. Da quel momento in poi il nome Pirra richiama alla mia mente questa vista, questa luce, questo ronzio, quest'aria in cui vola una polvere giallina: è evidente che significa e non poteva significare altro che questo. La mia mente continua a contenere un gran numero di città che non ho visto né vedrò, nomi che portano con sé una figura o frammento o barbaglio di figura immaginata: Getullia, Odile, Eufrasia, Margara. Anche la città alta sul golfo è sempre là, con la piazza chiusa intorno al pozzo, ma non posso più chiamarla con un nome, né ricordare come potevo darle un nome che significa tutt'altro.

ANASTASIA - LIGNANO PINETA

Di capo a tre giornate, andando verso mezzodì, l'uomo si incontra ad Anastasia, città bagnata da canali **concentrici** e sorvolata da **aquiloni**. Dovrei ora enumerare le merci che qui si comprano con vantaggio: agata onice crisopazio e altre varietà di calcedonio; lodare la carne del fagiano dorato che qui si cucina sulla fiamma di legno di ciliegio stagionato e si cosparge con molto origano; dire delle **donne che ho visto fare il bagno** nella vasca d'un giardino e che talvolta invitano – si racconta – il passeggero a spogliarsi con loro e a rincorrerle nell'acqua. Ma con queste notizie non ti direi la vera essenza della città: perché mentre la descrizione di Anastasia non fa che risvegliare i desideri uno per volta per obbligarti a soffocarli, a chi si trova un mattino in mezzo ad Anastasia i desideri si risvegliano tutti insieme e ti circondano. La città ti appare come un tutto in cui nessun desiderio va perduto e di cui tu fai parte, e poiché essa gode tutto quello che tu non godi, a te non resta che abitare questo desiderio ed esserne contento. Tale potere, che ora dicono maligno ora benigno, ha Anastasia, città ingannatrice: se per otto ore al giorno tu lavori come tagliatore d'agate onici crisopazi, la tua fatica che dà forma al desiderio prende dal desiderio la sua forma, e credi di godere per tutta Anastasia mentre non ne sei che lo schiavo.

ANASTASIA - LIGNANO PINETA



ADELMA - MARANO



ADELMA - MARANO

Mai nei miei viaggi m'ero spinto fino a Adelma. Era l'imbrunire quando vi sbarcai. Sulla banchina il marinaio che prese al volo la cima e la legò alla bitta somigliava a uno che era stato soldato con me, ed era morto. Era l'ora del mercato del pesce all'ingrosso. Un vecchio caricava una cesta di ricci su un carretto; credetti di riconoscerlo; quando mi voltai era sparito in un vicolo, ma avevo capito che somigliava a un pescatore che, già vecchio quando io ero bambino, non poteva più essere tra i vivi. Mi turbò la vista d'un malato di febbri rannicchiato per terra con una coperta sulla testa: mio padre pochi giorni prima di morire aveva gli occhi gialli e la barba ispida come lui tal quale. Girai lo sguardo; non osavo fissare più nessuno in viso. Pensai: "Se Adelma è una città che vedo in sogno, dove non s'incontrano che morti, il sogno mi fa paura. Se Adelma è una città vera, abitata da vivi, basterà continuare a fissarli perché le somiglianze si dissolvano e appaiano facce estranee, apportatrici d'angoscia. In un caso o nell'altro è meglio che non insista a guardarli". Un'erbivendola pesava una verza sulla stadera e la metteva in un paniere appeso a una cordicella che una ragazza calava da un balcone. La ragazza era uguale a una del mio paese che era impazzita d'amore e s'era uccisa. L'erbivendola alzò il viso: era mia nonna. Pensai: "Si arriva a un momento nella vita in cui tra la gente che si è conosciuta i morti sono più dei vivi. E la mente si rifiuta d'accettare altre fisionomie, altre espressioni: su tutte le facce nuove che incontra, imprime i vecchi calchi, per ognuna trova la maschera che s'adatta di più". Gli scaricatori salivano le scale in fila, curvi sotto damigiane e barili; le facce erano nascoste da cappucci di sacco; "Ora si tirano su e li riconosco", pensavo, con immensa pazienza e con paura. Ma non staccavo gli occhi da loro; per poco che girassi lo sguardo sulla folla che gremiva quelle straducole, mi vedevo assalito da facce inaspettate, riapparire da lontano, che mi fissavano come per farsi riconoscere, come per riconoscermi, come se mi avessero riconosciuto. Forse anch'io assomigliavo per ognuno di loro a qualcuno che era morto. Ero appena arrivato ad Adelma e già ero uno di loro, ero passato dalla loro parte, confuso in quel fluttuare d'occhi, di rughe, di smorfie. Pensai: "Forse Adelma è la città cui si arriva morendo e in cui ognuno ritrova le persone che ha conosciuto. È segno che sono morto anch'io". Pensai anche: "È segno che l'aldilà non è felice".

ZENOBIA - GRADO

Ora dirò della città di Zenobia che ha questo di mirabile: benché posta su terreno asciutto essa sorge su altissime palafitte, e le case sono di bambù e di zinco, con molti ballatoi e balconi, poste a diversa altezza, su trampoli che si scavalcano l'un l'altro, collegate da scale a pioli e marciapiedi pensili, sormontate da belvederi coperti da tettoie a cono, barili di serbatoi d'acqua, girandole marcavento, e ne sporgono carrucole, lenze e gru. Quale bisogno o comandamento o desiderio abbia spinto i fondatori di Zenobia a dare questa forma alla loro città, non si ricorda, e perciò non si può dire se esso sia stato soddisfatto dalla città quale noi oggi la vediamo, cresciuta forse per sovrapposizioni successive dal primo e ormai indecifrabile disegno. Ma quel che è certo è che chi abita a Zenobia e gli si chiede di descrivere come lui vedrebbe la vita felice, è sempre una città come Zenobia che egli immagina, con le sue palafitte e le sue scale sospese, una Zenobia forse tutta diversa, sventolante di stendardi e di nastri, ma ricavata sempre combinando elementi di quel primo modello. Detto questo, è inutile stabilire se Zenobia sia da classificare tra le città felici o tra quelle infelici. Non è in queste due specie che ha senso dividere la città, ma in altre due: quelle che continuano attraverso gli anni e le mutazioni a dare la loro forma ai desideri e quelle in cui i desideri o riescono a cancellare la città o ne sono cancellati.

ZENOBIA - GRADO



ZORA - UDINE



ZORA - UDINE

Al di là di sei fiumi e tre catene di montagne sorge Zora, città che chi l'ha vista una volta non può più dimenticare. Ma non perché essa lasci come altre città memorabili un'immagine fuor del comune nei ricordi. Zora ha la proprietà di restare nella memoria punto per punto, nella successione delle vie, e delle **case lungo le vie**, e delle porte e delle finestre nelle case, pur non mostrando in esse bellezze o rarità particolari. Il suo segreto è il modo in cui la vista scorre su figure che si succedono come in una partitura musicale nella quale non si può cambiare o spostare una sola nota. L'uomo che sa a memoria com'è fatta Zora, la notte quando non può dormire immagina di camminare per le sue vie e ricorda l'ordine in cui si succedono l'**orologio** di rame, la tenda a strisce del **barbiere**, lo zampillo dai nove schizzi, la torre di vetro dell'astronomo, la **edicola** del venditore di cocomeri, la **statua** dell'eremita e del leone, il bagno turco, il **caffè** all'angolo, la traversa che va al porto. Questa città che non si cancella dalla mente e come un'armatura o reticolo nelle cui caselle ognuno può disporre le cose che vuole ricordare: **nomi di uomini illustri**, virtù, numeri, classificazioni vegetali e minerali, date di battaglie, costellazioni, parti del discorso. Tra ogni nozione e ogni punto dell'itinerario potrà stabilire un nesso d'affinità o di contrasto che serva da richiamo istantaneo alla memoria. Cosicché gli uomini più sapienti del mondo sono quelli che sanno a mente Zora. Ma inutilmente mi sono messo in viaggio per visitare la città: obbligata a restare immobile e uguale a se stessa per essere meglio ricordata, Zora languì, si disfece e scomparve. La Terra l'ha dimenticata.

DOROTEA - PALMANOVA 1

Della città di Dorotea si può parlare in due maniere: dire che quattro **torri** d'alluminio s'elevano dalle sue **mura** fiancheggiando **sette porte** dal ponte levatoio a molla che scavalca il fossato la cui acqua alimenta quattro verdi **canali** che attraversano la città e la dividono in **nove quartieri**, ognuno di trecento case e settecento fumaioli; e tenendo conto che le ragazze da marito di ciascun quartiere si sposano con giovani di altri quartieri e le loro famiglie si scambiano le mercanzie che ognuna ha in privativa: bergamotti, uova di storione, astrolabi, ametiste, fare calcoli in base a questi dati fino a sapere tutto quello che si vuole della città nel passato nel presente nel futuro; oppure dire come il cammelliere che mi condusse laggiù: "Vi arrivai nella prima giovinezza, una mattina, molta gente andava svelta per le vie verso il **mercato**, le donne avevano bei denti e guardavano dritto negli occhi, tre soldati sopra un palco suonavano il clarino, dappertutto intorno giravano ruote e sventolavano scritte colorate. Prima d'allora non avevo conosciuto che il deserto e le piste delle carovane. Quella mattina a Dorotea sentii che non c'era bene della vita che non potessi aspettarmi. Nel seguito degli anni i miei occhi sono tornati a contemplare le distese del deserto e le piste delle carovane; ma ora so che questa è solo una delle tante vie che mi si aprivano quella mattina a Dorotea".

DOROTEA - PALMANOVA 1



PENTEȘILEA - PALMANOVA 2



PENTESILEA - PALMANOVA 2

Per parlarti di Penteseilea dovrei cominciare a descriverti l'ingresso nella città. Tu certo immagini di vedere levarsi dalla pianura polverosa una **cinta di mura**, d'avvicinarti passo passo alla **porta**, sorvegliata dai **gabellieri** che già guatano storto ai tuoi fagotti. Fino a che non l'hai raggiunta ne sei fuori; passi sotto un **archivolto** e ti ritrovi dentro la città; il suo spessore compatto ti circonda; intagliato nella sua pietra c'è un **disegno** che ti si rivelerà se ne segui il tracciato tutto **spigoli**. Se credi questo, sbagli: a Penteseilea è diverso. Sono ore che avanzi e non ti è chiaro se sei già **in mezzo** alla città o ancora fuori. Come un lago dalle rive basse che si perde in acquitrini, così Penteseilea si spande per miglia intorno in una zuppa di città diluita nella pianura: casamenti pallidi che si danno le spalle in prati ispidi, tra steccati di tavole e tettoie di lamiera. Ogni tanto ai margini della strada un infittirsi di costruzioni dalle magre facciate, alte alte o basse basse come in un pettine sdentato, sembra indicare che di là in poi le maglie della città si restringono. Invece tu prosegui e ritrovi altri terreni vaghi, poi un sobborgo arrugginito d' officine e depositi, un cimitero, una fiera con le giostre, un mattatoio, ti inoltri per una via di botteghe macilente che si perde tra chiazze di campagna spelacchiata. La gente che s'incontra, se gli chiedi: – Per Penteseilea? – fanno un gesto intorno che non sai se voglia dire: “Qui”, oppure: “Più in là”, o: “Tutt'in giro”, o ancora: “Dalla parte opposta”. – La città, – insisti a chiedere. – Noi veniamo qui a lavorare tutte le mattine, – ti rispondono alcuni, e altri: – Noi torniamo qui a dormire. – Ma la città dove si vive? – chiedi. – Dev'essere, – dicono, – per lì, – e alcuni levano il braccio obliquamente verso una concrezione di poliedri opachi, all'orizzonte, mentre altri indicano alle tue spalle lo spettro d' altre cuspidi. – Allora l'ho oltrepassata senza accorgermene? – No, prova a andare ancora avanti. Così prosegui, passando da una periferia all'altra, e viene l'ora di partire da Penteseilea. Chiedi la strada per uscire dalla città; ripercorri la sfilza dei sobborghi sparpagliati come un pigmento lattiginoso; viene notte; s'illuminano le finestre ora più rade ora più dense. Se nascosta in qualche sacca o ruga di questo slabbrato circondario esista una Penteseilea riconoscibile e ricordabile da chi c'è stato, oppure se Penteseilea è solo periferia di se stessa e ha il suo centro in ogni luogo, hai rinunciato a capirlo. La domanda che adesso comincia a rodere nella tua testa è più angosciosa: fuori da Penteseilea esiste un fuori? O per quanto ti allontani dalla città non fai che passare da un limbo all'altro e non arrivi a uscirne?

SOFRONIA - PORDENONE

La città di Sofronia si compone di due mezze città. In una c'è il grande ottovolante dalle ripide gobbe, la giostra con la raggiera di catene, la ruota delle gabbie girevoli, il pozzo della morte con i **motociclisti** a testa in giù, la cupola del circo col grappolo dei trapezi che pende in mezzo. L'altra mezza città è di **pietra e marmo e cemento**, con la banca, gli opifici, i palazzi, il mattatoio, la scuola e tutto il resto. Una delle mezze città è fissa, l'altra è provvisoria e quando il tempo della sua sosta è finito la schiodano, la smontano e la portano via, per trapiantarla nei terreni vaghi d' un'altra mezza città. Così ogni anno arriva il giorno in cui i manovali staccano i frontoni di marmo, calano i muri di pietra, i piloni di cemento, smontano il ministero, il **monumento**, i docks, la raffineria di petrolio, l'ospedale, li caricano sui rimorchi, per seguire di piazza in piazza l'itinerario d'ogni anno. Qui resta la mezza Sofronia dei tirassegni e delle **giostre**, con il grido sospeso dalla navicella dell'ottovolante a capofitto, e comincia a contare quanti mesi, quanti giorni dovrà aspettare prima che ritorni la carovana e la vita intera ricominci.

SOFRONIA - PORDENONE



MAURILIA - AQUILEIA



MAURILIA - AQUILEIA

A Maurilia, il viaggiatore è invitato a visitare la città e nello stesso tempo a osservare certe vecchie cartoline illustrate che la rappresentano com'era prima: la stessa identica piazza con una gallina al posto della stazione degli autobus, il chiosco della musica al posto del cavalcavia, due signorine col parasole bianco al posto della fabbrica di esplosivi. Per non deludere gli abitanti occorre che il viaggiatore lodi la città nelle cartoline e la preferisca a quella presente, avendo però cura di contenere il suo rammarico per i cambiamenti entro regole precise: riconoscendo che la magnificenza e prosperità di Maurilia diventata **metropoli**, se confrontate con la **vecchia** Maurilia provinciale, non ripagano d'una certa grazia perduta, la quale può tuttavia essere goduta soltanto adesso nella vecchie cartoline, mentre prima, con la Maurilia provinciale sotto gli occhi, di grazioso non ci si vedeva proprio nulla, e men che meno ce lo si vedrebbe oggi, se Maurilia fosse rimasta tale e quale, e che comunque la metropoli ha questa attrattiva in più, che attraverso ciò che è diventata si può ripensare con nostalgia a quella che era. Guardatevi dal dir loro che talvolta città diverse si succedono sopra lo stesso suolo e sotto lo stesso nome, nascono e muoiono senza essersi conosciute, incomunicabili tra loro. Alle volte anche i nomi degli abitanti restano uguali, e l'accento delle voci, e perfino i lineamenti delle facce; ma gli **dèi** che abitano sotto i nomi e sopra i luoghi se ne sono andati senza dir nulla e al loro posto si sono annidati dèi estranei. È vano chiedersi se essi sono migliori o peggiori degli antichi, dato che non esiste tra loro alcun rapporto, così come le vecchie cartoline non rappresentano Maurilia com'era, ma un'altra città che per caso si chiamava Maurilia come questa.

PERINZIA - TORVISOJA

Chiamati a dettare le norme per la **fondazione** di Perinzia gli astronomi stabilirono il luogo e il giorno secondo la posizione delle stelle, tracciarono le linee incrociate del **decumano** e del **cardo** orientate l'una come il corso del sole e l'altra come l'asse attorno a cui ruotano i cieli, divisero la mappa secondo le dodici case dello zodiaco in modo che ogni tempio e ogni quartiere ricevesse il giusto influsso dalle costellazioni opportune, fissarono il punto delle mura in cui aprire le porte prevedendo che ognuna inquadrasse un' eclisse di luna nei prossimi mille anni. Perinzia – assicuraron – avrebbe rispecchiato l'armonia del firmamento; la ragione della natura e la grazia degli dei avrebbero dato forma ai destini degli abitanti. Seguendo con esattezza i calcoli degli astronomi, Perinzia fu edificata; **genti diverse** vennero a popolarla; la prima generazione dei nati a Perinzia prese a crescere tra le sue mura; e questi alla loro volta raggiunsero l'età di sposarsi e avere figli. Nelle **vie e piazze** di Perinzia oggi incontri storpi, nani, gobbi, obesi, donne con la barba. Ma il peggio non si vede; urli gutturali si levano dalle cantine e dai granai, dove le famiglie nascondono i figli con tre teste o con sei gambe. Gli astronomi di Perinzia si trovano di fronte a una difficile scelta: o ammettere che tutti i loro calcoli sono sbagliati e le loro cifre non riescono a descrivere il cielo, o rivelare che l'ordine degli dei è proprio quello che si rispecchia nella città dei mostri.

PERINZIA - TORVISCOSA



PROCOPIA - SAN DANIELE



PROCOPIA - SAN DANIELE

Ogni anno nei miei viaggi faccio sosta a Procopia e prendo alloggio nella stessa stanza della stessa locanda. Fin dalla prima volta mi sono soffermato a contemplare il **paesaggio** che si vede spostando la tendina della finestra: un fosso, un ponte, un **muretto**, un albero di sorbo, un **campo di pannocchie**, un **roveto** con le more, un pollaio, un dosso di collina giallo, una nuvola bianca, un pezzo di cielo azzurro a forma di trapezio. Sono sicuro che la prima volta non si vedeva nessuno; è stato solo l'anno dopo che, a un movimento tra le foglie, ho potuto distinguere una faccia tonda e piatta che rosicchiava una pannocchia. Dopo un anno erano in tre sul muretto, e al mio ritorno ce ne vidi sei, seduti in fila, con le mani sui ginocchi e qualche sorba in un piatto. Ogni anno, appena entrato nella stanza, alzavo la tendina e contavo alcune facce in più: sedici, compresi quelli giù nel fosso; ventinove, di cui otto appollaiati sul sorbo; quarantasette senza contare quelli nel pollaio. Si somigliano, sembrano gentili, hanno lentiggini sulle guance, sorridono, qualcuno con la bocca sporca di more. Presto vidi tutto il ponte pieno di tipi dalla faccia tonda, accoccolati perché non avevano più posto per muoversi; sgranocchiavano le pannocchie, poi rodevano i torsoli. Così, un anno dopo l'altro ho visto sparire il fosso, l'albero, il rovetto, nascosti da **siepi** di sorrisi tranquilli, tra le guance tonde che si muovono masticando foglie. Non si ha idea, in uno spazio ristretto come quel campicello di granturco, quanta gente ci può stare, specie se messi seduti con le braccia intorno ai ginocchi, fermi. Devono essercene molti di più di quanto sembra: il dosso della collina l'ho visto coprirsi d'una folla sempre più fitta; ma da quando quelli sul ponte hanno preso l'abitudine di stare a cavalcioni l'uno sulle spalle dell'altro non riesco più a spingere lo sguardo tanto in là.

Quest'anno, infine, a alzare la tendina, la finestra inquadra solo una distesa di facce: da un angolo all'altro, a tutti i livelli e a tutte le distanze, si vedono questi visi tondi, fermi, piatti piatti, con un accenno di sorriso, e in mezzo molte mani, che si tengono alle spalle di quelli che stanno davanti. Anche il cielo è sparito. Tanto vale che mi allontani dalla finestra. Non che i movimenti mi siano facili. Nella mia stanza siamo alloggiati in ventisei: per spostare i piedi devo disturbare quelli che stanno accoccolati sul pavimento, mi faccio largo tra i ginocchi di quelli seduti sul cassetto e i gomiti di quelli che si danno il turno per appoggiarsi al letto: tutte persone gentili, per fortuna.

FEDORA - VENZONE 1

Al centro di Fedora, metropoli di **pietra grigia**, sta un **palazzo** di metallo con una sfera di vetro in ogni stanza. Guardando dentro ogni sfera si vede una città azzurra che è il modello di un'altra Fedora. Sono le forme che la città avrebbe potuto prendere se non fosse, per una ragione o per l'altra, diventata come oggi la vediamo. In ogni epoca qualcuno, guardando Fedora qual era, aveva immaginato il modo di farne la città ideale, ma mentre costruiva il suo modello in miniatura già Fedora non era più la stessa di prima, e quello che fino a ieri era stato un suo possibile futuro ormai era solo un giocattolo in una sfera di vetro. Fedora ha adesso nel palazzo delle sfere il suo **museo**: ogni abitante lo visita, sceglie la città che corrisponde ai suoi desideri, la contempla immaginando di specchiarsi nella peschiera delle meduse che doveva raccogliere le acque del **canale** (se non fosse stato **prosciugato**), di percorrere dall'alto del baldacchino il viale riservato agli elefanti (ora banditi dalla città), di scivolare lungo la spirale del minareto a chiocciola (che non trovò più la base su cui sorgere). Nella mappa del tuo impero, o grande Kan, devono trovar posto sia la grande Fedora di pietra sia le piccole Fedore nelle sfere di vetro. Non perché tutte ugualmente reali, ma perché tutte solo presunte. L'una racchiude ciò che è accettato come necessario mentre non lo è ancora; le altre ciò che è immaginato come possibile e un minuto dopo non lo è più.

FEDORA - VENZONE 1



EU\$APIA - VENZONE 2



EUSAPIA - VENZONE 2

Non c'è città piú di Eusapia propensa a godere la vita e a sfuggire gli affanni. E perché il salto dalla vita alla morte sia meno brusco, gli abitanti hanno costruito una copia identica della loro città **sottoterra**. I **cadaveri**, **seccati** in modo che ne resti lo scheletro rivestito di pelle gialla, vengono portati là sotto a continuare le occupazioni di prima. Di queste, sono i momenti spensierati ad avere la preferenza: i piú di loro vengono seduti attorno a tavole imbandite, o atteggiati in posizioni di danza o nel gesto di suonare trombette. Ma pure tutti i commerci e i mestieri dell'Eusapia dei vivi sono all'opera sottoterra, o almeno quelli cui i vivi hanno adempiuto con piú soddisfazione che fastidio: l'orologiaio, in mezzo a tutti gli orologi fermi della sua bottega, accosta un'orecchia incartapecorita a una pendola scordata; un barbiere insapona con il pennello secco l'osso degli zigomi d'un attore mentre questi ripassa la parte scrutando il copione con le occhiaie vuote; una ragazza dal **teschio** ridente munge una carcassa di giovenca. Certo molti sono i vivi che domandano per dopo morti un destino diverso da quello che già toccò loro: la **necropoli** è affollata di cacciatori di leoni, mezzosoprano, banchieri, violinisti, duchesse, mantenate, generali, piú di quanti mai ne contò città vivente. L'incombenza di accompagnare giù i morti e sistemarli al posto voluto è affidata a una confraternita di incappucciati. Nessun altro ha accesso all'Eusapia dei morti e tutto quello che si sa di laggiù si sa di loro. Dicono che la stessa **confraternita** esiste tra i morti e che non manca di dar loro una mano; gli incappucciati dopo morti continueranno nello stesso ufficio anche nell'altra Eusapia; lasciano credere che alcuni di loro siano già morti e continuino a andare su e giù. Certo, l'autorità di questa congregazione sull'Eusapia dei vivi è molto estesa. Dicono che ogni volta che scendono trovano qualcosa di cambiato nell'Eusapia di sotto; i morti apportano innovazioni alla loro città; non molte, ma certo frutto di riflessione ponderata, non di capricci passeggeri. Da un anno all'altro, dicono, l'Eusapia dei morti non si riconosce. E i vivi, per non essere da meno, tutto quello che gli incappucciati raccontano delle novità dei morti, vogliono farlo anche loro. Così l'Eusapia dei vivi ha preso a copiare la sua copia sotterranea. Dicono che questo non è solo adesso che accade: in realtà sarebbero stati i morti a costruire l'Eusapia di sopra a somiglianza della loro città. Dicono che nelle due città gemelle non ci sia piú modo di sapere quali sono i vivi e quali i morti.

ZOBEIDE - GEMONA

Di là, dopo sei giorni e sette notti, l'uomo arriva a Zobeide, città bianca, ben esposta alla luna, con **vie che girano su se stesse** come in un gomitolo. Questo si racconta della sua fondazione: uomini di nazioni diverse ebbero un sogno uguale, videro una donna correre di notte per una città sconosciuta, da dietro, coi capelli lunghi, ed era nuda. Sognarono d'inseguirla. Gira gira ognuno la perdettero. Dopo il sogno andarono cercando quella città; non la trovarono ma si trovarono tra loro; decisero di costruire una città come nel sogno. Nella disposizione delle strade ognuno rifece il percorso del suo inseguimento; nel punto in cui aveva perso le tracce della fuggitiva ordinò diversamente che nel sogno gli spazi e le **mura** in modo che non gli potesse piú scappare. Questa fu la città di Zobeide in cui si stabilirono aspettando che una notte si ripetesse quella scena. Nessuno di loro, né nel sonno né da sveglia, vide mai piú la donna. Le vie della città erano quelle in cui essi andavano al lavoro tutti i giorni, senza piú nessun rapporto con l'inseguimento sognato. Che del resto era già dimenticato da tempo. Nuovi uomini arrivarono da altri paesi, avendo avuto un sogno come il loro, e nella città di Zobeide riconoscevano qualcosa delle vie del sogno, e cambiavano di posto a **porticati** e a **scale** perché somigliassero di piú al cammino della donna inseguita e perché nel punto in cui era sparita non le restasse via di scampo. I primi arrivati non capivano che cosa attraesse questa gente a Zobeide, in questa brutta città, in questa trappola.

ZOBEIDE - GEMONA



BAUCI - CARNIA



BAUCI - CARNIA

Dopo aver marciato sette giorni attraverso **boscaglie**, chi va a Bauci non riesce a vederla ed è arrivato. I sottili trampoli che s'alzano dal suolo a gran distanza l'uno dall'altro e si perdono sopra le nubi sostengono la città. Ci si sale con scalette. A terra gli abitanti si mostrano di rado: hanno già tutto l'occorrente **lassù** e preferiscono **non scendere**. Nulla della città tocca il suolo tranne quelle lunghe gambe da fenicottero a cui si appoggia e, nelle giornate luminose, un'ombra traforata e angolosa che si disegna sul fogliame. Tre ipotesi si danno sugli abitanti di Bauci: che odino la Terra; che la rispettino al punto d'**evitare ogni contatto**; che la amino com'era prima di loro e con cannocchiali e telescopi puntati in giù non si stanchino di passarla in rassegna, foglia a foglia, sasso a sasso, formica per formica, contemplando affascinati la propria assenza.

IRENE - RESIA

Irene è la città che si vede a sporgersi dal ciglio dell'**altipiano** nell'ora che le luci s'accendono e per l'**aria limpida** si distingue laggiù in fondo la rosa dell'abitato: dov'è più densa di finestre, dove si dirada in **viottoli** appena illuminati, dove ammassa ombre di giardini, dove innalza torri con i fuochi dei segnali; e se la sera è brumosa uno sfumato chiarore si gonfia come una spugna lattiginosa al piede dei calanchi. I viaggiatori dell'altipiano, i **pastori** che transumano gli armenti, gli uccellatori che sorvegliano le reti, gli eremiti che colgono radicchi, tutti guardano in basso e parlano di Irene. Il vento porta a volte una **musica** di grancasse e trombe, lo scoppiettio dei mortaretti nella luminaria d'una **festa**; a volte lo sgranare della mitraglia, l'esplosione d'una polveriera nel cielo giallo degli incendi appiccati dalla guerra civile. Quelli che guardano di lassù fanno congetture su quanto sta accadendo nella città, si domandano se sarebbe bello o brutto trovarsi a Irene quella sera. Non che abbiano intenzione d'andarci – e comunque le strade che calano a valle sono cattive – ma Irene calamita sguardi e pensieri di chi sta là in alto. A questo punto Kublai Kan s'aspetta che Marco parli d'Irene com'è vista da dentro. E Marco non può farlo: quale sia la città che quelli dell'altipiano chiamano Irene non è riuscito a saperlo; d'altronde poco importa: a vederla standoci in mezzo sarebbe un'altra città; Irene è un nome di città da lontano, e se ci si avvicina cambia. La città per chi passa senza entrarci è una, e un'altra per chi ne è preso e non ne esce; una è la città in cui s'arriva la prima volta, un'altra quella che si lascia per non tornare; ognuna merita un nome diverso; forse di Irene ho già parlato sotto altri nomi; forse non ho parlato che di Irene.

IRENE - RESIA



ANDRIA - PEŞARIIS



ANDRIA - PESARIIS

Con tale arte fu costruita Andria, che ogni sua via corre seguendo l'**orbita** d'un pianeta e gli edifici e i luoghi della vita in comune ripetono l'ordine delle **costellazioni** e la posizione degli astri più luminosi: Antares, Alpheratz, Capella, le Cefeidi. Il calendario della città è regolato in modo che lavori e uffici e cerimonie si dispongono in una mappa che corrisponde al firmamento in quella data: così i giorni in terra e le notti in cielo si rispecchiano. Pur attraverso una regolamentazione minuziosa, la vita della città scorre calma come il moto dei corpi celesti e acquista la necessità dei fenomeni non sottoposti all'arbitrio umano. Ai cittadini d'Andria, lodandone le produzioni industriali e l'agio dello spirito, m'indussi a dichiarare: – Bene comprendo come voi, sentendovi parte d'un cielo immutabile, **ingranaggi** d'una meticolosa **orologeria**, vi guardiate dall'apportare alla vostra città e ai vostri costumi il più lieve cambiamento. Andria è la sola città che io conosca cui convenga restare immobile nel **tempo**. Si guardarono interdetti. – Ma perché mai? E chi l'ha detto? – E mi condussero a visitare una via pensile aperta di recente sopra un **bosco** di bambù, un teatro delle ombre in costruzione al posto del canile municipale, ora traslocato nei padiglioni dell'antico lazzaretto, abolito per la guarigione degli ultimi appestati, e – appena inaugurati – un porto fluviale, un statua di Talete, un toboga. – E queste innovazioni non turbano il ritmo astrale della vostra città? – domandai. – Così perfetta è la corrispondenza tra la nostra città e il cielo, – risposero, – che ogni cambiamento d'Andria comporta qualche novità tra le stelle –. Gli astronomi scrutano coi telescopi dopo ogni mutamento che ha luogo in Andria, e segnalano l'esplosione d'una nova, o il passare dall'arancione al giallo d'un remoto punto del firmamento, l'espandersi di una nebula, il curvarsi d'una spira della via lattea. Ogni cambiamento implica una catena d'altri cambiamenti, in Andria come tra le stelle: la città e il cielo non restano mai uguali. Del carattere degli abitanti d'Andria meritano di essere ricordate due virtù: la sicurezza in se stessi e la prudenza. Convinti che ogni innovazione nella città influisca sul disegno del cielo, prima d'ogni decisione calcolano i rischi e i vantaggi per loro e per l'insieme delle città e dei mondi.

OTTAVIA - LUSSARI

Se volete credermi, bene. Ora dirò come è fatta Ottavia, città–ragnatela. C'è un **precipizio** in mezzo a due **montagne** scoscese: la città è sul vuoto, legata alle due creste con funi e catene e passerelle. Si cammina sulle traversine di **legno**, attenti a non mettere il piede negli intervalli, o ci si aggrappa alle maglie di canapa. Sotto non c'è niente per centinaia e centinaia di metri: qualche nuvola scorre; s' intravede più in basso il fondo del **burrone**. Questa è la base della città: una rete che serve da passaggio e da sostegno. Tutto il resto, invece d'elevarsi sopra, sta appeso sotto: scale di corda, amache, case fatte a sacco, attaccapanni, **terrazzi** come navicelle, otri d'acqua, becchi del gas, girarrosti, cesti appesi a spaghi, montacarichi, docce, trapezi e anelli per i giochi, teleferiche, lampadari, vasi con piante dal fogliame pendulo. **Sospesa** sull'abisso, la vita degli abitanti d'Ottavia è meno incerta che in altre città. Sanno che più di tanto la rete non regge.

OTTAVIA - LUSSARI



VALDRADA - SAURIS



VALDRADA - SAURIS

Gli antichi costruirono Valdrada sulle rive d'un lago con case tutte verande una sopra l'altra e vie alte che affacciano sull'acqua i parapetti a balaustra. Così il viaggiatore vede arrivando due città: una diritta sopra il lago e una riflessa capovolta. Non esiste o avviene cosa nell'una Valdrada che l'altra Valdrada non ripeta, perché la città fu costruita in modo che ogni suo punto fosse riflesso dal suo specchio, e la Valdrada giù nell'acqua contiene non solo tutte le scanalature e gli sbalzi delle facciate che s'elevano sopra il lago ma anche l'interno delle stanze con i soffitti e i pavimenti, la prospettiva dei corridoi, gli specchi degli armadi.

Gli abitanti di Valdrada sanno che tutti i loro atti sono insieme quell'atto e la sua immagine speculare, cui appartiene la speciale dignità delle immagini, e questa loro coscienza vieta di abbandonarsi per un solo istante al caso e all'oblio. Anche quando gli amanti danno volta ai corpi nudi pelle contro pelle cercando come mettersi per prendere l'uno dall'altro più piacere, anche quando gli assassini spingono il coltello nelle vene nere del collo e più sangue grumoso trabocca più affondano la lama che scivola tra i tendini, non è tanto il loro accoppiarsi o trucidarsi che importa quanto l'accoppiarsi o trucidarsi delle loro immagini limpide e fredde nello specchio. Lo specchio ora accresce il valore alle cose, ora lo nega. Non tutto quel che sembra valere sopra lo specchio resiste se specchiato. Le due città gemelle non sono uguali, perché nulla di ciò che esiste o avviene a Valdrada è simmetrico: a ogni viso e gesto rispondono dallo specchio un viso o gesto inverso punto per punto. Le due Valdrade vivono l'una per l'altra, guardandosi negli occhi di continuo, ma non si amano.

LE CITTA' IMMAGINARIE

MARE

PIRRA - TRIESTE
ANASTASIA - LIGNANO PINETA
ADELMA - MARANO
ZENOBIA - GRADO

PIANURA

ZORA - UDINE
DOROTEA - PALMANOVA 1
PENTESILEA - PALMANOVA 2
SOFRONIA - PORDENONE
MAURILIA - AQUILEIA
PERINZIA - TORVISCOSA
PROCOPIA - SAN DANIELE

MONTAGNA

FEDORA - VENZONE 1
EUSAPIA - VENZONE 2
ZOBEIDE - GEMONA
BAUCI - CARNIA
IRENE - RESIA
ANDRIA - PESARIIS
OTTAVIA - LUSSARI
VALDRADA - SAURIS

« Anche le città credono d'essere opera della mente o del caso, ma né l'una né l'altro bastano a tener su le loro mura. D'una città non godi le sette o settantasette meraviglie, ma la risposta che dà a una tua domanda. »

