

Isaura

Realizza un'immagine della città di Isaura, descritta da Calvino ne *Le città invisibili*: la città deve svilupparsi attorno a pozzi verticali con aperture nel terreno da cui salgono sechi, funi, carrucole, pompe manuali. Strutture leggere e solchi sostengono sistemi per sollevare acqua. La disposizione urbana segue la presenza dell'acqua. Nessun elemento fantasy: tutto deve sembrare ingegneria antica e realistica. Utilizza colori naturali e luce diurna. L'immagine deve suggerire che ciò che si vede è determinato da qualcosa di invisibile sotto terra.



Maurilia

Realizza un'immagine della città di Maurilia, descritta da Calvino ne *Le città invisibili*: metropoli che invita i viaggiatori a confrontarla con vecchie cartoline di come era prima.

Realizzala come una città pianeta che nasconde la sua grazia perduta sotto strati di biofabbriche, dove la memoria vive in ologrammi nostalgici.



Eufemia

Realizza una immagine della città di Eufemia relativa al grande mercato all'aperto, durante la notte, tra deserto e approdo fluviale. Devono esserci sacchi di spezie, semi e merci, mercanti di culture diverse seduti i cerchio: non stanno trattando, stanno raccontando storie. Atmosfera raccolta, cammelli e imbarcazioni visibili ai margini. Scena realistica storicamente plausibile (via della seta), luce calda del fuoco, buio circostante. L'immagine deve trasmettere che il vero scambio è la memoria, non le merci.

