

OFFICINA[⚙]



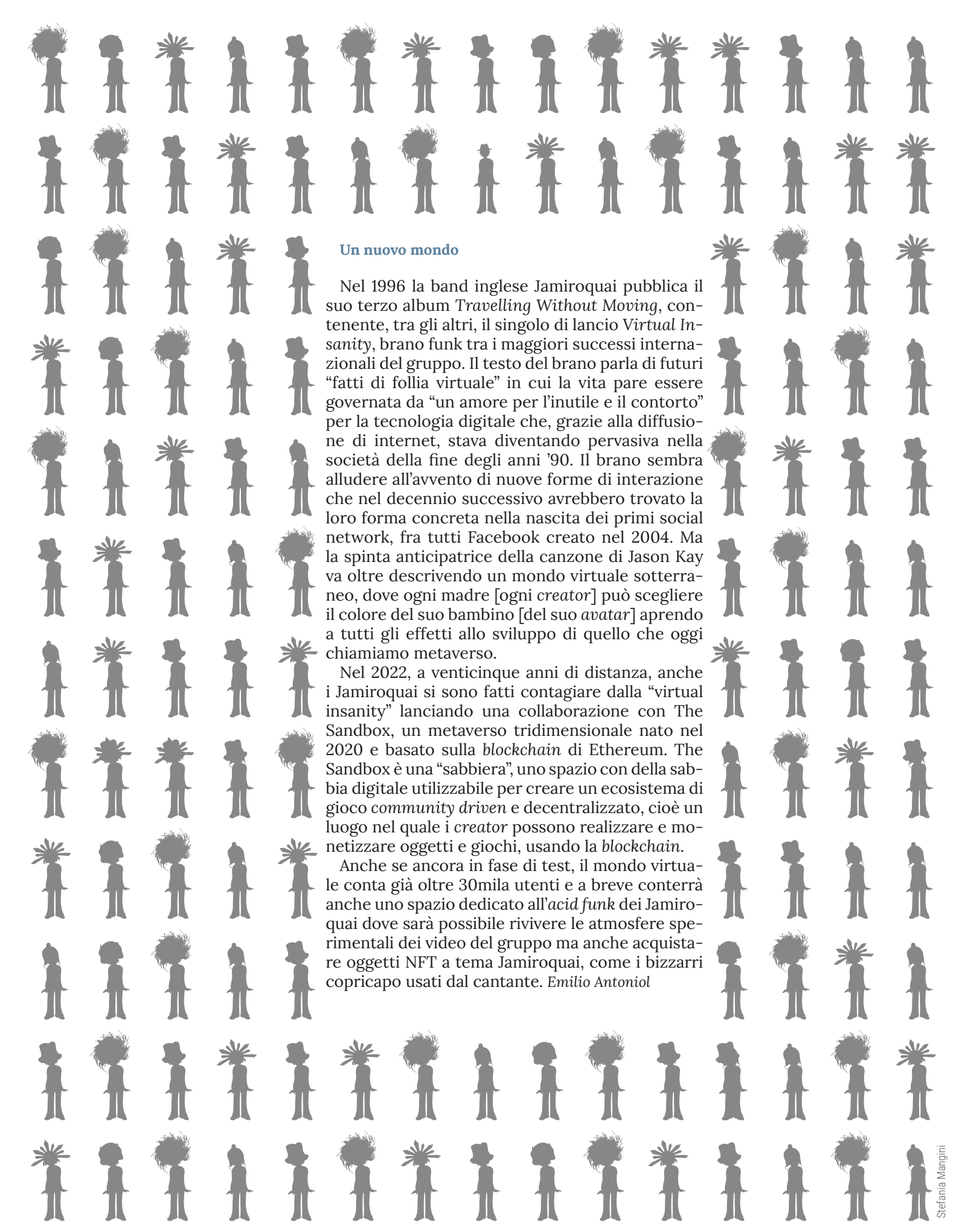
38

Lucida distorsione

di Ilaria Pittana e Ilaria Pitteri

Fotografia e grafica si uniscono e si plasmano per farsi portavoce di un mondo contemporaneo e complesso il cui substrato è dato dall'interazione di diversi linguaggi che coesistono, si contaminano e generano una cultura altra, digitale. E questo processo di digitalizzazione culturale anima anche gli spazi fisici dove è custodita, li distorce senza alterarli completamente.

Ecco quindi che uno dei gessi inanimati di Canova prende vita e anima la gipsoteca di Possagno in un lucido vortice che non la priva della sua storia e identità, anzi la rafforza e le dona complessità.



Un nuovo mondo

Nel 1996 la band inglese Jamiroquai pubblica il suo terzo album *Travelling Without Moving*, contenente, tra gli altri, il singolo di lancio *Virtual Insanity*, brano funk tra i maggiori successi internazionali del gruppo. Il testo del brano parla di futuri “fatti di follia virtuale” in cui la vita pare essere governata da “un amore per l'inutile e il contorto” per la tecnologia digitale che, grazie alla diffusione di internet, stava diventando pervasiva nella società della fine degli anni '90. Il brano sembra alludere all'avvento di nuove forme di interazione che nel decennio successivo avrebbero trovato la loro forma concreta nella nascita dei primi social network, fra tutti Facebook creato nel 2004. Ma la spinta anticipatrice della canzone di Jason Kay va oltre descrivendo un mondo virtuale sotterraneo, dove ogni madre [ogni creator] può scegliere il colore del suo bambino [del suo avatar] aprendo a tutti gli effetti allo sviluppo di quello che oggi chiamiamo metaverso.

Nel 2022, a venticinque anni di distanza, anche i Jamiroquai si sono fatti contagiare dalla “virtual insanity” lanciando una collaborazione con The Sandbox, un metaverso tridimensionale nato nel 2020 e basato sulla *blockchain* di Ethereum. The Sandbox è una “sabbiera”, uno spazio con della sabbia digitale utilizzabile per creare un ecosistema di gioco *community driven* e decentralizzato, cioè un luogo nel quale i creator possono realizzare e monetizzare oggetti e giochi, usando la *blockchain*.

Anche se ancora in fase di test, il mondo virtuale conta già oltre 30mila utenti e a breve conterrà anche uno spazio dedicato all'*acid funk* dei Jamiroquai dove sarà possibile rivivere le atmosfere sperimentali dei video del gruppo ma anche acquistare oggetti NFT a tema Jamiroquai, come i bizzarri copricapo usati dal cantante. *Emilio Antoniol*

Direttore editoriale Emilio Antoniol

Direttore artistico Margherita Ferrari

Comitato editoriale Letizia Goretti, Stefania Mangini, Rosaria Revellini, Elisa Zatta

Comitato scientifico Federica Angelucci, Stefanos Antoniadis, Sebastiano Baggio, Matteo Basso, Eduardo Bassolino, Maria Antonia Barucco, Martina Belmonte, Viola Bertini, Giacomo Biagi, Paolo Borin, Alessandra Bosco, Laura Calcagnini, Federico Camerin, Piero Campalani, Fabio Cian, Sara Codarin, Silvio Cristiano, Federico Dallo, Dorian Dal Palù, Francesco Ferrari, Paolo Franzo, Jacopo Galli, Silvia Gasparotto, Gian Andrea Giacobone, Giovanni Graziani, Francesca Guidolin, Beatrice Lerma, Elena Longhin, Filippo Magni, Michele Manigrasso, Michele Marchi, Patrizio Martinelli, Cristiana Mattioli, Fabiano Micocci, Miekeal Milocco Borlini, Magda Minguzzi, Massimo Mucci, Corinna Nicosia, Maurizia Onori, Valerio Palma, Damiana Paternò, Elisa Pegorin, Laura Pujia, Silvia Santato, Roberto Segà, Gerardo Semperebon, Chiara Scarpitti, Giulia Setti, Francesca Talevi, Oana Tiganea, Ianira Vassallo, Luca Velo, Alberto Verde, Barbara Villa, Paola Zanotto

Redazione Martina Belmonte, Paola Careno, Silvia Micali, Arianna Mion, Libreria Marco Polo, Sofia Portinari, Marta Possiedi, Tommaso Maria Vezzosi

Web Emilio Antoniol

Progetto grafico Margherita Ferrari

Proprietario Associazione Culturale OFFICINA*

e-mail info@officina-artec.com

Editore anteferma edizioni S.r.l.

Sede legale via Asolo 12, Conegliano, Treviso

e-mail edizioni@anteferma.it

Stampa AZEROprint, Marostica (VI)

Tiratura 200 copie

Chiuso in redazione il 29 luglio 2022 in attesa della pioggia

Copyright opera distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale



L'editore si solleva da ogni responsabilità in merito a violazioni da parte degli autori dei diritti di proprietà intellettuale relativi a testi e immagini pubblicati.

Direttore responsabile Emilio Antoniol

Registrazione Tribunale di Treviso

n. 245 del 16 marzo 2017

Pubblicazione a stampa ISSN 2532-1218

Pubblicazione online ISSN 2384-9029

Accessibilità dei contenuti

online www.officina-artec.com

Prezzo di copertina 10,00 €

Prezzo abbonamento 2022 32,00 € | 4 numeri

Per informazioni e curiosità

www.anteferma.it

edizioni@anteferma.it



OFFICINA*



GRUPPO CASSA CENTRALE CREDITO COOPERATIVO ITALIANO

OFFICINA*

"Officina mi piace molto, consideratemi pure dei vostri"

Italo Calvino, lettera a Francesco Leonetti, 1953

Trimestrale di architettura, tecnologia e ambiente

N.38 luglio-agosto-settembre 2022

Interazioni

Il dossier di OFFICINA*38 - Interazioni è a cura di Alessandra Bosco e Silvia Gasparotto.

Hanno collaborato a OFFICINA* 38:

Ilenia Balella, Pietro Baruzzi, Emanuela Bonini Lessing, Benedetta Borghi, Roshan Borsato, Alessandra Bosco, Luca Casarotto, Rosa Chiesa, Pietro Costa, Davide Crippa, Erika Cunico, Antonio de Feo, Eleonora Di Francesco, Benedetta Di Leo, Barbara Di Prete, Maddalena Ferretti, Ali Filippini, Silvia Gasparotto, Andrea Generosi, Renza Grossi, Diana Lengua, Margo Lengua, Nicole Marchi, Maura Mengoni, Fabio Merotto, Francesca Morelli, Ilaria Pittana, Ilaria Pitteri, Enrico Polloni, Caterina Rigo, Irene Trotta, Caterina Valiante, Riccardo Varini, Angelica Zanibellato, Zedaplus.

OFFICINA* è un progetto editoriale che racconta la ricerca. Tutti gli articoli di OFFICINA* sono sottoposti a valutazione mediante procedura di double blind review da parte del comitato scientifico della rivista. Ogni numero racconta un tema, ogni numero è una ricerca. OFFICINA* è inserita nell'elenco ANVUR delle riviste scientifiche per l'Area 08.



Interazioni

Interactions

n.38•lug•ago•set.2022

Lucida distorsione Shiny Distortion

Ilaria Pittana e Ilaria Pitteri

INTERAZIONI • dossier a cura di • editorial guests • *Alessandra Bosco e Silvia Gasparotto*

6

INTRODUZIONE

Interazioni. Processi di valorizzazione

Interactions. Enhancement Processes

Alessandra Bosco e Silvia Gasparotto

10

I paradigmi dei musei digitali

Digital Museum Paradigms

Ilenia Balella, Pietro Baruzzi, Angelica Zanibellato

16

Mappe Re-attive

Re-active Maps

Benedetta Di Leo

22

Patrimoni tipografici, digitalizzazione, community di utenti

Typographical Heritage, Digitization, User Community

Emanuela Bonini Lessing

28

Musei e tecnologie per l'inclusione

Museums and Technologies for Inclusion

Luca Casarotto, Pietro Costa, Erika Cunico

34

La realtà aumentata per la valorizzazione del patrimonio

Augmented Reality for the Enhancement of the Heritage

Antonio de Feo

42

Il metaverso come pratica museale

The Metaverse as a Museum Practice

Margo Lengua, Diana Lengua

48

INFONDO

Il Metaverso è già intorno a noi

a cura di Stefania Mangini

4

ESPLORARE

Margherita Ferrari, Fabio Merotto, Rosaria Revellini

50

PORTFOLIO

La terra non ti abbandona mai

The Earth never leaves you

Nicole Marchi, Renza Grossi

56

IL LIBRO

Interazione naturale

Natural Interaction

Irene Trotta

58

I CORTI

Digitalizzazione e conservazione nelle aree interne

Digitalization and Preservation in Inner Areas

Caterina Valiante

60

Refreshing Museum

Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli

62

L'IMMERSIONE

Suggerire nuove storie dai documenti: l'Archivio Vico Magistretti

Suggesting New Stories from Documents: the Vico Magistretti Archive

Rosa Chiesa, Ali Filippini

66

Patrimonio interconnesso

Interconnected Heritage

Maddalena Ferretti, Caterina Rigo, Maura Mengoni, Andrea Generosi

70

Fer-menti audiovisivi

Audiovisual ferments

Benedetta Borghi, Eleonora Di Francesco, Riccardo Varini

74

E se i muri potessero ascoltare?

What if the Walls could hear?

Davide Crippa, Barbara Di Prete

78

SOUVENIR

Visioni aumentate

Augmented Visions

Letizia Goretti

80

IN PRODUZIONE

Il settore turismo tra innovazione e sostenibilità

The Tourism Sector between Innovation and Sustainability

Roshan Borsato, Enrico Polloni

82

CELLULOSA

Che cos'erano esattamente?

a cura dei Librai della Marco Polo

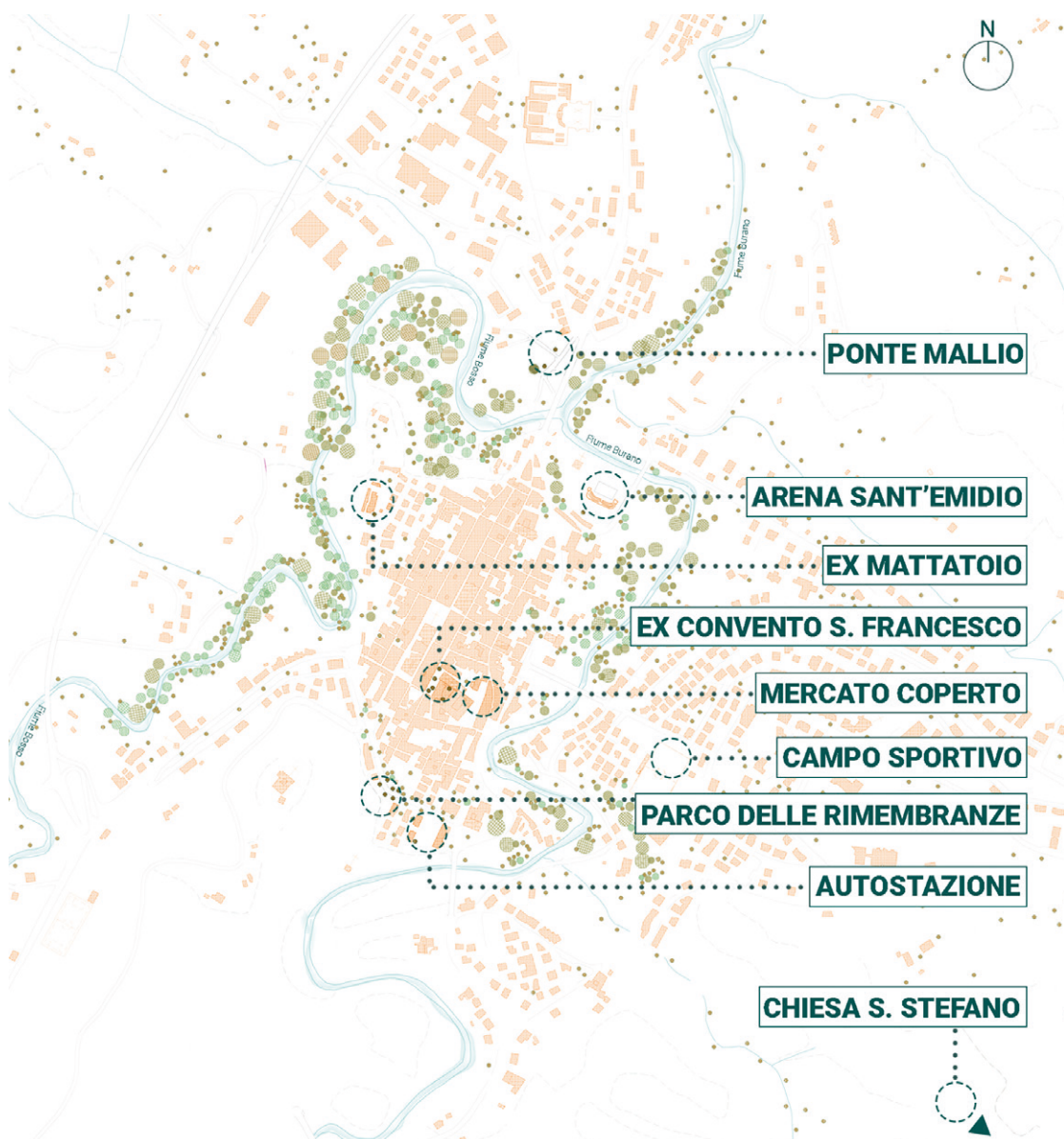
83

(S)COMPOSIZIONE

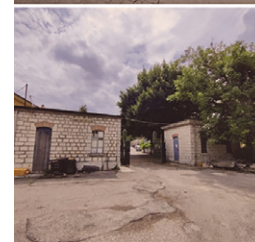
Nella rete

Emilio Antoniol

Mappe Re-attive



01. Individuazione dei "luoghi potenziali" nel comune di Cagli | Individuation of "potential places" in the municipality of Cagli. *Benedetta Di Leo*



Rigenerazione del patrimonio e coinvolgimento della comunità attraverso strumenti digitali interattivi e narrazioni condivise



Re-active Maps *Re-active maps describes a research process aimed at regenerating the “potential spaces” of some municipalities in the inland area of the Marche region through interactive digital tools used for community involvement. The “re-active map” is the tool for both trans-scalar and multidisciplinary analysis of the territory and for sharing, identified to guide the process of valorisation of forgotten spaces. It is a collector of stories and places, an interface with local actors, a communication and project tool, and finally a process of future scenarios construction.**

Mappe re-attive narra un processo di ricerca che mira a rigenerare gli “spazi potenziali” di alcuni comuni dell’area interna marchigiana tramite strumenti digitali interattivi impiegati per il coinvolgimento della comunità. La “mappa re-attiva” è lo strumento sia di analisi transcalare e multidisciplinare del territorio che di condivisione individuato per guidare il processo di valorizzazione di spazi dimenticati. È un collettore di storie e luoghi, interfaccia con gli attori locali, strumento di comunicazione, *tool* di progetto e, infine, processo di costruzione di scenari futuri.*

Il contesto della ricerca

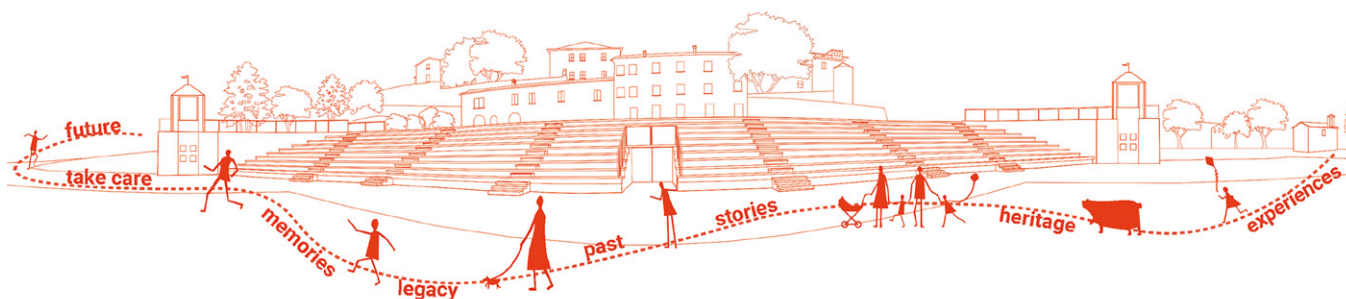
Il contributo proposto nasce all’interno di “RESETting APPennines”¹ e in stretta connessione con il PRIN “Branding4Resilience”², progetti che si concentrano sulla riattivazione dei comuni dell’Appennino Basso Pesarese-Anconetano, ossia su quella rete di piccoli borghi che fanno capo all’Unione montana Catria e Nerone e che sono stati inseriti come area pilota della regione Marche all’interno della Strategia Nazionale delle Aree Interne. I comuni individuati ospitano gli “Asili d’Appennino”, un *network* di edifici del patrimonio culturale locale, riattivati ai fini della rinascita dei territori tramite un nuovo modello di sviluppo locale basato su residenze creative che operano in rete al fine di promuovere in maniera integrata le aree interne.

La riattivazione degli “spazi potenziali”

Come punto di partenza, la ricerca indaga Cagli (provincia di Pesaro e Urbino) esplorando nuove dinamiche di trasformazione e strategie di valorizzazione del paesaggio culturale della città. La volontà è quella di rigenerare un territorio in fase di spopolamento tramite un processo partecipato: una “mappa re-attiva” è lo strumento sia di analisi transcalare e multidisciplinare del territorio che di condivisione individuato per guidare i progettisti e i cittadini in un processo di analisi e valorizzazione degli “spazi potenziali”, ossia di quei contenitori o di quegli spazi aperti dimenticati, in stato di abbandono e, solitamente, percepiti come residui della città (Gangemi, 2019). Sono i *terrains vagues* (De Solà-Morales, 2002) e i *drosscapes* (Berger, 2006): sono spazi indeterminati che, per questo, sono in grado di adattarsi a usi futuri e potrebbero essere riattivati a partire dalle risorse interne locali “attraverso processi di resilienza sociale ed ecologica” (Gangemi, 2019, p. 97).

I processi partecipati e la costruzione della “mappa re-attiva”

L’articolo presenta solo i primi risultati di una ricerca che si sta sviluppando a cavallo tra le discipline della rappresentazione e del progetto: il processo è alla fase iniziale dei suoi



02. Passeggiate urbane nell'Arena di Sant'Emidio (Cagliari) | Urban walks in the Sant'Emidio Arena (Cagliari). Benedetta Di Leo

tre anni di sviluppo che permetteranno, parallelamente alla costruzione della “mappa re-attiva”, l'individuazione di azioni strategiche di rigenerazione.

Se fino a ora gli step sviluppati sono stati:

1. analisi territoriale e individuazione degli “spazi potenziali”;
2. confronto con l'amministrazione locale e con la comunità;

le fasi previste ancora da affrontare sono, invece:

3. coinvolgimento attivo della cittadinanza;
4. laboratori di *co-thinking*;
5. pianificazione degli interventi di rigenerazione.

La rinascita e la sistematizzazione degli “spazi potenziali” dovrà avvenire tramite la partecipazione dei cittadini, intesa come un processo di progettazione in cui viene messa in gioco tutta la conoscenza della collettività, con la finalità di avere un aumento dell'efficacia e dell'efficienza del processo decisionale. I prodotti di ciascuna fase proget-

tuale comunale o l'arena di Sant'Emidio, nei pressi del fiume Burano (img. 01). Le informazioni di questi sono state raccolte e schedate ed è stata prodotta una prima loro rappresentazione GIS.

Se un primo confronto con i cittadini è già avvenuto mediante alcune specifiche interviste, i contenuti successivi della mappa nasceranno da una partecipazione attiva e continua degli stessi, i quali testeranno strumenti differenti che permetteranno l'individuazione dei punti di vista della comunità. Tra questi, si è scelto di utilizzare anche le passeggiate urbane (img. 02): percorsi nel centro abitato di Cagliari per avvicinare il territorio, scoprirne le storie e le esigenze dalle voci stesse delle persone; camminate in cui non è importante soltanto la meta, ma in cui diviene fondamentale anche il percorso di avvicinamento al luogo stesso (Burckhardt, 2019) per sviluppare una maggiore consapevolezza della struttura della città e delle relazioni tra gli spazi. I racconti degli abitanti verranno

collezionati e si avvierà, così, una narrazione utile alla definizione di strategie di valorizzazione del territorio basata sulla *legacy*, intesa come memoria del passato e lascito per il domani (Ricci, 2019). I ricordi dei cittadini e le loro esperienze permetteranno di far nascere nuovi *layer* della mappa che,

in questo modo, si arricchirà e si incrementerà, incoraggiando un cambiamento percettivo e riaccendendo l'immaginario civile nel processo (Gangemi, 2019).

Successiva fase del progetto saranno i laboratori di *co-thinking* in cui la “mappa” diventerà elemento cardine: strumento di un processo condiviso in cui i cittadini e gli stakeholder si confronteranno e prenderanno coscienza delle potenzialità del territorio e degli attori che agiscono in esso. I *layer* generati dalla prima fase, ricchi di storie e discussioni, guideranno i cittadini in queste scelte e fungeranno da base sulla quale disegnare, fotografare, creare plastici, proiezioni e ricostruzioni digitali. Il confronto diretto durante tali incontri diventerà parte della progettazione e porterà al ripensamento degli “spazi potenziali” coerentemente con i bisogni reali della collettività:

La “mappa re-attiva” è un collettore digitale incrementale, strumento interattivo di progetto e di confronto

tuale andranno a costruire, dunque, la “mappa re-attiva”: una nuvola di punti dello “spazio potenziale” che funge da collettore digitale di informazioni e racconti, che nel tempo si incrementa e diventa interfaccia con gli attori locali, strumento di comunicazione delle idee e *tool* di progetto, infine processo di costruzione di scenari futuri. È la struttura portante della ricerca, essendo parte integrante di tutte le sue fasi e arricchendosi con essa.

La “mappa” ha preso vita da una prima analisi a grande scala: le ricerche iniziali, l'analisi del territorio e il confronto con l'amministrazione locale hanno portato all'individuazione dei luoghi di interesse come, ad esempio: l'ex convento di San Francesco, in pieno centro storico, oggi sede di una scuola, ma che presto verrà abbandonato; l'ex mattatoio, ora deposito



03. Co-thinking workshop: dialoghi, confronti e idee sugli "spazi potenziali" di Cagli | Co-thinking workshops: talks, discussions and ideas on the "potential spaces" of Cagli. Benedetta Di Leo

tramite un processo partecipato che impiegherà anche strumenti di design innovativi e tecnologie digitali, sarà necessario sviscerarli e capire come ri-attivarli e relazionarli con la città, ipotizzarne usi, funzioni e fruitori futuri (img. 03). Verranno, dunque, realizzati prodotti multimediali e no, che andranno a popolare la "mappa re-attiva" e che rimarranno accessibili a chiunque in qualsiasi momento. In questa fase le nuove tecnologie si fondono con la creatività, che diviene uno strumento di lettura e di trasformazione sociale (Schröder, 2018), permettendo all'intera cittadinanza di partecipare attivamente alla rinascita del territorio attraverso l'introduzione di nuove reti materiali e immateriali di cultura e conoscenza.

Di supporto a tale attività saranno anche le panoramiche sferiche rielaborate in forme differenti: saranno uno dei tanti componenti della "mappa re-attiva" e permetteranno l'immersione del cittadino nello spazio da progettare, accompagnandolo nella lettura e nell'osservazione del luogo. Esse potranno, ad esempio, guidare il fruitore tramite simboli e segni: questi, suddivisi secondo le tematiche del percepire, dell'osservare e dell'ascoltare, lo indirizzeranno verso differenti letture del luogo tramite un'analisi spaziale-percettiva che lo porterà a porre l'attenzione verso tutti i componenti dello spazio da progettare, anche quelli nascosti o che solitamente guarda distrattamente (img. 04). Questa esperienza permetterà al fruitore di comprendere quali elementi del luogo visitato (virtualmente) generano in lui sensazioni più

o meno positive: egli è infatti solito proiettare davanti a sé un'immagine distorta e illusoria della realtà in quanto ciò che risalta ai suoi occhi non è determinato solo dalla vista, ma dall'elaborazione cognitiva di un complesso di informazioni, generate da un insieme di fattori psicologici, culturali ed esperienziali (Castagnolo et al., 2020).

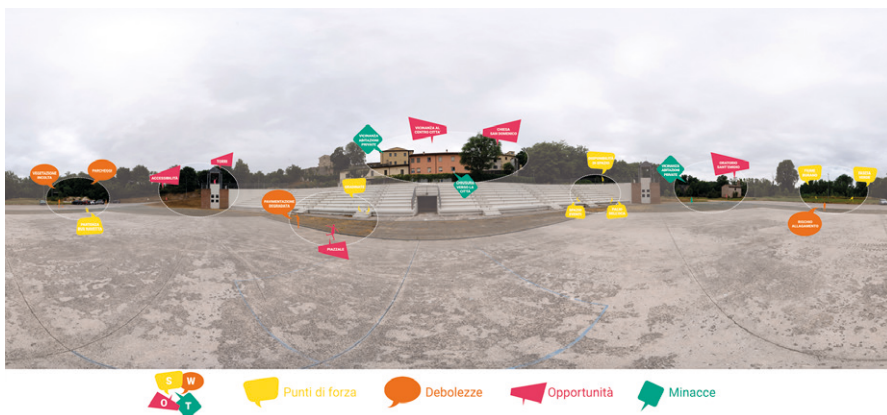
Le panoramiche potranno, altrimenti, permettere all'utente di immergersi in un'analisi SWOT ed essere accerchiato da pop-up. Se inizialmente sarà il progettista a inserire commenti riguardanti i punti di forza e di debolezza, ma anche le opportunità e le minacce del luogo, l'immagine verrà poi arricchita durante il laboratorio di co-thinking tramite le impressioni raccolte durante i primi tavoli di confronto (img. 05).

La "mappa" si incrementa e i cittadini verranno lentamente coinvolti nella progettazione e introdotti progressivamente all'idea di appartenenza e cura di un nuovo spazio pubblico, secondo il concetto di Bouteiller (2015, p. 46) "If you like the story, you will like the project in the end".

Secondo gli obiettivi della ricerca l'*engagement* delle istituzioni locali e del cittadino verrà, quindi, favorito dalle nuove tecnologie applicate alla progettazione, che potrebbero divenire un modo per "rafforzare la democrazia e affinare i processi di democratizzazione" (Trisciunglio, 2021, p. 48). L'idea è quella di riuscire a coinvolgere una parte dei cittadini proveniente da realtà differenti e inizialmente rimasta estranea al processo partecipativo, favorendo inoltre un dialogo con l'am-



04. Analisi spaziale percettiva dell'Arena di Sant'Emidio (Cagliari) | A spatial perceptive analysis of the Sant'Emidio Arena (Cagliari). *Benedetta Di Leo*



05. Analisi SWOT dell'Arena di Sant'Emidio (Cagliari) | SWOT analysis of the Sant'Emidio Arena (Cagliari). *Benedetta Di Leo*

ministrazione. L'ambiente immersivo diventa strumento di integrazione sociale che dovrebbe permettere a una fetta maggiore di cittadinanza di poter esprimere la propria opinione.

La “mappa”, in quanto ambiente tridimensionale capace di contenere le informazioni raccolte nel tempo, diviene strumento sia per il progettista che per il cittadino: è un archivio a cui chiunque può accedere in maniera rapida e intuitiva, ma

alla creazione del contenitore “mappa”: uno spazio virtuale 3D incrementale basato sulle nuvole di punti nel quale poter immergersi e con il quale interagire, che nel tempo si arricchirà dei dati raccolti attraverso le azioni descritte.

Le fasi successive prevedono prove di usabilità su gruppi selezionati di utenti, interviste, giornate di confronto e dialogo con la comunità e laboratori di *co-thinking* dove,

non solo poter testare i nuovi strumenti e interagire tramite essi, ma anche immaginare idee e visioni per la trasformazione spaziale e lo sviluppo di Cagliari in modo partecipativo.

Esito del *workflow* sarà la “mappa reattiva”, un'applicazione aperta e adattiva,

che mira a giovare di tutte le potenzialità dell'ambiente tridimensionale digitale per un coinvolgimento diretto di abitanti e attori locali, sfruttando quella che per Maulini (2019) è la vera efficacia dei media digitali: quella di raccontare, coinvolgere e promuovere.

La sfida è quella di facilitare la fruizione di un certo tipo di metodo scientifico e permettere il coinvolgimento di un maggior numero di persone, in un processo in cui il ricercatore-progettista costruisce occasioni, inventa strategie (Russi, 2019), ascolta, media, guida, informa, gestisce e responsabilizza il cittadino, generando un momento di rigenerazione, ma anche di strategia di indagine per il progettista stesso (Inti, 2019).

L'ambiente immersivo diventa strumento di integrazione sociale e di ri-attivazione degli “spazi potenziali”

al tempo stesso è anche un luogo di confronto dove poter interagire con l'ambiente virtuale, aggiungere e consultare informazioni, inserire file multimediali e modelli 3D, disegnare e appuntare commenti riguardo lo stato di fatto del luogo e i suoi possibili sviluppi futuri (img. 06).

Risultati e discussione

I risultati finora ottenuti, le scelte prese e le prospettive future nascono da un continuo confronto con l'amministrazione comunale, la quale ha facilitato anche i primi contatti con i cittadini e le associazioni locali. Parallelamente, la collaborazione con il gruppo di ricerca DISTORI Heritage³ sta portando



06. La "Mappa Re-attiva": una nuvola di punti interattiva e incrementale (Ex-Convento di San Francesco, Cagliari) | The "Re-active Map": an interactive and incremental point cloud (Former Convent of San Francesco, Cagliari). *Benedetta Di Leo*

Conclusioni

In conclusione, il progetto si propone di usare nuovi strumenti digitali lungo tutto il processo di trasformazione e riattivazione degli spazi oggetto di intervento, sperimentando nuovi approcci al processo partecipato: dall'esplorazione alla fase di confronto con la comunità, dal rilievo alla progettazione degli spazi. Sebbene ancora agli inizi, la ricerca si prefigge di sviluppare parallelamente e in maniera integrata alle attività di progettazione partecipata, un contenitore che funga da "mappa re-attiva" capace di sfruttare tutte le potenzialità delle nuove tecnologie non solo per il rilievo, ma anche per il coinvolgimento della cittadinanza e la ri-attivazione degli "spazi potenziali" di un piccolo comune delle Aree Interne in cui, come è chiaramente emerso dalle interviste effettuate, il dialogo e la cooperazione tra cittadini, associazioni e amministrazione risultano essere difficili e spesso assenti. La volontà è quella di implementare i processi progettuali collaborativi, adottando le tecnologie digitali e sfruttando la loro capacità di differenziare i linguaggi con cui comunicare e personalizzare contenuti che, agli occhi di un cittadino comune, appaiono spesso complessi e poco leggibili (Gasparotto *et al.*, 2021): in particolare, lo spazio tridimensionale potrebbe facilitare la comprensione del progetto da parte di utenti non esperti (Hanz, 2007).

Si è consapevoli del fatto che la ricerca è un *work in progress*: non avendo ancora affrontato le fasi partecipative, non si ha la certezza del fatto che questa esperienza digitale produrrà l'effetto desiderato di una facilitazione di lettura dello spazio pubblico e di un maggior coinvolgimento dei cittadini nella progettazione dello stesso. Nonostante ciò, si è fiduciosi del fatto che questo sia un primo passo di un esperimento promettente per nuovi approcci di progettazione partecipata che fanno uso di tecnologie digitali e strumenti di rappresentazione avanzati per consentire una maggiore interazione tra gli utenti e la città, per aumentare la loro consapevolezza sulle qualità e le risorse urbane e, di conseguenza, per rafforzare il loro legame con il territorio.*

NOTE

- 1 – RESETting APPennines – Promozione territoriale, valorizzazione del patrimonio culturale e trasformazione dello spazio dell'abitare per una rinascita resiliente dell'Appennino marchigiano. Progetto di dottorato di ricerca finanziato dal MUR. Piano Stralcio "Ricerca e innovazione 2015-2017" – Asse "Capitale Umano", Fondo per lo Sviluppo e la Coesione.
- 2 – B4R Branding4Resilience, PRIN 2017 "Linea Giovani" finanziato dal MUR, 2020-2023. Capofila: Università Politecnica delle Marche (Maddalena Ferretti, P.I.). Unità di Ricerca: UNIVPM (Maddalena Ferretti), UNITN (Sara Favargiotti), UNIPA (Barbara Lino), POLITO (Diana Rolando). www.branding4resilience.it (ultima consultazione luglio 2022).
- 3 – DISTORI Heritage, gruppo di ricerca interdisciplinare in Digital Cultural Heritage e del Laboratorio Dhekalos, dedicato alla digitalizzazione dei Beni Culturali del DICEA. In particolare, queste attività sono supervisionate da Ramona Quattrini.
- 4 – Ringrazio Maddalena Ferretti e Ramona Quattrini, co-autrici di *Mappature reattive, linguaggi che riattivano. Rigenerare il patrimonio e la memoria dell'Appennino marchigiano con strumenti interattivi e condivisi*, da cui alcuni dei concetti e dei materiali sono tratti nel seguente articolo.

BIBLIOGRAFIA

- Berger, A. (2006). *Drosscape: Wasting land in Urban America*. New York: Princeton Architectural Press.
- Bouteiller, C. (2015). Experimental Building & New Common Space. In Bader, M., Liesegang, J. (a cura di), *Building the city together*. Darmstadt: Raumlaborberlin, pp. 45-49.
- Burckhardt, L. (2019). *Il falso è l'autentico*. Macerata: Quodlibet.
- Castagnolo, V., Rossi, G., Maiorano, A.C. (2020). Perspectives for a public space. Visualizations visions images. *SCIRES-IT*, n. 10(2), pp. 173-186.
- De Solà-Morales, R. (2002). *Territorios*. Barcellona: Gustavo Gili.
- Gangemi, S. (2019). *Common Landscape*. Macerata: Quodlibet.
- Gasparotto, S., Bosco, A., Lengua, M., Baruzzi, P. (2021). MEET. An interactive exhibition itinerary between co-design and enhancement of the territory. *AGATHÓN*, n. 10. Palermo: Palermo University Press, DEMETRA Ce.Ri.Med, pp. 242-249.
- Hanz, M. (2007). Information technology as a tool for public participation in urban planning. *Design Studies*, Vol. 28, Amsterdam: Elsevier, pp. 289-307.
- Inti, I. (2019). *Pianificazione Aperta*. Siracusa: Lettera Ventidue.
- Maulini, A. (2019). *Comunicare la cultura, oggi*. Milano: Editrice Bibliografica.
- Ricci, M. (2019). *Legacy. Abitare la Terra. Quaderni*, n. 3. Roma: Gangemi Editore, p. 6.
- Russi, N. (2019). *Background. Il progetto del vuoto*. Macerata: Quodlibet.
- Schröder, J. (2018). Creative Heritage Platform. In Schröder, J., Carta, M., Hartmann, S. (a cura di), *Creative Heritage*. Berlino: Jovis, pp. 90-91.
- Trisciungoglio, M. (2021). Diy city e internet of things. *AGATHÓN*, n. 10. Palermo: Palermo University Press, DEMETRA Ce.Ri.Med, pp. 46-55.