

disegno 8.2021



unione italiana disegno

8.2021

# disegno

ISSN 2533-2899

english version







# diségnó

8.2021

CONNECTING. DRAWING FOR WEAVING RELATIONSHIP

# diségno



Biannual Journal of the UID Unione Italiana per il Disegno Scientific Society  
n. 8/2021  
<http://disegno.unioneitalianadisegno.it>

## Editorial Director

Francesca Fatta, Presidente dell'Unione Italiana per il Disegno

## Editor in Chief

Alberto Sdegno

## Journal manager

Enrico Cicalò

## Editorial board - scientific committee

### Technical Scientific Committee of the Unione Italiana per il Disegno (UID)

Giuseppe Amoroso, Politecnico di Milano - Italia  
Paolo Belardi, Università degli Studi di Perugia - Italia  
Stefano Bertocci, Università degli Studi di Firenze - Italia  
Mario Centofanti, Università degli Studi dell'Aquila - Italia  
Enrico Cicalò, Università degli Studi di Sassari - Italia  
Antonio Conte, Università degli Studi della Basilicata - Italia  
Mario Docci, Sapienza Università di Roma - Italia  
Edoardo Dotto, Università degli Studi di Catania - Italia  
Maria Linda Falcidieno, Università degli Studi di Genova - Italia  
Francesca Fatta, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria - Italia  
Fabrizio Gay, Università Luav di Venezia - Italia  
Andrea Giordano, Università degli Studi di Padova - Italia  
Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma - Italia  
Francesco Maggio, Università degli Studi di Palermo - Italia  
Anna Osello, Politecnico di Torino - Italia  
Caterina Palestini, Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara - Italia  
Lia M. Papa, Università degli Studi di Napoli "Federico II" - Italia  
Rossella Salerno, Politecnico di Milano - Italia  
Alberto Sdegno, Università degli Studi di Udine - Italia  
Chiara Vernizzi, Università degli Studi di Parma - Italia  
Ornella Zerlenga, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" - Italia

### Members of foreign structures

Caroline Astrid Bruzelius, Duke University - USA  
Glauca Augusto Fonseca, Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasile  
Pilar Chías Navarro, Universidad de Alcalá - Spagna  
Frank Ching, University of Washington - USA  
Livio De Luca, UMR CNRS/MCC MAP, Marseille - Francia  
Roberto Ferraris, Universidad Nacional de Córdoba - Argentina  
Ángela García Codoñer, Universitat Politècnica de València - Spagna  
Pedro Antonio Janeiro, Universidade de Lisboa - Portogallo  
Michael John Kirk Walsh, Nanyang Technological University - Singapore  
Jacques Laubscher, Tshwane University of Technology - Sudafrica  
Cornelie Leopold, Technische Universität Kaiserslautern - Germania  
Carlos Montes Serrano, Universidad de Valladolid - Spagna  
César Otero, Universidad de Cantabria - Spagna  
Guillermo Peris Fajarnes, Universitat Politècnica de València - Spagna  
José Antonio Franco Taboada, Universidade da Coruña - Spagna

## Editorial board - coordination

Paolo Belardi, Enrico Cicalò, Francesca Fatta, Andrea Giordano, Elena Ippoliti, Francesco Maggio, Alberto Sdegno, Ornella Zerlenga

## Editorial board - staff

Laura Carlevaris, Massimiliano Ciammaichella, Enrico Cicalò, Luigi Cocchiarella, Massimiliano Lo Turco, Giampiero Mele, Valeria Menchetelli, Barbara Messina, Cosimo Monteleone, Paola Puma, Paola Raffa, Veronica Riavis, Cettina Santagati, Alberto Sdegno (delegate of Editoria board – coordination)

## Graphic design

Paolo Belardi, Enrica Bistagnino, Enrico Cicalò, Alessandra Cirafici

## Editorial office

piazza Borghese 9, 00186 Roma  
redazione.disegno@unioneitalianadisegno.it

## Cover

Paul Klee, *Revolving house, 1921. Detail.*

The articles published have been subjected to double blind peer review, which entails selection by at least two international experts on specific topics. For Issue No. 8/2021, the evaluation of contributions has been entrusted to the following referees:

Fabrizio Agnello, Piero Albisinni, Marinella Arena, Marcello Balzani, Carlo Bianchini, Enrica Bistagnino, Stefano Brusaporci, Massimiliano Campi, Maria Grazia Cianci, Alessandra Cirafici, Francesco Di Paola, Tommaso Emler, Laura Farroni, Federica Maietti, Marco Muscogiuri, Pilar Chías Navarro, Sandro Parrinello, Maria Elisabetta Ruggiero, Salvatore Santuccio, Giovanna Spadafora, Roberta Spallone, Marco Vitali, Andrea Zerbi

Consultant for English translations Elena Migliorati.

Published in June 2021

ISSN 2533-2899



8.2021

# diségno

7 *Francesca Fatta*

## Editorial

9 *Agostino De Rosa*

## Cover

So Distant, almost Close

22 *Mario Ridolfi*

## Image

*Love Knot*

23 *Massimo Mariani*

Mario Ridolfi's *Love Knot*

## CONNECTING. DRAWING FOR WEAVING RELATIONSHIP

29 *José María Gentil Baldrich*

### Prometheus. Theory and Technique

A Reflection on the Spanish Expresión Gráfica Arquitectónica at the Zaragoza Congress "Pingui Minerva"

35 *Alessio Bortot*

The Sphere between Stereotomy and Cartography. From Stony Traits to the Representation of the Cosmos

47 *Giorgio Buratti*  
*Sara Conte*  
*Valentina Marchetti*  
*Michela Rossi*

Weaving Ontology. Patterns of Textile Structures from the Knot to the Digital Lace

59 *Matteo Del Giudice*  
*Emmanuele Iacono*

Algorithmic Approach for the Application of Graphic Standards in the BIM Environment

73 *Francesco Cervellini*

### Metis. The Mutation of Form

Connecting. Notes and Exercises for a Theory of the Practice of *Disegno* of the Visual Form

87 *Pablo J. Juan-Gutiérrez*

Reversible Ideas, Irreversible Drawings.  
Time as a Connector in Architectural Drawing

97 *Nicolas Turchi*

The Architecture of Spacetime: Memory as a Project

109 *Starlight Vattano*

Bodily Simultaneity in Avant-garde Art. Graphic Readings and Schemas

### **Mnemosyne. The Construction of Memory**

- 123 Giuseppe Amoruso The Crown of Thorns of Notre-Dame de Paris, Mythological Representations of Memory
- 131 Salvatore Damiano Drawing Space in the Places of Myth: Luigi Moretti and Sicily
- 143 Giuseppe Antuono  
Valeria Cera  
Vincenzo Cirillo  
Emanuela Lanzara *In-between Places. Multi-Scale Digital Hybridations of the Campania Caves&Quarries System*
- 157 Ilaria Trizio  
Francesca Savini  
Adriana Marra  
Andrea Ruggieri The Virtual Tour as a Digital Tool for Linking the Disciplines of the Drawing and the Archaeology of Buildings
- 169 Fabrizio Agnello  
Laura Barrale Reconnecting Past and Present with Old Photos. Reconstruction of the Church of the Stimmate in Palermo

### **Hermes. The story of Place and Things**

- 183 Alessandra Cirafici Armed Architecture/Weapons of Architecture
- 197 Elena Ippoliti  
Andrea Casale Representations of the City. The Diffuse Museum *The Esquilino Tales*
- 211 Graziano Mario Valenti  
Alessandro Martinelli Aspects and Criticalities of the Fruition in Subjective of the Digital Space: the 'First Person View'
- 221 Giorgio Garzino  
Maurizio Marco Bocconcino  
Mariapaola Vozzola  
Giada Mazzone From the Representation of Urban Vulnerability: the Drawing of Graphic Abacuses for the Project

### **RUBRICS**

#### **Readings/Rereadings**

- 237 Massimiliano Ciammaichella Remember, You Are an Artist, Not a Scholar. Six Drawing Lessons by William Kentridge

#### **Reviews**

- 247 Ornella Zerlenga Massimiliano Ciammaichella (2021). *Scenografia e prospettiva nella Venezia del Cinquecento e Seicento. Premesse e sviluppi del teatro barocco*. Napoli: La scuola di Pitagora editrice
- 250 Francesco Maggio Elena Ippoliti (2020). *Il disegno per Gaetano Rapisardi. Progetti per Siracusa tra cronache e storia*. Milano: Franco Angeli
- 253 Andrea Giordano Veronica Riavis (2020). *La Chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia tra architettura e pittura. Analisi geometrica e restituzioni per la rappresentazione tattile*. Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste
- 256 Eduardo Carazo Lefort Roberta Spallone, Marco Vitali (2020). *Sistemi voltati complessi: geometria, disegno, costruzione*. Canterano (Roma): Aracne editrice
- 259 Enrica Bistagnino Alessandra Cirafici, Ornella Zerlenga (2020). *WordLikeSignMovie. Content switch*. Napoli: La scuola di Pitagora editrice

262 *Emanuela Chiavoni* Giorgia Aureli, Fabio Colonnese, Silvia Cutarelli (a cura di). (2020). *Intersezioni. Ricerche di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura*. Roma: Artemide edizioni

### **Events**

267 *Cecilia Bolognesi* *Documentazione & Digitale 2020 Rome*. Knowledge and communication of Cultural Heritage

270 *Elena D'Angelo* Workshop 3D Modeling & BIM. *Digital Twin*

273 *Letizia Bollini* *Remediating Distances*. Presentation of IMG Journal 3/2020

276 *Alessandro Luigini* Second Annual Travelling Meeting of the *XYdigitale* Project and the *XY* Journal

281

### **The UID Library**

285

### **UID Awards 2020**





# Representations of the City. The Diffuse Museum *The Esquilino Tales*

Elena Ippoliti, Andrea Casale

## Abstract

*Various experiments in cultural heritage enhancement and education have been directed at defining new paradigms of experience, bringing actions and interactions of and between subjects back to the centre. This has led to renewed interest in experiences capable of integrating education and fun, because the emotional environment of playing and the method of “learn by doing” facilitates learning processes.*

*In this context, we present *The Esquilino Tales*, conducted in the Master in Communication of Cultural Goods at the Sapienza University of Rome, which aims to enhance the varied, even identity-building complexity of the Esquilino area, the XV Rione of Rome. Since this is a place where both the whole and its individual parts are recognizable first as “figures”, the project began with the conviction that an effective proposal could only start with the specific signs of the places. The experimentation therefore investigated the practices of representation, innovating with them through the techniques of storytelling, gamification, and storydoing to develop a communication strategy using a wide range of graphical/visual languages. In this strategy, active means of exploration such as initial actions of enhancement and urban regeneration are proposed for activation between the visitors/citizens and Esquilino/city to begin to rescue our city.*

*Keywords: graphical languages, communication, enhancement, gamification, storytelling.*

## Italian Cultural Heritage and the diffuse museum

What makes the Italian cultural heritage truly unique is that «continuum between monuments, cities, and citizens» because, according to an interpretation by Salvatore Settis, it is precisely in that extraordinary continuum between monuments and the cities' connective fabric housing them that «our most precious cultural good» is found [Settis 2002, p. 10].

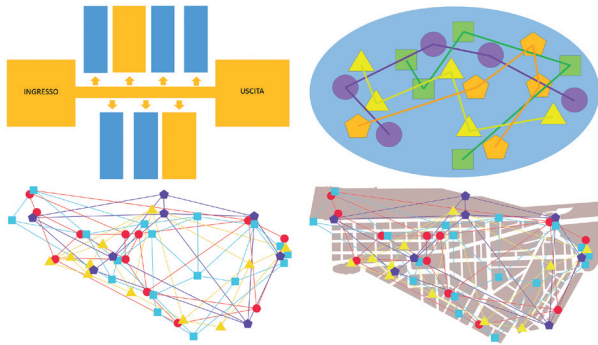
This is such an authentic awareness about Italy that, since the definition cultural goods was set out, the heritage –material and intangible– has been considered a systemic good, that is, an expression of the set of qualitative and quantitative connections among individual goods and between these and the context of reference. This idea of systemic heritage also gave rise to a culture of enhancement «in which the value of

each individual monument or object of art results not from its isolation, but from its insertion within a vital context» [Settis 2002, p. 15].

In recent years in particular, this active awareness of profound renewal has regarded the mission of museums [MiBACT 2014] and the role that they can play in promoting education and scientific progress, cultural and natural diversity, sustainable development, and intercultural dialogue [UNESCO 2015]. This renewal has regarded both “objects” in the collection [Desvallées, Mairesse 2010, p. 26] and museum spaces themselves, expanding the former and dilating the latter for new understand about the practices and knowledge, cultural places connected to them, and the communities that are recognized in that cultural heritage [UNESCO 2003].

Fig. 1. Top: Comparison between the different fruitions in a traditional museum and in a diffuse museum. Bottom: The points of interest in the diffuse museum The Esquilino Tales.

Fig. 2. The Esquilino Tales in its analog version. Packaging tests (graphic elaboration by Giulia D'Alia, Giulia Flegghi, Francesca Troiani).



The view of the museum therefore projects outside, re-evaluating the cultural heritage in cities and the communities that live there, particularly through the “diffuse museum”, a particular type of museum that embraces various concepts of the ideal museum, reaching the concept of Italy as a large outdoor museum to realize the «dream of recomposing knowledge: historical, artistic, architectural, scientific, material» [Mottola Molfino 2007]. In this particular type of diffuse museum, it is even more imperative to work on the system and the connections to design «paths of meaning that are well focused on specific territorial areas such that [...] it does not simply summarize a series of works of art or monuments, but is translated into a historically and culturally consistent path, or many parallel paths» [Bray 2013].

### The strategy

The reflections made thus far frame the communication project *The Esquilino Tales* [1], which, while referring to a particular case study, is proposed as a customizable model which can therefore be replicated in other parts of Italian cities due to the recurrence of the same types of objects. More in general, in its organization and general lines, the experience is proposed as a possible version of a diffuse museum in the city with the specific objective of becoming an active practice in the culture of the city in question, reflecting the attitudes of a particular public –teenagers between 13 and 18– who are naturally excited by curiosity and socializing and are ready to play.

At this ‘museum’, play, creativity, and participation for emotional involvement, interaction, and also the repetitive schemes underlying each game allow the cultural knowledge to become more easily impressed, bringing teenagers/citizens to the inestimable heritage of the city, even «on the face of the image and the enhancement of the country» [Settis 2002, p. 10].

For the effectiveness of the educational experience, the theoretical support used to set up the communication project refers to Harold Dwight Lasswell’s “model of communication”, which, while subject to criticism, adaptation, and integration, has remained the basis of comparison for later theories of communication.

In 1948, Lasswell, a political scientist, sociologist, theorist of political science, and pioneer in mass media studies, defined in a concise, cogent sentence the principal ques-

tions implied by each act of communication, synthetically formulating the principles of his model. A «convenient way to describe an act of communication is to answer the following question: Who says what in which channel to whom with what effect?» [Lasswell 1948, p. 37].

It is clear that the model is especially adapted to asymmetric communicational processes –an active emitter that produces a signal and receivers that passively react to the signal– and it is particularly suited to describing the traditional system of communication instilled between an institution and the public, even though increasing numbers of institutions have recently tried to break out of and overcome such unidirectionality. On closer inspection, though, with possible updates congruent with the needs of modern communication, the questions posed by this model are still valid.

For this reason and due to its indisputable linearity –or better yet, simplicity– Lasswell's model was proposed to the students as an outline to follow when analysing and defining the communication strategy on which the project was established. The model is therefore followed in tracing the description of the experience.

### Who communicates?

In the case of the museum, the communicator is the museum as an institution. In a diffuse museum, instead, it consists of institutions, organizations, associations, etc., that is, the different subjects that may be a key part of the community of reference. Each of these subjects has its own individuality, and is differentiated by a particular cultural and social role in the community of reference.

To be able to communicate, however, these individualities should nevertheless be organized according to a single “voice”, that is, they should be coordinated by a subject responsible for communication which therefore plays the role of “who”. This figure should have, or develop for the purpose, its own characteristic identity that will be revealed through the action of communication, an unveiling that is a necessary attribute and qualitative element of the communication.

In the case study adopted, a careful analysis of the different subjects operating in the area was made and the Palazzo Merulana [2] museum was chosen as the “one responsible for communication” because it has always been dedicated to cultural participation as a factor of so-

cial inclusion and welfare and is therefore already significantly integrated in the surrounding urban context. This was a strategic choice for the project because it would guarantee the necessary stability and continuity and also the necessary visibility to favour broad participation.

More in general, the choice represents a method for enhancing the city by reinforcing the relationships between the various “cultural places”. The method aims to initiate a profitable interweaving between city, citizens, and museums, attributing to the latter a central role in understanding the cultural heritage, stimulating the participation and creativity of citizens, enhancing the memory of the past, and feeding the awareness of historical, civic, and symbolic values that permeate the heritage.

It is an opportunity for museums to expand their range of action beyond the good practice already shared today of “before, during, and after”, which temporarily extended museum visits well beyond the strictly necessary stay (during), leading the visitor through a more complex and detailed experience, preparing visitors (before) and accompanying them (after).

This serves as an opportunity for museums to expand their range of action in space as well, working on the relationship between “inside” and “outside”. This is a new role for cultural places, which can become hubs of culture and creativity, places for inclusion and democratic prac-

Fig. 3. The card, the fulcrum of the project *The Esquilino Tales*. The front is created by Giulia D'Alia. The back is created by Simone Amarante.

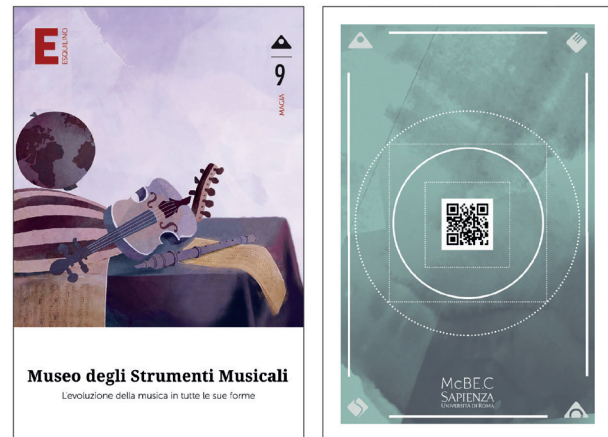


Fig. 4. Some representative cards of the Magic perspective (the number 4 created by Giulia Flenghi; the number 7 created by Francesca Troiani) and the Memory perspective (the number 1 created by Federica Giannoni; the number 10 created by Simone Amarante).



tice, and interacting with citizens through the territory, entertaining stable relationships with schools, universities, and companies. In doing so, they incarnate «the role of laboratories of knowledge and widespread accelerators of ideas, through and within which they not only generate mechanisms of cultural and creative fertilization, but also, as a direct results, personal and collective growth» [Asproni 2018].

### To whom?

Assessments of possible answers to this apparently simple question start with the theories and practices of Audience Development, which, included in Europe Creative financing programmes since 2014, aim to identify areas of possible development to expand and diversify the cultural public.

In fact, despite important policies, even economic ones, implemented in the last twenty years, the rate of participation in cultural production in Europe and even more so in Italy is still low and the public reached has been mostly the same for more than 50 years: «white, cultured, well-off, middle aged» [Gariboldi 2017].

The different markets that can potentially be developed through cultural production include those under 18 years of age (which represent more than 17% of the population in Italy, with 12-18 year olds equal to about 6%). The world of culture has been particularly attentive to this sector of the public in recent years with a varied range of dedicated activities. More in general, there is growing awareness of the role that culture plays in the growth of a person as a whole, which has even led to an extensive interpretation of the notion of “human capital” in economic studies [Cingano, Cipollone 2009] [3].

Despite this renewed attention, the numbers for Italy in the field of educational instruction are not comforting, with a rate of dispersion that is still very high: more than 14% compared to 10% as the European average, growing from the north to the south and greater where less culture is presented.

Finally, with more specific regard to relationships between youths and the city, some interesting experiences in participatory planning show how the involvement of teenagers creates positive effects well beyond the specific topic. The experience of sharing reignites the motivation to design one’s own future and participate in the all-round education of conscious, responsible citizens [Corbisiero, Berritto 2017].



These considerations therefore motivated the choice to direct the project *The Esquilino Tales* not to the public as a whole, but to its younger members, particularly secondary school students, accompanied by their families and in the context of education/school and culture/museum. The goal is for them to rebuild their role in their relationship with the city, that is, the space where they live and determine their future.

### With what effects?

The expected results are obviously also consistent with and integrated into the set of choices above. Bringing younger citizens closer to their cities' heritage has the general scope of raising awareness about their active relationship with society, which is «one with our language, music, and literature, our culture». Due to the capillary spread through the territory of the «model of Italy», we 'also find it «without wanting to or without thinking about it in the streets of our cities, the buildings where our homes, schools, offices are, in churches open for worship» [Settis 2002, p. 10].

This heritage covers an inestimable number of items, but especially inestimable vitality of the values that they hold. It may be a possible key to an opportunity for growth and participation for young people, and therefore a flywheel to bridge the educational gap and cognitive poverty, favouring greater inclusion in culture and a broader range of resources to develop our territories and society.

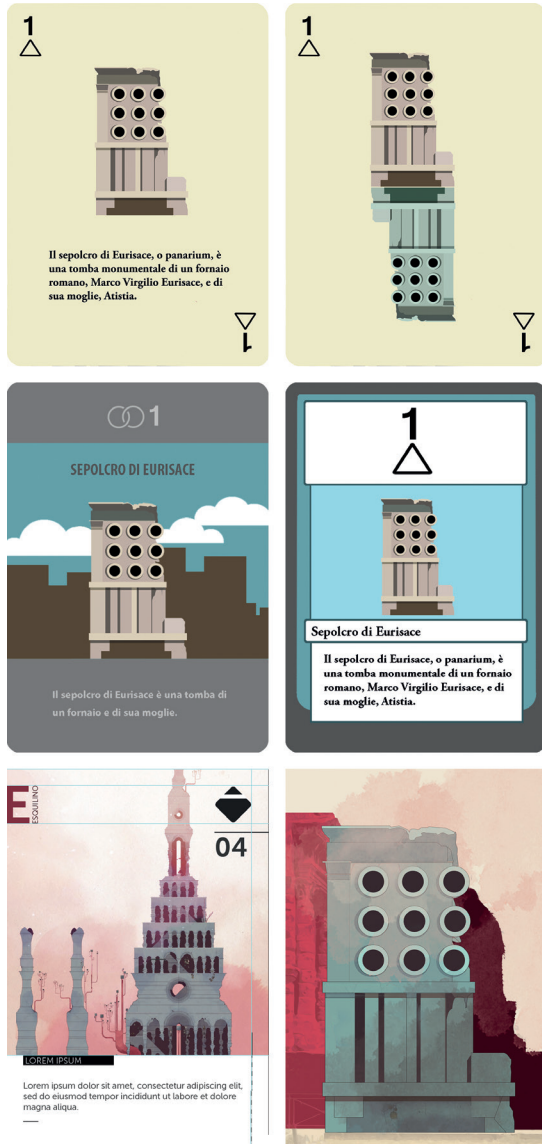
### To say what? Esquilino

The motives for experimenting with the diffuse museum in the Esquilino quarter include tracing 150 years of history of Rome as the capital of Italy. It was here, in fact, that building began in 1870 to create an entire neighbourhood in order to adapt the city, which then had little more than 200,000 residents, to its role as the capital of a country. This was an impressive urban renewal project, with the construction of representative buildings, palaces, and residences for public workers and white-collar workers in the new administration, along with broad avenues and squares, with a focus on Piazza Vittorio Emanuele II, where more than a kilometre of imposing porticos surrounds the spacious botanical garden created around

Fig. 5. Some representative cards of the Transition perspective (the number 1 created by Federica Giannoni; the number 6 created by Angela Moschetti) and the Fusion perspective (the number 1 created by Simone Amarante; the number 2 created by Margherita Stisi).



Fig. 6. The various initial tests and references: Neapolitan and French playing cards (above), collectible Magic: The Gathering cards, (middle), the gaming platform Gris (bottom) also applied to the tomb of Eurisace.



the ruins of the Nymphaeum of Alexander monumental fountain.

This is the starting point to explore an entire neighbourhood that, while at the centre of Rome, is mostly unknown, not only by tourists, but also by residents of Rome. It is a sort of enclave that houses important historical remains from the thousand-year-old history of the 'Eternal City' and the more recent history of modern Italy. Of Republican Rome, when the Esquilino hill, the highest in Rome, was a suburb only partially falling within the Servian Wall, while outside lay the crowded, dangerous Suburra. Of Augustinian Rome when it was annexed to the city and public structures and villas were built for rich patricians. Of Christian Rome, with the churches of San Pietro in Vincoli, Santa Pudenziana, Santa Maria Maggiore, Santa Prassede, and San Martino ai Monti. Of Sistine Rome when Santa Maria Maggiore became the focus of the new city design based on a network of churches, roadways, and obelisks. Of the capital of Italy after 1870: Rome under Umberto I, Rome in the 1920s, Rome after the Second World War, and modern Rome. This is a complex urban situation where important Roman remains with great archaeological and aesthetic interest coexist with newer architecture from the unity of Italy; where the squares, the expression of the geometric rigour of the Savoys, host places for the most diverse ethnicities to come together and meet; where the strategic railway nodes for the entire city and beyond still interweave with the ancient gates that separated Imperial Rome from the outer world; where the buildings are an indelible testimony of Fascist brutality, but also the fight of the resistance for the liberation of Rome; where novels and films of post-war and contemporary Italy echo in the streets.

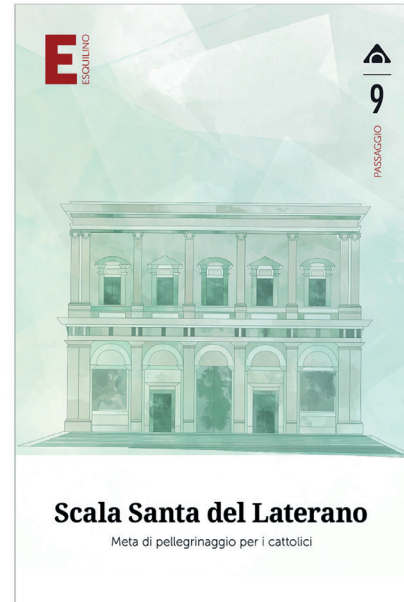
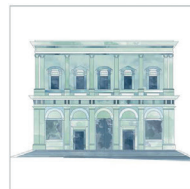
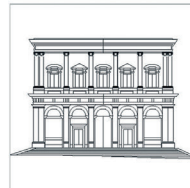
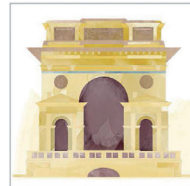
This is a layered reality that has known how to reconfigure itself throughout history to adapt to growth and physical transformation and to subsequent migration and globalization, denoted by a variety of both built space and the people living there: a multitude of cities rather than just one city.

The Esquilino neighbourhood therefore holds a special heritage well adapted to the diffuse museum. In contrast to a 'traditional' museum where goods are acquired, collected, ordered stored, and displayed to the public, each day in the quarter presents a living reality whose individual parts continuously interact with the places and artefacts, reciprocally modifying each other.

To be promoted, this special heritage requires working on the possible connections with a mechanism that is at heart very similar to guides, which, starting in the first half of the 1800s, freed the larger public, allowing them to individually and independently plan their trips. These are particular devices in which, without an author, the places presented to the reader/traveller through possible itineraries come to the fore [Ragonese 2010] and where the plot woven between places and the traveller builds an attitude about the travel experience, whether real or virtual [Mangani 2007]. Such guides did not invent this mechanism; rather, it derived from the different implementation of the inhabited space –atlasses, maps, itineraries etc.– which were more recently renewed by cinema [4].  
 Nevertheless, the focus of each type of museum and therefore also diffuse museums, is always its collection, that is, an 'ordered' collection of 'objects' of the same type, thereby forming a relatively coherent, meaningful set [Desvallées, Mairesse 2010, p. 26] (fig. 1).

Fig. 7. The four backgrounds corresponding to the four narrative perspectives, each characterized by a prevalent chromatic tones: violet/blue for Magic, grey for Memory, green/teal for Transition, orange/ochre for Fusion (created by Simone Amarante).

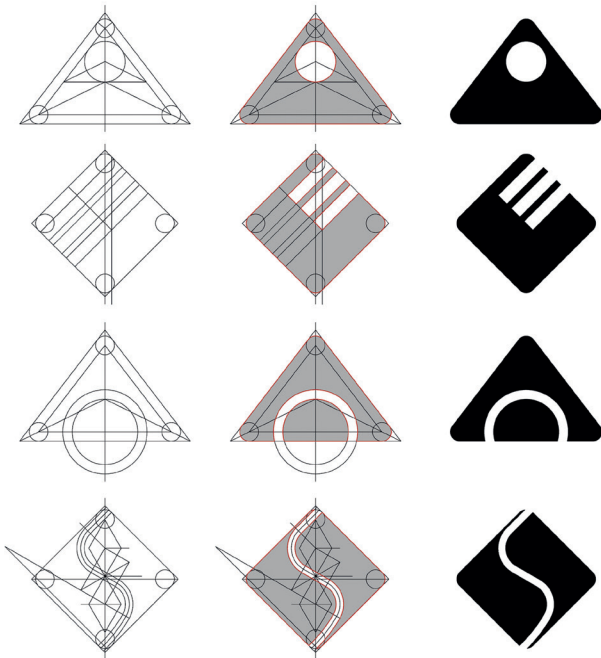
Fig. 8. The procedure: construction of the 'figure' –starting from the photographic documentation through retracing and some particular brushstrokes– followed by insertion in the background of the visual (by James Douch).



In parallel to the expansion of the heritage –from material to intangible– the types of objects in museum collections first expanded –no longer just physical objects, but also related practices, expressions, knowledge, and cultural spaces that communities recognize as an integral part of their cultural heritage [UNESCO 2003]– and then the museum space shifted from a closed space, a container of objects, to include the outdoors. Despite these transformations, a museum is always characterized by a collection of “objects” –material and nonmaterial– that are essentially “sensory” objects, that is, interpreted and understood with the senses and “ordered”, or at least connected to create a system with the overriding goal of being «exhibited for public viewing» [Pomian 1987, p. 18].

In this framework and in the case of the Esquilino neighbourhood, but for urban spaces in general, the goods fall under the extended definition of “architecture”, where both the whole and its individual parts are therefore recognizable primarily as “figures”. The project therefore began with the conviction that a proposal for its effective use could only start with the specific signs of the places, that is, its possible representations. This gave rise to the concept of the communication project that describes each urban reality through a set of 40 cards (fig. 2), which acts like the museum collection, organized into four families (10 numbered cards) referring to a particular themed narrative (itinerary).

Fig. 9. The ‘suits’: construction of the ideograms representing the four families, that is, the four narrative perspectives.



### In which channels? The structure of *The Esquilino Tales*

Museums are, by definition, «systems of communication» [Lugli 1993, p. 80] based on the use of a “sensory” language analogous to the objects in the collection, which are “sensory” objects, that is, they can be interpreted and understood with the senses. A museum’s capacity for communication therefore depends mostly «on the non-verbal language of the objects and observable phenomena» [Cameron 1968, p. 34], that is, visual language.

This supposes, however, that for the communication to be effective, the public shares the set of codes used in the communication. Communicating means “placing in common”, i.e. the only way to make someone else participate in the content. Each act of communication, or any type of “text” in general, also implies rules to be shared, which also applies to the empty spaces left by the author to the interpretational, and therefore cooperative, initiative of the reader [Eco 1991].

Therefore, in the Esquilino communication project, the students/authors/curators built the communication as a combination of iconic constructs accompanied by textual and acoustic attributes. This means of communication was designed starting with the figurative imagery of the chosen public (teenagers between 13 and 18) such that they may possess the codes necessary for deciphering and comprehension.

The communication project is also built by relying on that «lazy mechanism» that Umberto Eco traces in each text «that lives on the added value of sense introduced by the target» [Eco 1991, p. 52]. Therefore, both the complexity and non-uniformity of the Esquilino area, which



are impossible to describe from only one point of view, and the need for synthetic, involved communication that induces the public/visitor to participate actively, led to the technique of gamification as the anchor for the communication project.

In fact, theories of learning show that the “action/response” cycle underlying each game activates motivated involvement, transforming “simple” seeing or listening into “creating” an experience, and even storytelling into story-doing [Viola, Idone Cassone 2017], with no distinction between narrator and listener, spectator and actor.

The scientific interest in play is not related to an abstract system of rules, but rather the concrete behaviour that is realized in the act of playing itself, i.e. play or performance commonly associated with the concept of pleasure [Eco 1973]. The interest lies in fun activities as a subjective state, as has recently been shown in cognitive science studies. The particular disposition of the subjects involved in the interaction, who interpret the situation as a game, allows investigators to understand the «circumstances in which people say they are “playing” or “being playful” while involved in activities that are objectively not games» [Paglieri 2002, p. 376].

Some recent experiences in the communication of cultural goods have also shown how play can be an effective way to bring users to the heritage [Albisinni, Ippoliti 2016; Lampis 2018; Luigini, Panciroli 2018; Pescarin 2020].

Indeed, by activating an interactive relationship, the emotional environment of the game facilitates learning processes because «Play is a very serious matter [...] It is an expression of our creativity; and creativity is at the very root of our ability to learn, to cope, and to become whatever we may be» (Rogers, Sharapan 1994). As educators know well, nothing is more serious than play, which is indispensable for individuals and also the community «by reason of the meaning it contains, its significance, its expressive value, its spiritual and associations, in short, as a culture function» [Huizinga 1949, p. 9].

Having discarded video games for various reasons [5], after an analysis of the most common table games [6], the choice fell on collectible game cards [7] for the experience of the Esquilino neighbourhood. As recently demonstrated, these combine the methods of play with the passion for collection, a particular connection that lends a capacity to spread virally, that is, to self-promote itself.

The system of representation proposed for the Esquilino quarter therefore starts with a deck of 40 cards divided

into four families (10 numbered cards), intended as a set of “open communication” where the public’s contribution, while entailing a “simple” game, requires particular dedication.

As mentioned above, while only experimenting with the Esquilino area, the concept of the project is designed to be suitably customized and replicated for different urban areas with recognizable characteristics, a condition that also favours the spread of the game through the

Fig. 10. Tests to define the layout, particularly the front of the card (experimentation by James Douch and Simone Amarante).



proliferation of decks of cards. This simple structure and its related connections –card/family/deck/decks– transforms the cards into collector objects that, with their easy spread and competition between players underlying any game, is a further push for interaction due to the need for exchange.

To favour the experience of visiting the cultural heritage housed in cities, the rules of the game require the player to increase the power of their cards when they interact with a cultural element, entailing progressive increases in power according to the different means of access and actions: at a distance (QR code, app, or website), directly through a tour, completing an itinerary from among those proposed, etc.

Once the objective has been fixed, players can thereby implement different strategies to earn power individually or as a team through interaction with the cultural good. The rules of the game require players to personalize each round, setting out variations in the deck to complete or modifying the default composition by replacing individual cards while keeping the number and families fixed.

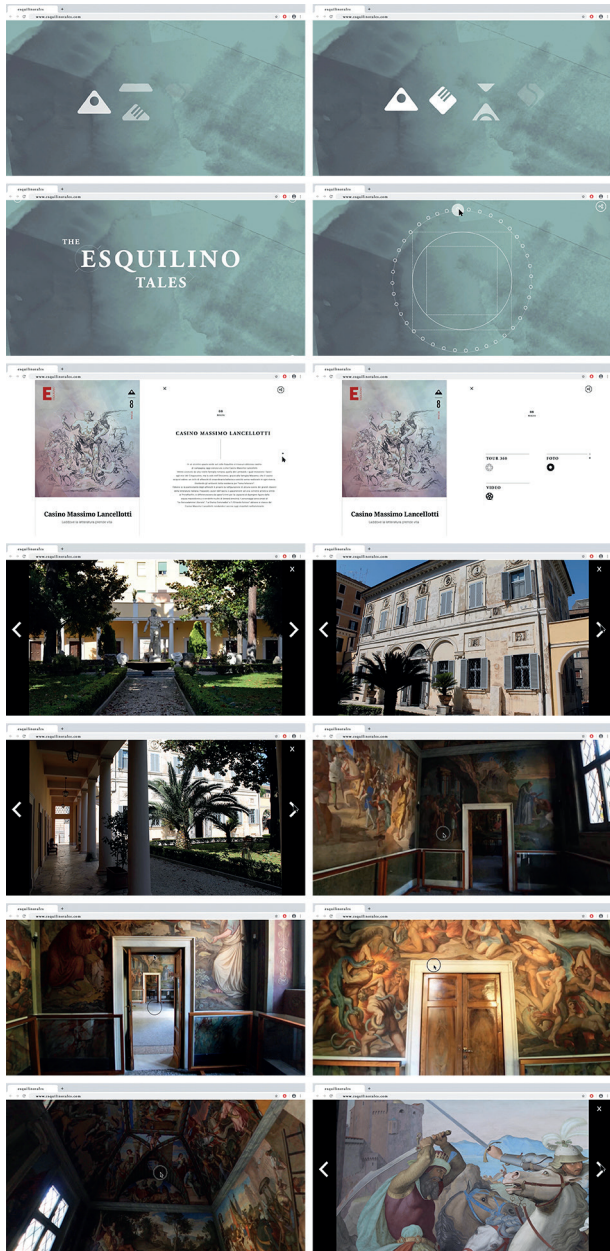
With this simple game, *The Esquilino Tales* diffuse museum responds at heart to the mission of every museum, that is, favouring learning by performing its educational function.

### In which channels? *The Esquilino Tales* system of representation

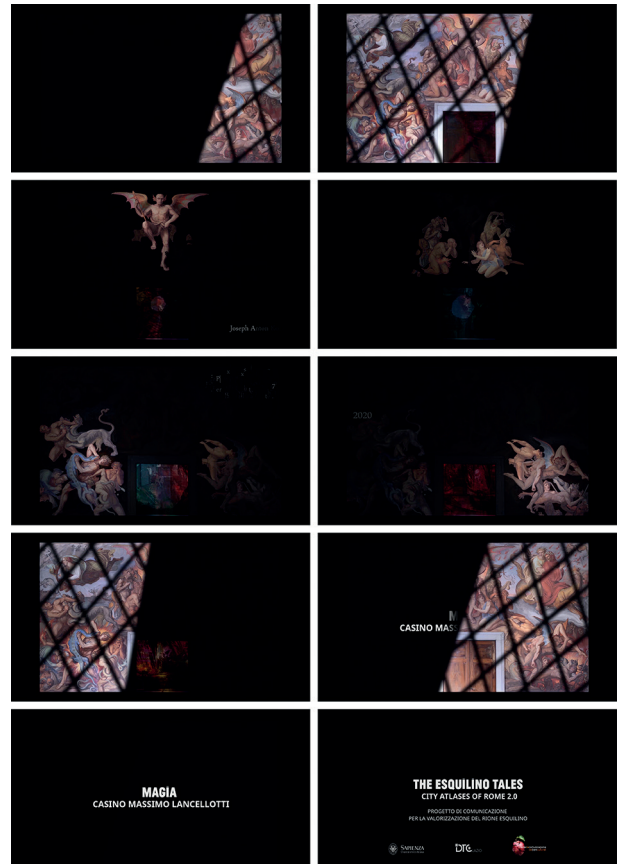
While the fulcrum of the project lies in the individual card, (analogous in its digital variations with the role of interface to access the cultural content, fig. 3), the game is structured so that one would preferably discover the Esquilino district following the cards in a family, that is, via one of the four particular visuals proposed in each deck. Each visual creates a connection between the individual points of interest (places and histories that they summarize) described on each card, thereby composing a specific tour. Therefore, after careful analysis of the tangible and intangible heritage of the Esquilino area, the four visuals according to which the points of interest are grouped are: Magic, Memory, Transition, and Blend/Fusion/Influence (figs. 4, 5). As can be easily understood, these visuals represent categories and qualities with a level of generalization such that they may be used effectively to describe other urban areas. More than being related to a particular object, they refer to a particular experience

that can be had by crossing urban places: an unexpected view, the dreamlike aspect of a story, the fascination of a show or concert, aesthetic enjoyment of a work of art, the memory of old history, the evocation of recent history, the transition between one era and another made physically by crossing a city, the connection between apparently different places, the evidence of modern multiculturalism, the stratification that condenses an urban space, the perennial co-existence between sacred and secular etc. Once the structure of the game and principal rules had been defined, the graphical elements were designed –figures, colours, backgrounds, symbols, characters, layouts– such that they worked together to orient players starting out on a trip through *The Esquilino Tales*. Therefore, each place and its associated history is represented by a figure, while the visual narrative (Magic, Memory, Transition, Fusion) is entrusted both to the colour palette and a symbol (suit).

For the figures, the goal was to define a recognizable style. After various tests [8] (fig. 6), it was decided that these figures should be borderless and emerge from the juxtaposition of mostly regular geometric shapes. Only flat colour tones, selected from within the same chromatic tonality would be used, simulating the use of watercolour with different brush sizes in the digital environment. The next step was to associate a prominent chromatic tone with each of the narrative visuals (violet/blue for Magic, grey for Memory, green/teal for Transition, orange/ochre for Fusion), followed by development of the four corresponding backgrounds (fig. 7), these characterized by soft, sinuous forms that, except for minor modifications, were adopted for all cards pertaining to the same family (fig. 8). The next step was to design the graphics of the different suits (fig. 9). An ideogrammatic stylization was chosen to express the four visuals, each characterized by iconographic uniformity with respect to the shape (triangle, square, circle, and rounded corners) and colour (black). Following this, to avoid disorienting the player, the layout was defined for the arrangement of the graphical elements in the compositional space of the cards, which measure 8 cm x 12 cm (fig. 10). On the front, the upper left contains the “E” and the text “Esquilino”, which are balanced on the right by the suit, the card number, and the name of the visual. Vertically, the space of the card is divided into two parts: the top contains the figure situated on the background, while below, there is a white band that contains the name of the place, centred (bold serif



Figs. 11, 12. The experience *The Esquilino Tales* offered by the website. After animation similar to a slot machine, one can access a dedicated page in the footer, in which the data and information are summarized, or begin the experience. The exploration of the *Casino Massimo Lancellotti*: in fig. 11 the virtual tour and the photographic slide show (created by Simone Amarante, James Douch, and Federica Giannoni); in fig. 12 the video (created by Simone Amarante).



font of a size designed to be read easily), along with a subtitle that hints at the history (sans serif characters of a notably smaller size).

For the back of the cards, the graphical choices were consistent with those described above. The four suits are situated at the corners of the card, but in grey, on a background similar to the one on the front, but with a non-interfering colour tone. Finally, a combination of circles and squares circumscribes the space containing the QR code (fig. 3) for access to multimedia content available in the form of text or images – iconography, photographs, panoramas to be navigated, brief videos (figs. 11, 12). The different types of content are assigned different roles in the narration. Videos introduce the history and create an empathic relationship with players in order to capture them in the game. Spherical panoramas offer a partially immersive and interactive tour via hot spots. The iconography and photographic images summarize the main features of the places, and the texts underline the characteristics and relate facts and events. The structure of links through the QR code allows interest in play to be maintained through constant, continuous updating of the content, implemented by expert curators and editorial staff.

Fig. 13. The experience *The Esquilino Tales* as first action for enhancement and urban regeneration of Rome city.



A summary representation of *The Esquilino Tales* is found on the home page, the interface for the curators and editorial staff, where an animated graphic similar a slot machine is built in analogy with the front of the cards. The 4 suits of families/visuals appear, ending with the field *The Esquilino Tales*, which lies at the centre. At the end of the animation, the visitor/player is presented with 40 small circles that rotate on the path of a larger circle. By clicking on one of the small circles, the player randomly accesses an individual card. After the textual presentation of the experience, the player can then move on to different content (360° tour, photographic slide show, video) by selecting the corresponding icon. (figs. 11, 12).

## Conclusion

This experimentation investigated the practices of representation, innovating with them through the techniques of storytelling, gamification, and storydoing, with the aim of developing a communication strategy within a wide range of graphical/visual languages. In this strategy, active means of exploration such as initial actions for enhancement and urban regeneration are proposed for initiation between the visitors/citizens and the Esquilino district/city to begin to rescue our city [9] (fig. 13).

With *The Esquilino Tales* the challenge was to hold physical and virtual places together through the interfaces/representations imagined as new agorae where connections can be made between visitors, experts, and cultural goods. This system of representations is a start to exploring the Esquilino district, mixing past and present, monumental memories and recent history, life in Rome and multiculturalism, local and global, inclusion and exclusion, architectural style and spatial indeterminacy.

In our opinion, this experience falls entirely under the more general area of “city representations”, a particular family of representations with an extremely wide range of types and variations spanning the entire array of representational conventions – from figures to signs, from concept to plausibility – all of which are similar since they are emotional devices. This emotional capacity to suggest histories and interpretations is still present in city representations, albeit with forms that have changed and undergone innovation due to new media. The representations encompass different registers of figures (static images, graphics and photographs, and moving images) organized like an atlas, where the atlas acts as a tool



for deconstructing reality, reconfiguring it and communicating it as the juxtaposition of fragments of memories. *The Esquilino Tales* is therefore a “machine for thinking” due to that imaginative mechanism that is activated by recognizing an undefinable proximity and affinity in a series of representations, that is, that certain «air of family» [Settis,

2017, p. 97]. While it seems impossible to reconcile single and multiple, identity and community in certain years, this “machine for thinking” offers a set of possible views of the Esquilino district to reconstruct the topography of an imaginable but tangible city that holds together memory and future.

## Notes

[1] The experience was carried out with students in the Master in Communication of Cultural Goods at the Sapienza University of Rome, started by the Department of History, Design and Restoration of Architecture and the School of Architecture. Collaborating in the experience were Leonardo Paris, Cristian Farinella, Lorena Greco, and Stefano Volante.

[2] The multipurpose space of Palazzo Merulana, the site of the Fondazione Elena e Claudio Cerasi with a collection of works from the Roman school and the Italian twentieth century, opened in 2018 following restoration of the former Esquilino Ufficio di Igiene.

[3] Of particular interest is a study by Federico Cingano and Piero Cipollone published in *Questioni di economia e finanza* edited by the Bank of Italy, to measure the economic effects of investments in education. Indeed, these are higher than what can be obtained from financial or infrastructure investments and generally suggest that overall, profits from the community point of view would be even higher.

[4] The reflection was widely expressed by Bruno 2006. According to the author, emotional attitudes towards virtual tours is cultivated and developed over time by different forms of the inhabited space. This emotional capacity is present in cartography even in the modern age, while having changed into other forms such as in cinema. For Bruno, cinema is therefore the new geography, that is, the favoured medium for evoking emotion by observing the landscape, the city, and its architecture, which are represented through that wandering incorporated in cinema itself.

[5] Various reasons include the economic resources necessary to create a video game with a setting that could produce emotional involvement and

compete with what is currently on the market, as shown, for example, by the editions of Rome Video Game Lab held annually since 2018. More in general, we are convinced by what Alessandro Baricco says, ‘Game is a most difficult habit, one that offers intensity in exchange for insecurity, generates inequalities, and is not appropriate for many people’ «*il Game è un habitat molto difficile, che offre intensità in cambio di insicurezza, genera disuguaglianze e non è adatto a un sacco di gente*» [Baricco 2018, p. 196].

[6] Among the different types of table games analysed, we mention only the main, best-known ones, including: ‘path’ games – snakes and ladders, Taboo etc. – luck and statistics – Risk, Monopoly, etc. – abstract – chess, checkers, backgammon, etc.

[7] One of the reasons for choosing collectable cards is also the very strong iconographic relationships that tie these cards to art history, as shown by Lampis 2018, pp. 270, 271.

[8] Different references range from Neapolitan and French playing cards to collectable Magic: The Gathering cards, as well as the gaming platform Gris (developed by Nomada Studio and directed by Conrad Roset) and the 2D side-scrolling game Father and Son (created by Ludovico Solima at the Luigi Vanvitelli University of Campania for the National Archaeological Museum of Naples, with scientific supervision by director Paolo Giulierini and development by Tuo Museo by the game designer Fabio Viola).

[9] The experience was presented at one of the laboratory encounters organized within the project/show *Riscatti di Città. La rigenerazione urbana a Roma* [Rescuing the City. Urban Regeneration in Rome], Palazzo Merulana, held between 18 January and 17 February 2020.

## Authors

Elena Ippoliti, Department of History, Representation and Restoration of Architecture, Sapienza University of Rome, elena.ippoliti@uniroma1.it  
 Andrea Casale, Department of History, Representation and Restoration of Architecture, Sapienza University of Rome, andrea.casale@uniroma1.it

## Reference List

- Albisinni, P, Ippoliti, E. (a cura di). (2016). *Virtual Museums of Architecture and City*. DisegnareCon, 9(17)
- Asproni, P. (2018). *Musei: trasformazioni e prospettive*. In *Il Giornale delle Fondazioni. Museo Quo Vadis?*. <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/musei-trasformazioni-e-prospettive>> (accessed 2021, March 10).
- Baricco, A. (2018). *The Game*. Torino: Einaudi.
- Bray, M. (2013). *Il turismo e l'incontro tra beni culturali e territorio*. <<http://www.massimobray.it/il-turismo-e-lincontro-tra-beni-culturali-e-territorio/>> (accessed 2021, March 10).
- Bruno, G. (2006). *Atlante delle emozioni: in viaggio tra arte architettura e cinema*. Milano: Bruno Mondadori.
- Cameron, D. F. (1968). A viewpoint: The Museum as a communication system and implications for museum education. In *Curator: The Museum Journal*, 11 (1), pp. 33-40.
- Cingano, F., Cipollone, P. (2009). *I rendimenti dell'istruzione (The private and social return to schooling in Italy)*. (Occasional Papers), 53, pp. 1-27. <<https://www.bancaditalia.it/publicazioni/qef/2009-0053/index.html>> (accessed 2021, March 10).
- Corbisiero, F., Berritto A. (2017). I bambini inventano la città: partecipare per progettare. In *La città creativa. Spazi pubblici e luoghi della quotidianità*. CNAPPC Consiglio Nazionale Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori, pp. 263-270. <[http://www.cittacreative.eu/wp-content/uploads/2017/04/La\\_citt%C3%A0\\_creativa\\_2017.pdf](http://www.cittacreative.eu/wp-content/uploads/2017/04/La_citt%C3%A0_creativa_2017.pdf)> (accessed 2021, March 10).
- Desvallées, A., Mairesse, F. (a cura di). (2016). *Concetti chiave di museologia*. Parigi: A. Colin. International Council of Museums.
- Eco, U. (1973). Homo Ludens Oggi. In J. Huizinga. *Homo Ludens*, pp. VI-I-XXVII. Torino: Einaudi.
- Eco, U. (1991). *Lector in fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano: Bompiani.
- Gariboldi, A. (2017). La rivoluzione copernicana dei pubblici. In *Il Giornale delle Fondazioni. Studi e ricerche*. <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/la-rivoluzione-copernicana-dei-pubblici>> (accessed 2021, March 10).
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens. A study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.
- Lampis, A. (2018). I videogiochi per conoscere arte e cultura. In *Economia della Cultura, Rivista trimestrale dell'Associazione per l'Economia della Cultura*. 3/2018, pp. 269-274.
- Lasswell, H. D. (1948). The structure and function of communication in society. In L. Bryson (ed. ). *The communication of ideas*, pp. 37-52. New York: Institute for Religious and Social Studies, Harper & Brothers.
- Lugli, A. (1993). Museologia. In A. Conti, R. Cassanelli (a cura di). *L'arte. Critica e conservazione*, pp. 75-100. Milano: Jaca book.
- Luigini, A., Panciroli, C. (a cura di). (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: FrancoAngeli.
- Mangani, G. (2007). Introduzione alla riedizione del Teatro del mondo di Abramo Ortelio (Venezia 1724). In *L'Universo*, a. LXXXVII, n. 6, 2007, supplemento <<http://nuke.giorgiomangani.it/Portals/0/GiorgioMangani/downloads/Introduzione%20a%20Teatro%20del%20mondo%202007.pdf>> (accessed 2021, March 10).
- MiBACT (2014). *Organizzazione e funzionamento dei musei statali*, Decreto 23 dicembre 2014 (Decreto Musei). <<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2018/04/Decreto-Ministeriale-23-12-2014-agg.-02-2018-ECA.pdf>> (accessed 2021, March 10).
- Mottola Molfino, A. (2007). Museo (lemma). In Treccani, Enciclopedia Italiana. VII Appendice <[http://www.treccani.it/enciclopedia/museo\\_res-81d75601-9bc2-11e2-9d1b-00271042e8d9\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/museo_res-81d75601-9bc2-11e2-9d1b-00271042e8d9_(Enciclopedia-Italiana)/)> (accessed 2021, March 10).
- Paglieri, F. (2002). Credendo di giocare. Verso un'interpretazione cognitiva dei processi ludici. In *Sistemi intelligenti*, 14 (3), pp. 371-415.
- Pescarini, S. (a cura di). (2020). *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: FrancoAngeli.
- Pomian, K. (1987). *Collectionneurs, amateurs et curieux. Paris, Venise: XVIe-XVIIIe siècle*. Paris: Gallimard.
- Ragonese, R. (2010). Guide turistiche: un'introduzione. In *E|C Serie Speciale. Journal online of AISS - Associazione Italiana di Studi Semiotici*, anno IV, n. 6, pp. 5-18.
- Rogers, F., Sharapan H. B., (1994). How children use play. In *Education Digest*, 59(8), pp. 13-16.
- Settis, S. (2002). *Italia S.p.A. L'assalto al patrimonio culturale*. Torino: Einaudi.
- Settis, S. (2017). Un confronto tra Geburtstagsatlas e Mnemosyne Atlas: Tavola 7\*. In Settis S., Pedersoli A., Culotta S., *Esercizi di confronto tra le Tavole 7, 30, 37 del Geburtstagsatlas di Gombrich e le corrispondenti del Mnemosyne Atlas, La Rivista di Engramma*, 151/2017, pp. 96-100.
- UNESCO (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* <<https://ich.unesco.org/en/convention>> (accessed 2021, March 10).
- UNESCO (2015). *Recommendation concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in Society* <<http://umac.icom.museum/wp-content/uploads/2018/08/246331m.pdf>> (accessed 2021, March 10).
- Viola, F., Idone Cassone, V. (2017). *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*. Milano: Hoepli.



disegno 8.2021



unione italiana disegno  
8.2021

**disegno** ISSN 2533-2899









# diségnò

8.2021

CONNETTERE. UN DISEGNO PER ANNODARE E TESSERE

# diségno



Rivista semestrale della società scientifica Unione Italiana per il Disegno  
n. 8/2021  
<http://disegno.unioneitalianadisegno.it>

## Direttore responsabile

Francesca Fatta, Presidente dell'Unione Italiana per il Disegno

## Editor in Chief

Alberto Sdegno

## Journal manager

Enrico Cicalò

## Comitato editoriale - indirizzo scientifico

### Comitato Tecnico Scientifico dell'Unione Italiana per il Disegno (UID)

Giuseppe Amoruso, Politecnico di Milano - Italia  
Paolo Belardi, Università degli Studi di Perugia - Italia  
Stefano Bertocci, Università degli Studi di Firenze - Italia  
Mario Centofanti, Università degli Studi dell'Aquila - Italia  
Enrico Cicalò, Università degli Studi di Sassari - Italia  
Antonio Conte, Università degli Studi della Basilicata - Italia  
Mario Docci, Sapienza Università di Roma - Italia  
Edoardo Dotto, Università degli Studi di Catania - Italia  
Maria Linda Falcidieno, Università degli Studi di Genova - Italia  
Francesca Fatta, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria - Italia  
Fabrizio Gay, Università Luav di Venezia - Italia  
Andrea Giordano, Università degli Studi di Padova - Italia  
Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma - Italia  
Francesco Maggio, Università degli Studi di Palermo - Italia  
Anna Osello, Politecnico di Torino - Italia  
Caterina Palestini, Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara - Italia  
Lia M. Papa, Università degli Studi di Napoli "Federico II" - Italia  
Rossella Salerno, Politecnico di Milano - Italia  
Alberto Sdegno, Università degli Studi di Udine - Italia  
Chiara Vernizzi, Università degli Studi di Parma - Italia  
Ornella Zerlenga, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" - Italia

### Membri di strutture straniere

Caroline Astrid Bruzelius, Duke University - USA  
Glauca Augusto Fonseca, Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasile  
Pilar Chías Navarro, Universidad de Alcalá - Spagna  
Frank Ching, University of Washington - USA  
Livio De Luca, UMR CNRS/MCC MAP, Marseille - Francia  
Roberto Ferraris, Universidad Nacional de Córdoba - Argentina  
Ángela García Codoñer, Universitat Politècnica de València - Spagna  
Pedro Antonio Janeiro, Universidade de Lisboa - Portogallo  
Michael John Kirk Walsh, Nanyang Technological University - Singapore  
Jacques Laubscher, Tshwane University of Technology - Sudafrica  
Cornelie Leopold, Technische Universität Kaiserslautern - Germania  
Carlos Montes Serrano, Universidad de Valladolid - Spagna  
César Otero, Universidad de Cantabria - Spagna  
Guillermo Peris Fajarnes, Universitat Politècnica de València - Spagna  
José Antonio Franco Taboada, Universidade da Coruña - Spagna

## Comitato editoriale - coordinamento

Paolo Belardi, Enrico Cicalò, Francesca Fatta, Andrea Giordano, Elena Ippoliti, Francesco Maggio, Alberto Sdegno, Ornella Zerlenga

## Comitato editoriale - staff

Laura Carlevaris, Massimiliano Ciammaichella, Enrico Cicalò, Luigi Cocchiarella, Massimiliano Lo Turco, Giampiero Mele, Valeria Menchetelli, Barbara Messina, Cosimo Monteleone, Paola Puma, Paola Raffa, Veronica Riavis, Cettina Santagati, Alberto Sdegno (delegato del Comitato editoriale - coordinamento)

## Progetto grafico

Paolo Belardi, Enrica Bistagnino, Enrico Cicalò, Alessandra Cirafici

## Segreteria di redazione

piazza Borghese 9, 00186 Roma  
redazione.disegno@unioneitalianadisegno.it

## In copertina

Paul Klee, *Revolving house, 1921*. Dettaglio.

Gli articoli pubblicati sono sottoposti a procedura di doppia revisione anonima (*double blind peer review*) che prevede la selezione da parte di almeno due esperti internazionali negli specifici argomenti.

Per il numero 8, anno 2021, la procedura di valutazione dei contributi è stata affidata ai seguenti revisori:

Fabrizio Agnello, Piero Albinini, Marinella Arena, Marcello Balzani, Carlo Bianchini, Enrica Bistagnino, Stefano Brusaporci, Massimiliano Campi, Maria Grazia Cianci, Alessandra Cirafici, Francesco Di Paola, Tommaso Emler, Laura Farroni, Federica Maietti, Marco Muscogiuri, Pilar Chías Navarro, Sandro Parrinello, Maria Elisabetta Ruggiero, Salvatore Santuccio, Giovanna Spadafora, Roberta Spallone, Marco Vitali, Andrea Zerbi

Consulente per le traduzioni in lingua inglese Elena Migliorati.

Publicato in giugno 2021

ISSN 2533-2899



# 8.2021

# diségno

7 *Francesca Fatta*

## **Editoriale**

9 *Agostino De Rosa*

## **Copertina**

Così lontano, quasi vicino

22 *Mario Ridolfi*

## **Immagine**

*Nodo d'amore*

23 *Massimo Mariani*

Il *Nodo d'amore* di Mario Ridolfi

## **CONNETTERE. UN DISEGNO PER ANNODARE E TESSERE**

29 *José María Gentil Baldrich*

## **Prometeo. La teoria e la tecnica**

Una reflexión sobre la Expresión Gráfica Arquitectónica española en el Congreso de Zaragoza "Píngui Minerva"

35 *Alessio Bortot*

La sfera tra stereotomia e cartografia. Dai tracciati lapidei alla rappresentazione del cosmo

47 *Giorgio Buratti*  
*Sara Conte*  
*Valentina Marchetti*  
*Michela Rossi*

Ontologia dell'intreccio. I pattern delle strutture tessili dal nodo al merletto digitale

59 *Matteo Del Giudice*  
*Emmanuele Iacono*

Approccio algoritmico per l'applicazione degli standard grafici in ambiente BIM

## **Meti. La mutazione della forma**

73 *Francesco Cervellini*

Dal Connettere. Note ed esercizi per una Teoria della Pratica del Disegno della forma visiva

87 *Pablo J. Juan-Gutiérrez*

Reversible ideas, irreversible drawings. Ideas reversibles, dibujos irreversibles. El tiempo como conector en el dibujo de arquitectura

97 *Nicolas Turchi*

Architettura dello spazio/tempo: Memoria è Progetto

109 *Starlight Vattano*

La simultaneità corporea nelle avanguardie artistiche. Letture grafiche e schemi

### **Mnemosine. La costruzione della memoria**

- 123 Giuseppe Amoruso La corona di spine di Notre-Dame de Paris, rappresentazioni mitologiche della memoria
- 131 Salvatore Damiano Il disegno dello spazio nei luoghi del mito: Luigi Moretti e la Sicilia
- 143 Giuseppe Antuono  
Valeria Cera  
Vincenzo Cirillo  
Emanuela Lanzara *In-between places*. Ibridazioni digitali multiscalarari del sistema delle cave campane
- 157 Ilaria Trizio  
Francesca Savini  
Adriana Marra  
Andrea Ruggieri Il *Virtual Tour* come strumento digitale di raccordo tra le discipline del disegno e dell'archeologia dell'architettura
- 169 Fabrizio Agnello  
Laura Barrale Riannodare passato e presente con le foto d'archivio. Ricostruzione della chiesa delle Stimmate di Palermo

### **Hermes. Il racconto dei luoghi e delle cose**

- 183 Alessandra Cirafici Architetture armate/le armi dell'Architettura
- 197 Elena Ippoliti  
Andrea Casale Rappresentazioni di città. Il museo diffuso *The Esquilino Tales*
- 211 Graziano Mario Valenti  
Alessandro Martinelli Aspetti e criticità della fruizione in soggettiva dello spazio digitale: la "vista in prima persona"
- 221 Giorgio Garzino  
Maurizio Marco Bocconcino  
Mariapaola Vozzola  
Giada Mazzone Dalla rappresentazione della vulnerabilità urbana: il disegno di abachi grafici per il progetto

### **RUBRICHE**

#### **Letture/Riletture**

- 237 Massimiliano Ciammaichella Ricordati che sei un artista, non un professore. *Sei lezioni di disegno* di William Kentridge

#### **Recensioni**

- 247 Ornella Zerlenga Massimiliano Ciammaichella (2021). *Scenografia e prospettiva nella Venezia del Cinquecento e Seicento. Premesse e sviluppi del teatro barocco*. Napoli: La scuola di Pitagora editrice
- 250 Francesco Maggio Elena Ippoliti (2020). *Il disegno per Gaetano Rapisardi. Progetti per Siracusa tra cronache e storia* Milano: Franco Angeli
- 253 Andrea Giordano Veronica Riavis (2020). *La Chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia tra architettura e pittura. Analisi geometrica e restituzioni per la rappresentazione tattile*. Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste
- 256 Eduardo Carazo Lefort Roberta Spallone, Marco Vitali (2020). *Sistemi voltati complessi: geometria, disegno, costruzione*. Canterano (Roma): Aracne editrice
- 259 Enrica Bistagnino Alessandra Cirafici, Ornella Zerlenga (2020). *WordLikeSignMovie. Content switch*. Napoli: La scuola di Pitagora editrice



262 *Emanuela Chiavoni* Giorgia Aureli, Fabio Colonnese, Silvia Cutarelli (a cura di). (2020). *Intersezioni. Ricerche di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura*. Roma: Artemide edizioni

### **Eventi**

267 *Cecilia Bolognesi* *Documentazione & Digitale 2020 Roma*. Conoscere e comunicare il patrimonio culturale

270 *Elena D'Angelo* Workshop 3D Modeling & BIM. *Digital Twin*

273 *Letizia Bollini* *Remediating Distances*. Presentazione di IMG Journal 3/2020

276 *Alessandro Luigini* Secondo *meeting* annuale itinerante del progetto *XYdigitale* e della rivista *XY*

281

### **La biblioteca dell'UID**

285

### **Targhe e premi UID 2020**



# Rappresentazioni di città. Il museo diffuso *The Esquilino Tales*

Elena Ippoliti, Andrea Casale

## Abstract

*Di recente nell'ambito della valorizzazione e dell'educazione al patrimonio culturale diverse sperimentazioni sono state indirizzate verso la definizione di nuovi paradigmi esperienziali, rimettendo al centro le azioni e le interazioni dei e tra i soggetti coinvolti. Si è così rinnovato l'interesse per quelle esperienze capaci di integrare educazione e divertimento, perché l'ambiente emozionale del gioco e il metodo "imparare facendo" facilita i processi di apprendimento. In questo contesto è presentata l'esperienza The Esquilino Tales, condotta nel Master in Comunicazione dei Beni Culturali della Sapienza Università di Roma, che si è proposta di valorizzare la complessità molteplice, eppure identitaria, dell'Esquilino, XV Rione di Roma.*

*Trattandosi di un Bene in cui sia l'insieme e sia le singole sue parti sono innanzitutto riconoscibili in quanto "figure", si è partiti dal convincimento che una proposta efficace non potesse che muovere dalla specificità segnica dei luoghi. La sperimentazione ha perciò approfondito le pratiche della Rappresentazione, innovandole attraverso le tecniche dello storytelling, della gamification e dello storydoing, con l'obiettivo di mettere a punto, all'interno di un'ampia gamma di linguaggi grafico-visuali, una strategia di comunicazione. Strategia che si è proposta di attivare tra i visitatori/cittadini e Esquilino/città modalità attive di esplorazione quali prime azioni di valorizzazione e di rigenerazione urbana da cui partire per il riscatto delle nostre città.*

*Parole chiave: linguaggi grafici, comunicare, valorizzare, gamification, storytelling.*

## Patrimonio culturale italiano e museo diffuso

Ciò che rende realmente unico il patrimonio culturale italiano è quel «continuum fra i monumenti, le città, i cittadini» perché, secondo l'interpretazione di Salvatore Settis, è proprio in quello straordinario continuum fra i monumenti e il tessuto connettivo delle città che le ospitano il «nostro bene culturale più prezioso» [Settis 2002, p. 10].

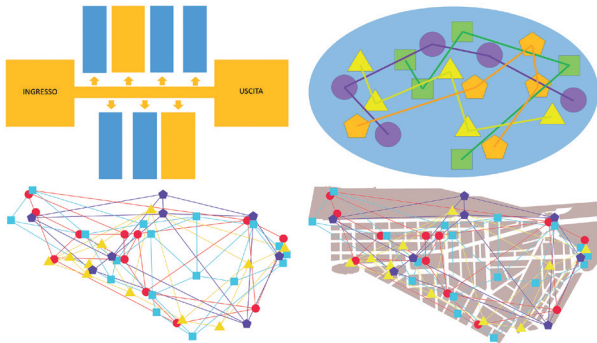
Una consapevolezza talmente autentica nel nostro Paese che, fin dalla definizione di bene culturale, il patrimonio – materiale e immateriale – è considerato quale bene sistemico, ovvero espressione dell'insieme di connessioni qualitative e quantitative tra i singoli beni e tra questi e il contesto di riferimento. Un'idea di patrimonio sistemico da cui si è originata anche una cultura della valorizzazione «nella quale il valore di ogni singolo monumento od

oggetto d'arte risulta non dal suo isolamento, ma dal suo innestarsi in un vitale contesto» [Settis 2002, p. 15].

Una consapevolezza partecipe del profondo rinnovamento che ha riguardato la missione del museo [MiBACT 2014] e il ruolo che può svolgere nella promozione dell'educazione e del progresso scientifico, della diversità culturale e naturale, dello sviluppo sostenibile e del dialogo interculturale [UNESCO 2015]. Un rinnovamento che ha riguardato anche gli "oggetti" della collezione [Desvallées, Mairesse 2010, p. 26] e gli spazi museali, ampliandosi i primi e dilatandosi i secondi per ricomprendere le pratiche e i saperi, i luoghi culturali ad essi connessi e le comunità che si riconoscono in quel patrimonio culturale [UNESCO 2003].

Fig. 1. In alto. Confronto tra le diverse fruizioni in un museo tradizionale e in un museo diffuso. In basso: I punti di interesse nel museo diffuso The Esquilino Tales.

Fig. 2. The Esquilino Tales nella sua versione analogica. Prove di packaging (elaborazione grafica Giulia D'Alia, Giulia Flenghi, Francesca Troiani).



Un rinnovato museo che ha rivolto lo sguardo al di fuori di esso, rivalutando il patrimonio culturale presente nelle città e le comunità che le abitano, in particolare attraverso il museo diffuso, una particolare fattispecie che abbraccia varie delle utopie sull'idea di museo fino a quella di un'Italia quale grande museo a cielo aperto, per realizzare «il sogno della ricomposizione dei saperi: storici, artistici, architettonici, scientifici, materici» [Mottola Molfino 2007].

Una particolare fattispecie il museo diffuso che rende ancora più cogente lavorare sul sistema e sulle connessioni per progettare «percorsi di senso, ben focalizzati in ambiti territoriali specifici, in modo che [...] non sia semplicemente un passare in rassegna una serie di capolavori o di monumenti, ma si traduca in un cammino storicamente e culturalmente coerente, o in molti possibili cammini paralleli» [Bray 2013].

### La strategia

Nel quadro delle riflessioni fin qui condotte è presentato il progetto di comunicazione *The Esquilino Tales* [1] che, seppur riferito ad un particolare caso studio, si propone quale modello customizzabile e perciò replicabile su altri brani di città italiane per la ricorrenza delle medesime classi di tipi di oggetti. Più in generale l'esperienza, nell'impostazione e nelle sue linee generali, ambisce a proporsi come possibile declinazione di museo diffuso sulla città con l'obiettivo specifico di proporsi come pratica attiva alla cultura della città esperita assecondando le attitudini di un particolare pubblico – giovani tra i 13 e i 18 anni – naturalmente animato dalla curiosità e socialità e con una disponibilità ancora viva al gioco.

Un museo in cui le pratiche ludiche, creative e partecipative, per il coinvolgimento emotivo, l'interazione ed anche gli schemi ripetitivi che sono alla base di ogni gioco, consentiranno alle conoscenze culturali di rimanere più facilmente impresse avvicinando i ragazzi/cittadini al patrimonio delle città inestimabile anche «sul fronte dell'immagine e su quello della valorizzazione del Paese» [Settis 2002 p. 10].

Ai fini dell'efficacia dell'esperienza formativa, nell'impostare il progetto di comunicazione si è adottato come sostegno teorico cui fare riferimento il "modello di comunicazione" di Harold Dwight Lasswell che, se pure sottoposto a critiche, accomodamenti e integrazioni, è rimasto la base di confronto delle successive teorie sulla comunicazione.



Nel 1948 Lasswell, politologo, sociologo, teorico di scienze politiche e pioniere della massmediologia, in una stringente e lapidaria frase definiva le principali questioni che ogni atto di comunicazione implica, formulando sinteticamente i principi del suo modello «*Convenient way to describe an act of communication is to answer the following questions: Who Says What in Which Channel To Whom With What Effect?*» [Lasswell 1948, p. 37].

Risulta evidente che il modello si adatta soprattutto a processi comunicativi asimmetrici, una emittente attiva che produce un segnale, dei destinatari che passivamente reagiscono al segnale. Un modello particolarmente adatto a descrivere quel sistema di comunicazione che tradizionalmente si instaura tra una qualunque istituzione e il suo pubblico, anche se di recente sempre più l'istituzione ha cercato di spezzare e superare tale unidirezionalità. Ma, a ben guardare, con i possibili ammodernamenti congruenti con i bisogni della comunicazione nella contemporaneità, le domande che propone tale modello sono ancora valide. Per questa ragione ed anche per la sua indiscutibile linearità, ovvero semplicità, il modello di Lasswell è stato proposto agli studenti come canovaccio da seguire nell'analisi e nella definizione della strategia di comunicazione su cui impostare il progetto, modello che, pertanto, sarà seguito nel ripercorrere la descrizione dell'esperienza.

## Chi comunica

L'istituzione museale nel caso del museo per così dire tradizionale. In un museo diffuso, invece, istituzioni, organizzazioni, associazioni etc., ovvero i diversi soggetti che possono essere parte in causa nelle comunità di riferimento. Ognuno di questi soggetti si presenta con la propria individualità, e si differenzia per un particolare ruolo culturale e sociale ricoperto nelle comunità di riferimento.

Insieme di individualità che però per comunicare debbono comunque essere organizzate secondo un'unica "voce", cioè debbono essere coordinate da un soggetto che si assume la responsabilità della comunicazione e che dunque riveste il ruolo del "chi". Tale figura deve possedere, o costruire allo scopo, una propria caratteristica identità che andrà rivelando nell'azione comunicativa. Uno svelamento che è attributo imprescindibile ed elemento qualitativo nella comunicazione.

Nel caso studio adottato, dopo un'attenta analisi dei diversi soggetti operanti nel territorio, si è scelto di ipotiz-

zare quale "responsabile della comunicazione" il Museo di Palazzo Merulana [2] perché impegnato da sempre nella partecipazione culturale quale fattore di inclusione sociale e di welfare e perciò già significativamente integrato alla realtà urbana che lo ospita.

Una scelta strategica per il progetto perché garantirebbe a questo la necessaria stabilità e continuità ed anche la necessaria visibilità in modo da poter favorire un'ampia partecipazione.

Ma più in generale la scelta si propone quale metodo da adottare per valorizzare la città rafforzando le relazioni tra i diversi "luoghi culturali". Un metodo per attivare un proficuo intreccio tra città, cittadini e musei, riconoscendo a questi ultimi il ruolo centrale che possono svolgere per la comprensione del patrimonio culturale tutto, stimolando la partecipazione e la creatività dei cittadini, valorizzando la memoria del passato, alimentando la consapevolezza dei valori storici, civici e simbolici che permeano il patrimonio. Un'opportunità per i musei di ampliare il raggio di azione, oltre la buona pratica già oggi condivisa del "prima, durante e dopo", che ha esteso temporalmente la visita nel museo ben oltre il tempo di permanenza strettamente necessario – durante – per condurre il visitatore attraverso un'esperienza più complessa e articolata, predisponendolo – prima – e accompagnandolo – dopo.

Fig. 3. La carta fulcro del progetto *The Esquilino Tales*. Il recto (elaborazione grafica Giulia D'Alia) e il verso (elaborazione grafica di Simone Amarante).

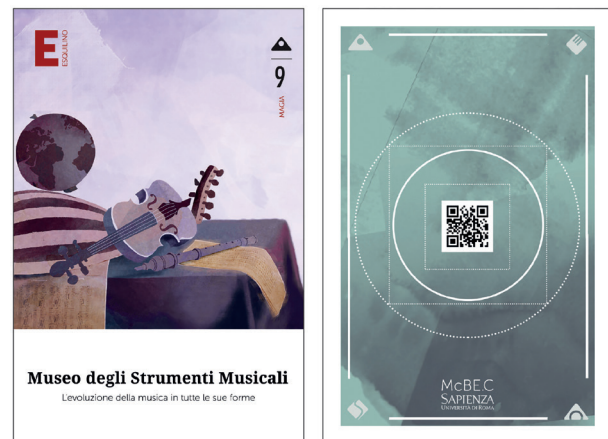
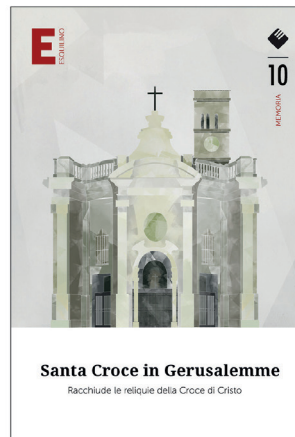
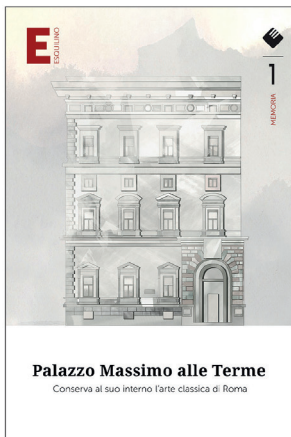
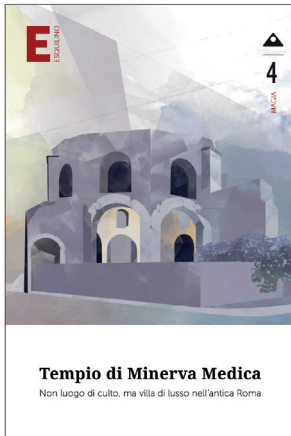


Fig. 4. Alcune carte rappresentative delle visuali Magia (la n. 4 di Giulia Flenghi; la n. 7 di Francesca Troiani) e Memoria (la n. 1 di Federica Giannoni; la n. 10 di Simone Amarante).



Un'occasione per i musei di ampliare il raggio di azione anche nello spazio, potendo lavorare sulla relazione tra "dentro" e "fuori". Un nuovo ruolo per i luoghi della cultura che possono trasformarsi in hubs culturali e creativi, luoghi di inclusione e pratica democratica, interagendo con la cittadinanza attraverso i territori, intrattenendo relazioni stabili con la scuola, l'università e le imprese per incarnare così «il ruolo di laboratori del sapere e acceleratori diffusi di idee, attraverso e intorno ai quali non solo si generano meccanismi di fertilizzazione culturale e creativa ma anche, come diretta conseguenza, di crescita umana e collettiva» [Asproni 2018].

### A chi comunica

Le valutazioni sulle possibili risposte a questa apparentemente semplice domanda partono dalle teorie e pratiche di *Audience Development* che, inserite dal 2014 nei programmi di finanziamento di Europe Creative, hanno tra le finalità l'individuazione di aree di possibile sviluppo per ampliare e diversificare i pubblici della cultura.

Infatti, nonostante le importanti politiche anche economiche messe in atto nell'ultimo ventennio, in Europa e ancor di più in Italia il tasso di partecipazione alle produzioni culturali è tuttora basso e i pubblici raggiunti hanno per lo più le medesime caratteristiche da oltre mezzo secolo «bianchi, colti, benestanti, di mezza età» [Gariboldi 2017]. Tra i diversi mercati potenzialmente sviluppabili dalle produzioni culturali vi è quello degli under 18 (che rappresenta in Italia oltre il 17% della popolazione, con il bacino 12-18 anni pari a circa il 6%), pubblico cui il mondo della cultura è stato negli ultimi anni particolarmente attento con una variegata offerta di attività dedicate. Più in generale è aumentata la consapevolezza del ruolo che gioca la cultura nella crescita della persona nel suo insieme, il che ha introdotto anche negli studi economici un'interpretazione estensiva della nozione di "capitale umano" [Cingano, Cipollone 2009] [3].

Nonostante queste rinnovate attenzioni, nell'ambito dell'istruzione scolastica i numeri italiani non sono affatto confortanti con un tasso di dispersione che è ancora altissimo, pari ad oltre il 14% contro il 10% della media europea, crescente dal nord verso il sud e maggiore dove è più bassa l'offerta culturale.

Infine, nell'ambito più specifico delle relazioni tra giovani e città, sono da segnalare alcune interessanti esperienze di

progettazione partecipata che dimostrano come il coinvolgimento dei ragazzi abbia ricadute positive ben oltre il tema specifico: l'esperienza condivisa ravviva la motivazione a progettare il proprio futuro e partecipa alla formazione a tutto tondo di cittadini consapevoli e responsabili [Corbisiero, Berritto 2017].

Tale insieme di considerazioni ha perciò motivato la scelta di indirizzare il progetto *The Esquilino Tales* non ad un pubblico indifferenziato ma ai più giovani, ed in particolare agli studenti delle scuole medie secondarie superiori, accompagnati dalle loro famiglie e nel contesto educativo-scolastico e culturale-museale. Ciò affinché possano ricostruire il loro protagonismo nel rapporto con la città, ovvero lo spazio nel quale vivono e si decidono i loro destini.

### Con quali effetti

Coerenti ed integrate al complesso di scelte precedenti sono ovviamente anche i risultati attesi.

Il voler avvicinare i più giovani cittadini al patrimonio delle loro città è il mezzo che ha come fine più generale quello di sensibilizzarli ad un rapporto attivo con la società che è «tutt'uno con la nostra lingua, la nostra musica e letteratura, la nostra cultura» e che per la capillarità e diffusione sul territorio del «modello Italia» incontriamo quotidianamente «anche senza volerlo e anche senza pensarci, nelle strade delle nostre città, nei palazzi in cui hanno sede abitazioni, scuole e uffici, nelle chiese aperte al culto» [Settis 2002, p. 10].

Un patrimonio inestimabile per quantità ma soprattutto per la vitalità dei valori che custodisce e che può essere una delle possibili chiavi di opportunità di crescita e protagonismo per i più giovani e perciò un volano per provare a colmare il divario educativo e la povertà cognitiva favorendo un accesso maggiormente inclusivo alla cultura e più ad ampio spettro una risorsa per lo sviluppo dei territori e della società.

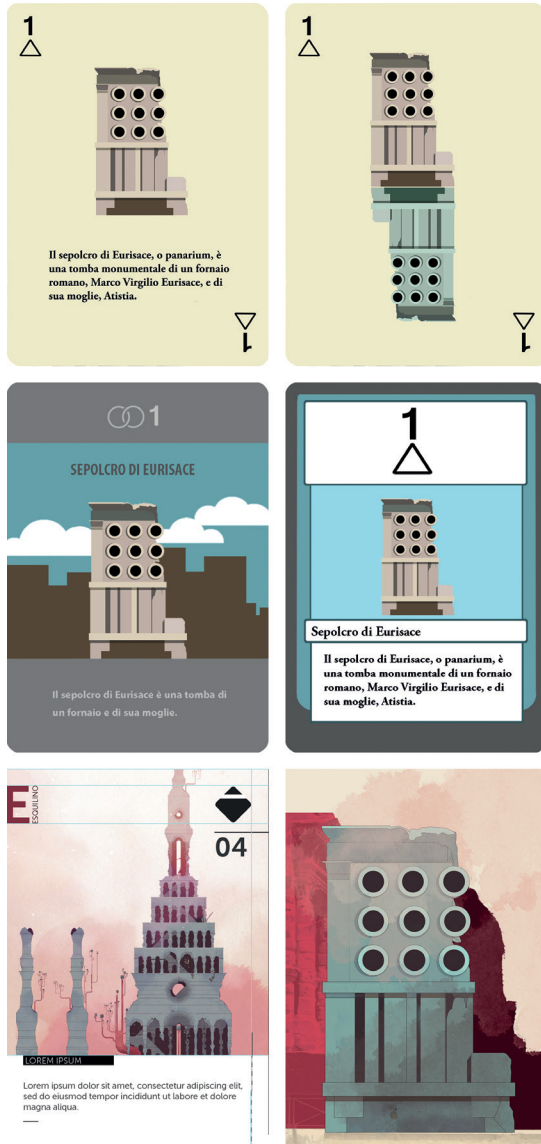
### Per dire cosa. L'Esquilino

Tra le motivazioni della sperimentazione del museo diffuso sul Rione Esquilino vi è stata quella della ricorrenza dei 150 anni di Roma Capitale. È infatti nel rione Esquilino che nel 1870 fu avviata l'edificazione di un intero quartiere in modo da adeguare la città, che allora aveva poco più di

Fig. 5. Alcune carte rappresentative delle visuali Passaggio (la n. 1 di Federica Giannoni; la n. 6 di Angela Moschetti) e Contaminazione (la n. 1 di Simone Amarante; la n. 2 di Margherita Stisi).



Fig. 6. Riferimenti e relative prove sulla tomba di Eurisace: le carte napoletane e francesi (in alto), le carte collezionabili Magic: The Gathering (al centro), la piattaforma gaming Gris.



200.000 abitanti, al ruolo di Capitale. Un progetto di rinnovamento urbano imponente, con la costruzione di edifici rappresentativi, di palazzi e residenze per i funzionari e i ceti impiegatizi della nuova amministrazione, ampi viali e piazze, con il fulcro su piazza Vittorio Emanuele II dove una cintura di imponenti portici perimetra per oltre un chilometro l'ampio giardino botanico realizzato intorno ai ruderi della fontana monumentale del Ninfeo di Alessandro. Questo il punto di partenza per esplorare un intero quartiere che, seppur al centro di Roma, è per lo più sconosciuto non solo ai turisti ma anche ai cittadini romani. Una sorta di enclave che custodisce importanti presenze della storia, di quella millenaria della città eterna e di quella più recente d'Italia. Della Roma Repubblicana, quando l'Esquilino, il colle più alto di Roma, era un sobborgo solo in parte all'interno delle Mura Serviane mentre al di fuori era la popolosa e pericolosa Suburra. Della Roma Augustea quando venne annesso alla città e sorsero strutture pubbliche e ville di ricchi patrizi. Della Roma Cristiana con le basiliche di San Pietro in Vincoli, Santa Pudenziana, Santa Maria Maggiore, Santa Prassede, San Martino ai Monti. Della Roma Sistina quando Santa Maria Maggiore divenne il fulcro del nuovo disegno della città impostato su una rete di chiese, assi viari e obelischi. Della Capitale d'Italia, dopo il 1870: la Roma Umbertina, la Roma del Ventennio, la Roma dal secondo dopoguerra e la Roma della contemporaneità. Una realtà urbana complessa dove importanti testimonianze romane di grande interesse archeologico ed estetico convivono con le nuove architetture dell'unità d'Italia; dove le piazze, espressione del rigore geometrico sabauda, sono il luogo di ritrovo e aggregazione per etnie le più diverse; dove i nodi ferroviari strategici per l'intera città, e non solo, ancora si intrecciano con le antiche porte che separavano la Roma imperiale dal mondo esterno; dove le costruzioni sono testimonianze indelebili della ferocia fascista, ma anche della lotta partigiana della liberazione di Roma; dove nelle strade ancora riecheggiano romanzi e film dell'Italia post-bellica e contemporanea. Una realtà urbana stratificata, che nel corso della sua storia ha saputo riconfigurarsi per adattarsi ai processi di crescita e trasformazione fisica e a quelli conseguenti di migrazione e globalizzazione, connotata dalla varietà sia dello spazio costruito e sia delle popolazioni che lo abitano: una molteplicità di città, più che una sola città. Dunque uno speciale patrimonio quello della città Esquilino, che ben si adatta al museo diffuso e che, diversamente da un museo per così dire tradizionale dove i beni si acqui-

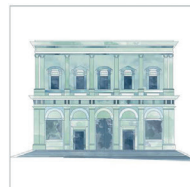
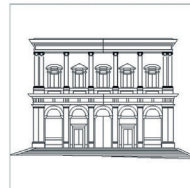
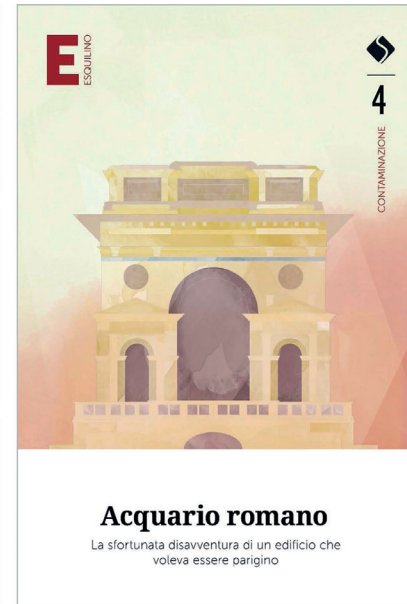
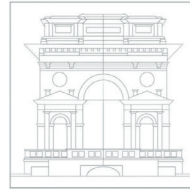


siscono, raccolgono, ordinano, conservano ed espongono al pubblico, ogni giorno si confronta con una realtà viva, le cui singole componenti continuamente interagiscono con i luoghi e con gli artefatti per modificarsi reciprocamente. Uno speciale patrimonio che per essere promosso ha la necessità di lavori sulle possibili connessioni, con un meccanismo in fondo molto simile a quello delle guide che, dalla prima metà dell'800, emanciparono il grande pubblico consentendogli di affrontare individualmente e in modo autodiretto il proprio viaggio. Particolari dispositivi dove, scomparso l'autore, avanzano in primo piano i luoghi che sono offerti al lettore/viaggiatore per mezzo degli itinerari possibili [Ragonese 2010] e dove la trama tessuta tra luoghi e viaggiatore va a costruire un'attitudine all'esperienza del viaggio, reale o virtuale [Mangani 2007]. Un meccanismo che le guide non inventano, ma che derivano dalle diverse messe in forma dello spazio abitato - atlanti, mappe, carte, itinerari ecc. e che poi, più di recente, è rinnovato dal cinema [4].

In ogni caso il fulcro di ogni fattispecie di museo, e perciò anche di un museo diffuso, è pur sempre la sua collezione,

Fig. 7. Le tonalità cromatiche degli sfondi nelle quattro visuali narrative: violal/ blu per *Magia*, grigio per *Memoria*, verde/petrolio per *Passaggio*, arancio/ocra per *Contaminazione* (elaborazione di Simone Amarante).

Fig. 8. Il processo: la costruzione della "figura", dalla documentazione fotografica attraverso il ricalco e alcuni particolari pennelli, poi inserita nello sfondo corrispondente alla visuale (elaborazione grafica James Douch).



cioè una raccolta “ordinata” di “oggetti” della stessa specie tale da formare un insieme relativamente coerente e significativa [Desvallées, Mairesse 2010, p. 26] (fig. 1).

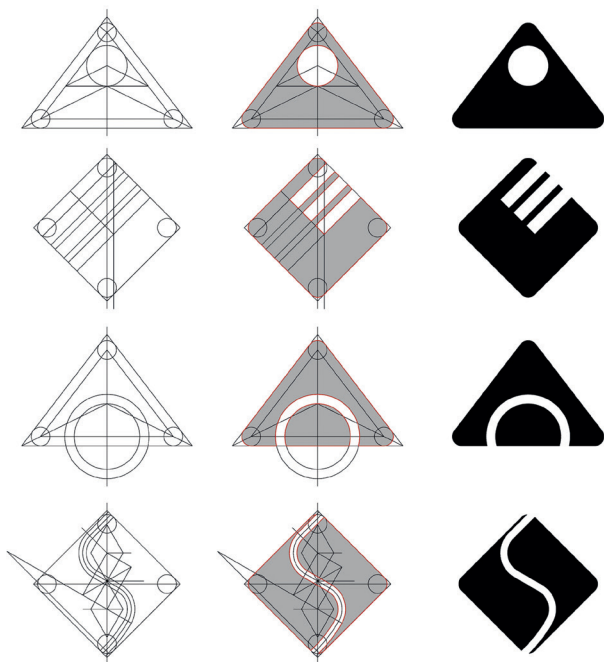
Corrispondentemente all'ampliarsi del patrimonio – da materiale a immateriale – si sono ampliati dapprima i generi degli oggetti delle collezioni museali – non più solo oggetti fisici ma anche pratiche, espressioni, saperi e spazi culturali associati che le comunità riconoscono come parte integrante del loro Patrimonio Culturale [UNESCO 2003] – e poi si è trasformato lo spazio museale che da spazio chiuso, contenitore di oggetti, ha finito per comprendere lo spazio aperto.

Nonostante tali trasformazioni, un museo è pur sempre caratterizzato da una collezione di “oggetti” - materiali e non – che sono essenzialmente oggetti “sensibili” – ovvero interpretabili e comprensibili a partire dai sensi – ed “ordinati” o comunque tra loro connessi a formare un sistema

con la finalità prevalente di essere «esposti allo sguardo del pubblico» [Pomian 1987, p. 18].

In questo contesto, nel caso dell'Esquilino, ma più in generale nel caso di uno spazio urbano, trattandosi di un Bene che rientra in una definizione estesa di “architettura”, dove sia l'insieme e sia le singole sue parti sono cioè innanzitutto riconoscibili in quanto “figure”, si è partiti dal convincimento che una proposta di fruizione efficace non potesse che muovere dalla specificità segnica dei luoghi, ovvero dalle sue possibili rappresentazioni. Da qui è originato il concept del progetto di comunicazione che prevede che ogni realtà urbana sia descritta a partire da un insieme di 40 carte (fig. 2), che diviene perciò il simulacro della collezione museale, articolato in quattro famiglie (dieci carte numerate da 1 a 10) cui è demandata una particolare tematica narrativa (itinerario).

Fig. 9. I “semi”: la costruzione degli ideogrammi rappresentativi delle quattro famiglie, ovvero delle quattro visuali narrative.



### Con quali canali. La struttura di *Esquilino Tales*

Il museo è per definizione un «sistema di comunicazione» [Lugli 1993, p. 80] fondato sull'uso di un linguaggio “sensibile” analogo agli oggetti della sua collezione che sono oggetti “sensibili” ovvero interpretabili e comprensibili a partire dai sensi. La capacità di comunicazione di un museo dipende perciò per lo più «dal linguaggio non verbale degli oggetti e dai fenomeni osservabili» [Cameron 1968, p. 34], ovvero dal linguaggio visuale.

Ma a affinché una comunicazione sia efficace questa deve presupporre che il pubblico condivida l'insieme di codici cui la comunicazione fa affidamento. Comunicare significa perciò “mettere in comune”, unico modo per rendere partecipe qualcun altro di un contenuto. Ogni comunicazione, o più in generale un qualunque tipo di “testo”, implica anche delle regole da condividere e finanche degli spazi vuoti che sono lasciati dall'autore all'iniziativa interpretativa, e perciò cooperativa, del lettore [Eco 1991].

Così nel progetto di comunicazione sull'Esquilino gli studenti/autori/curatori hanno costruito delle comunicazioni quali combinazioni di costrutti iconici, cui sono stati accostati attributi testuali e acustici. Tali comunicazioni sono state progettate a partire dall'immaginario figurativo del pubblico prescelto (giovani dai 13 ai 18 anni) in modo che potesse essere in possesso dei codici necessari alla decodificazione/compressione.

Inoltre il progetto di comunicazione è costruito sfruttando anche quel «meccanismo pigro» che Umberto Eco rintrac-

cia in ogni testo «che vive sul plusvalore di senso introdotti dal destinatario» [Eco 1991, p. 52]. Così sia la complessità ed eterogeneità del rione Esquilino, impossibile da descrivere secondo un solo punto di vista, e sia la volontà di una comunicazione coinvolgente che inducesse il pubblico/visitatore ad una partecipazione attiva, ha convinto ad individuare nella tecnica della *gamification* la struttura su cui ancorare il progetto di comunicazione.

Come infatti dimostrano le teorie sull'apprendimento il ciclo di "azione/risposta" che è alla base di ogni gioco attiva il coinvolgimento motivazionale trasformando il "semplice" vedere o l'ascoltare in "fare" esperienza, ed anche lo *storytelling* in *storydoing* [Viola, Idone Cassone 2017], senza più distinzione tra narratore e ascoltatore, spettatore e attore.

Un interesse per il gioco non in quanto sistema astratto di regole ma in quanto comportamento concreto che si realizza nell'atto stesso di giocare, che è il *play* ovvero *performance*, e a cui, comunemente, è connesso il concetto di piacere [Eco 1973]. Un interesse all'attività ludica in quanto stato soggettivo, come di recente è stato dimostrato dagli studi delle scienze cognitive: una particolare disposizione dei soggetti coinvolti nell'interazione che interpretano la situazione come gioco, il che consente di comprendere le «circostanze in cui le persone sostengono di "giocare" o di "far per gioco", benché impegnate in attività che, oggettivamente, non sono affatto giochi» [Paglieri 2002, p. 376].

Anche nell'ambito della comunicazione dei beni culturali diverse esperienze condotte negli ultimi tempi hanno dimostrato come il gioco sia un modo davvero efficace per avvicinare il fruitore al patrimonio [Albisinni, Ippoliti 2016; Lampis 2018; Luigini, Pancioli 2018; Pescarin 2020].

L'ambiente emozionale del gioco, riuscendo ad attivare un rapporto d'interrelazione facilita infatti i processi di apprendimento, e questo perché «*Play is a very serious matter [...] It is an expression of our creativity; and creativity is at the very root of our ability to learn, to cope, and to become whatever we may be*» [Rogers, Sharapan 1994, p. 13]. E, come ben sanno i pedagoghi, nulla è più serio del gioco che è indispensabile all'individuo e anche alla collettività «by reason of the meaning it contains, its significance, its expressive value, its spiritual and associations, in short, as a culture function» [Huizinga 1949, p. 9].

Nell'esperienza sull'Esquilino scartata per diversi motivi l'ipotesi del video-gioco [5], dopo un'analisi dei giochi da tavolo più comuni [6], la scelta è ricaduta sulle carte da gioco collezionabili [7] anche perché, come dimostrato di recente, combinando la metodica di gioco con la passione per il col-

lezionismo questa particolare connessione gli attribuisce una capacità di diffondersi viralmente, cioè di autopromuoversi. Il sistema di rappresentazioni proposte per l'Esquilino parte perciò dal mazzo di 40 carte, suddivise in quattro famiglie (dieci carte numerate da 1 a 10), inteso quale insieme di "comunicazioni aperte" dove il contributo richiesto al pubblico, pur trattandosi di un "semplice" gioco, è perciò particolarmente impegnativo.

Fig. 10. Le prove per la definizione del layout, in particolare del recto della carta (sperimentazioni di James Douch e Simone Amarante).



Come detto la sperimentazione è stata condotta integralmente solo sul Rione Esquilino, ma il concept del progetto è tale da essere replicato, adeguatamente customizzato, su porzioni urbane diverse dotate di caratteristiche riconoscibili, condizione che favorirebbe anch'essa la diffusione del gioco attraverso la proliferazione dei mazzi di carte.

Questa semplice struttura e le relative connessioni – carta/famiglia/mazzo/mazzi – trasforma infatti le carte in oggetti da collezione il che, grazie alla facilità di diffusione di queste, e alla competizione tra i giocatori che è alla base di ogni gioco, è un'ulteriore spinta all'interazione per la necessità degli scambi.

Per favorire l'esperienza di visita al patrimonio culturale custodito nelle città, le regole del gioco prevedono che il giocatore possa aumentare la potenza delle proprie carte quando interloquisce con un contenuto culturale, prevedendo incrementi di potenza via via crescenti a seconda dei differenti modi di accesso e di azioni: a distanza (attraverso QR code o app o sito web), in presenza attraverso una visita, completando di un itinerario tra quelli proposti ecc.

Fissato l'obiettivo da raggiungere, i giocatori potranno così mettere in atto strategie diverse per guadagnare, singolarmente o in squadra, potenza attraverso la relazione con il bene culturale, mentre le regole del gioco prevedono che i giocatori personalizzino ogni singola partita stabilendo alcune variazioni del mazzo da completare, potendo modificare la composizione di default con la sostituzione di alcune singole carte, fermo restando famiglia e numero. Un semplice gioco attraverso cui il museo diffuso *The Esquilino Tales* risponde alla principale missione di ogni museo, che è quella di favorire l'apprendimento svolgendo la propria funzione educativa.

### Con quali canali.

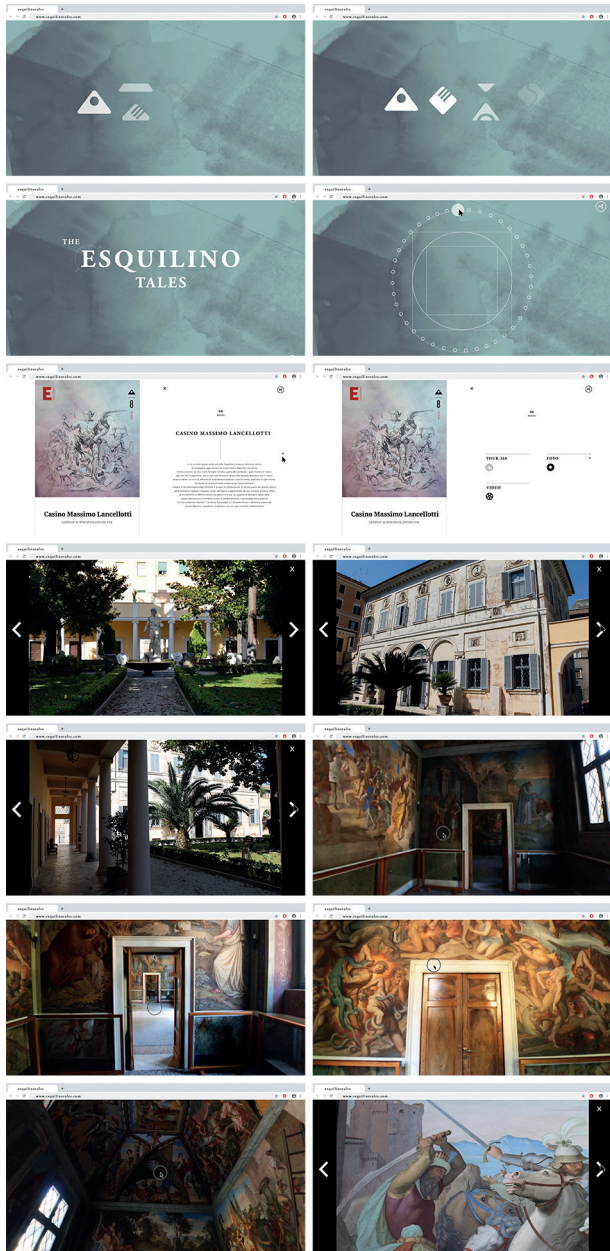
#### Il sistema di rappresentazioni di *Esquilino Tales*

Seppur il fulcro del progetto è nella singola carta (analogica e nelle sue variazioni digitali, con il ruolo d'interfaccia per l'accesso ai contenuti culturali, fig. 3), il gioco è strutturato in modo che preferibilmente si scopra l'Esquilino seguendo le carte di una medesima famiglia, cioè una particolare visuale di lettura tra le quattro proposte da ogni mazzo. Visuale che realizza la connessione tra i singoli punti d'interesse (luoghi e storie che questi condensano) descritti da ogni carta per ricomporre uno specifico itinerario di visita. Perciò, dopo un'attenta analisi del patrimonio materiale e

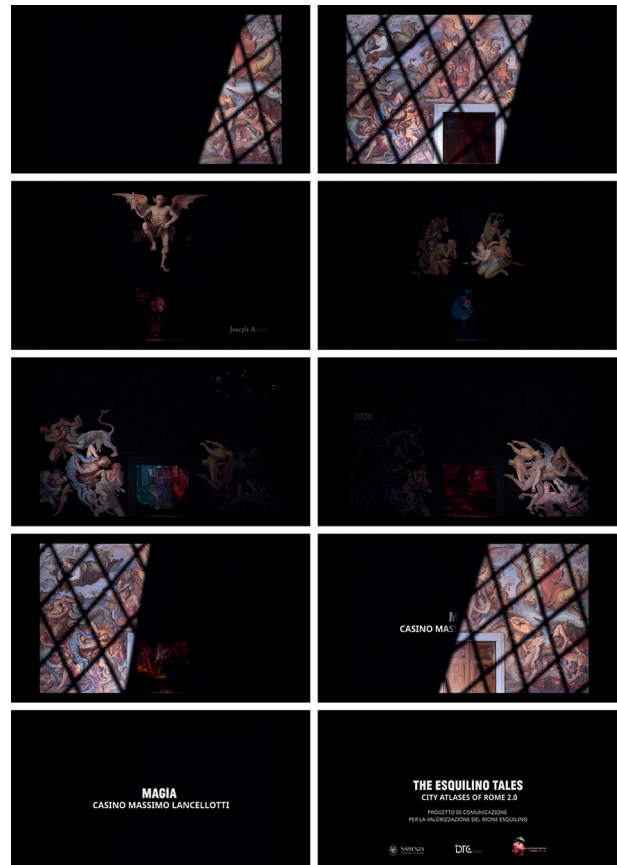
immateriale dell'Esquilino, le quattro visuali secondo cui si sono raggruppati i punti di interesse sono state: la Magia, la Memoria, il Passaggio e la Contaminazione (figg. 4, 5). Visuali che, come è facile capire, rappresentano categorie e qualità con un tale livello di generalizzazione da poter essere utilizzate proficuamente nella descrizione di altre realtà urbane, in quanto più che essere relazionate a quel particolare oggetto fanno riferimento ad una particolare esperienza che può essere vissuta attraversando i luoghi urbani: per una veduta inaspettata, per la dimensione onirica di una storia, per la fascinazione di uno spettacolo o di un concerto, per il godimento estetico di un'opera d'arte, per il ricordo di una storia passata, per la rievocazione di una storia recente, per la transizione tra un'epoca ed un'altra fisicamente esperita attraversando una città, per la connessione tra luoghi apparentemente diversi, per l'evidenza della multiculturalità nella contemporaneità, per la stratificazione che condensa uno spazio urbano, per la coesistenza sempre stata di sacro e profano ecc. Definita la struttura del gioco nonché le principali regole, si è passati alla progettazione degli elementi grafici – figure, colori, sfondi, simboli, caratteri, *layout* – in modo che concorressero concordemente ad orientare i giocatori che si avviano ad intraprendere il viaggio attraverso *The Esquilino Tales*. Perciò ogni luogo, e la storia ad esso associata, è rappresentato da una figura, mentre la visuale narrativa (Magia, Memoria, Passaggio, Contaminazione) è affidata sia alla palette di colori e sia ad un simbolo (seme).

Per le figure l'obiettivo è stato quello di definire uno stile riconoscibile per cui, dopo diverse sperimentazioni [8] (fig. 6), si è deciso che queste, prive di contorni, dovessero emergere dall'accostamento di forme geometriche, perlopiù regolari, utilizzando solo toni di colori piatti, scelti all'interno di una medesima tonalità cromatica, e simulando in ambiente digitale l'uso dell'acquerello con pennelli di diverse dimensioni. Il passo successivo è stato quello di associare una prevalente tonalità cromatica ad ognuna delle visuali narrative (viola/blu per Magia, grigio per Memoria, verde/petrolio per Passaggio, arancio/ocra per Contaminazione) per poi passare all'elaborazione dei quattro corrispondenti sfondi (fig. 7), questi caratterizzati da forme morbide e sinuose e che, a meno di puntuali modifiche, sono stati adottati per le carte appartenenti alla medesima famiglia (fig. 8). Si è poi passati alla progettazione della grafica dei diversi semi (fig. 9), decidendo per una stilizzazione ideogrammatica che fosse espressiva delle quattro visuali, caratterizzate però da uniformità iconografica per forme





Figg. 11, 12. L'esperienza The Esquilino Tales offerta dal sito. Dopo un'animazione simile a quella di una slot machine, si accede al footer, in cui sono riassunti i dati e le informazioni, oppure iniziare l'esperienza. L'esplorazione del Casino Massimo Lancellotti: in fig. 11 il virtual tour e lo slide show fotografico (di Simone Amarante, James Douch e Federica Giannoni), in fig. 12 frame del video (di Simone Amarante).





(triangolo, quadrato, cerchio e angoli stondati) e colore (nero). A seguire, sempre nell'ottica di non disorientare il giocatore, è stato definito il layout per la disposizione degli elementi grafici nello spazio compositivo delle carte di dimensioni 8 x 12 cm (fig. 10). Sul recto di queste, in alto a sinistra sono disposte la "E" e il testo "Esquilino" bilanciate, sulla destra, dal seme, seguito dal numero e dal nome testuale della visuale. In verticale lo spazio della carta è suddiviso in due parti: in alto è la figura posta sullo sfondo, mentre in basso è lasciata una fascia bianca in cui è disposto in asse il nome del luogo (carattere con grazie, grassetto e un corpo di dimensioni tali da essere facilmente leggibile) e un sottotitolo che anticipa la storia (carattere bastoni e un corpo notevolmente più piccolo). Per la composizione del verso delle carte le scelte grafiche sono state omogenee a quelle appena descritte: i quattro semi disposti agli angoli della carta, ma in grigio, su uno sfondo dall'aspetto simile a quello utilizzato sul recto ma con una tonalità di colore che non interferisse con questi e, infine, una combinazione di cerchi e quadrati per circoscrivere lo spazio in cui posizionare il QR code (fig. 3) per l'accesso ai contenuti multimediali, che sono resi disponibili in forma di testo o immagine – iconografie,

Fig. 13. L'esperienza *The Esquilino Tales* quale prima azione di valorizzazione e di rigenerazione urbana della città di Roma.



fotografie, panorami navigabili, brevi video (figg. 11, 12). Ai diversi tipi di contenuti è assegnato un differente ruolo nella narrazione: il video introduce alla storia e stabilisce una relazione empatica con il giocatore in modo da catturarlo al gioco, i panorami sferici offrono una visita parzialmente immersiva e interattiva attraverso gli hot spot, le immagini iconografiche e fotografiche presentano una rassegna delle principali caratteristiche dei luoghi mentre i testi ne sottolineano i caratteri e ne raccontano fatti e avvenimenti. La struttura per link attraverso il QR code consente di mantenere vivo l'interesse per il gioco attraverso un costante e continuo aggiornamento dei contenuti, messo a punto da curatori esperti e una redazione.

La rappresentazione di sintesi di *The Esquilino Tales* è nell'*home page* del sito, interfaccia dei curatori e della redazione, dove in una grafica animata, simile a quella di una slot machine e costruita in analogia al retro delle carte, compaiono i 4 semi delle famiglie/visuali per poi terminare con il dominio *The Esquilino Tales* che campeggia nella sezione centrale. Al termine dell'animazione al visitatore/giocatore sono presentate 40 piccole circonferenze che ruotano assecondando il profilo di una circonferenza più grande. Cliccando su ognuna delle piccole circonferenze si accederà in modo randomico alla singola carta da cui, dopo la presentazione testuale dell'esperienza, si potrà passare ai diversi contenuti (tour 360°, slide show fotografico, video) selezionando l'icona corrispondente (figg. 11, 12).

## Conclusioni

La sperimentazione presentata ha approfondito le pratiche della Rappresentazione, innovandole attraverso le tecniche dello storytelling, della *gamification* e dello *storydoing*, con l'obiettivo di mettere a punto, all'interno di un'ampia gamma di linguaggi grafico-visuali, una strategia di comunicazione. Strategia che si è proposta di attivare tra i visitatori/cittadini e Esquilino/città modalità attive di esplorazione quali prime azioni di valorizzazione e di rigenerazione urbana da cui partire per il riscatto delle nostre città [9] (fig. 13).

Con *The Esquilino Tales* la sfida è stata quella di tenere insieme luoghi fisici e luoghi virtuali, attraverso le interfacce/rappresentazioni immaginate come i nuovi agorà dove attivare le connessioni tra visitatori, esperti e bene culturale. Un sistema di rappresentazioni da cui partire per esplorare l'Esquilino mescolando passato e presente, memorie

monumentali e storia recente, romanità e multiculturalità, locale e globale, inclusione ed esclusione, stile architettonico e indeterminata spaziale.

Un'esperienza che, a nostro parere, rientra a pieno titolo nell'ambito più generale delle "rappresentazioni di città", particolare famiglia di rappresentazioni che presenta un'ampissima gamma di tipi e variazioni ricorrendo a tutta l'estensione delle convenzioni rappresentative – dalla figura al segno, dal concetto alla verosimiglianza – ma che sono tutte accomunate dall'essere dispositivi emozionali. Una capacità emotiva per suggerire storie e interpretazioni che è tutt'oggi presente nelle rappresentazioni di città, seppur con forme mutate e innovate dai nuovi media. Rappresentazioni con registri figurativi diversi (immagini sta-

tiche, grafiche, fotografiche e in movimento) organizzate come un Atlante, dove l'Atlante è uno strumento attraverso cui decostruire la realtà, riconfigurarla e comunicarla come giustapposizione di frammenti di memorie.

*The Esquilino Tales* è perciò una "macchina per pensare" per quel meccanismo immaginativo che si attiva riconoscendo nelle rappresentazioni che via via si succedono un' indefinibile prossimità e affinità, cioè quella certa «aria di famiglia» [Settis 2017, p. 97]. Una "macchina per pensare" che, in anni difficili in cui sembra impossibile conciliare singolare e molteplice, identità e collettività, offre l'insieme dei possibili sguardi sull'Esquilino proponendosi di ricostruire la topografia di una città immaginabile, ma tangibile, che tiene insieme memoria e futuro.

## Note

[1] L'esperienza è stata condotta all'interno del Master in Comunicazione dei Beni Culturali della Sapienza Università di Roma, attivato dal Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura e dalla Facoltà di Architettura. Hanno collaborato all'esperienza i proff. Leonardo Paris, Cristian Farinella, Lorena Greco e Stefano Volante.

[2] Lo spazio multifunzionale di Palazzo Merulana, sede della Fondazione Elena e Claudio Cerasi di cui ospita la collezione costituita da opere della scuola romana e del Novecento italiano, ha aperto nel 2018 rinnovando il palazzo dell'ex Ufficio di Igiene all'Esquilino.

[3] Particolarmente interessante è lo studio di Federico Cingano e Piero Cipollone, ospitato nella rivista *Questioni di economia e finanza* edita dalla Banca d'Italia, che misura le stime delle ricadute economiche degli investimenti in istruzione. Queste infatti risultano superiori a quelle ottenibili da investimenti finanziari o in infrastrutture e, più in generale, suggeriscono che nel complesso i rendimenti dal punto di vista della collettività sarebbero di entità ancor maggiore.

[4] La riflessione è ampiamente esposta da Bruno [Bruno 2006]. Secondo l'autrice l'attitudine emotiva al viaggio virtuale è coltivato e sviluppato nel tempo dalle diverse messe in forma dello spazio abitato, una capacità emotiva presente nella cartografia anche in età moderna, seppur mutata in altre forme come ad esempio nel cinema. Il cinema è dunque per la Bruno la nuova geografia, cioè il medium privilegiato per suscitare emozioni dall'osservazione del paesaggio, della città e della sua architettura che vengono riproposte attraverso quel vagabondare incorporato nel cinema stesso.

[5] Tra i diversi motivi quello dell'impegno economico indispensabile alla

realizzazione di un video-gioco con ambientazioni che producano un coinvolgimento emozionale che possa competere con quanto abitualmente sul mercato, come ad esempio dimostrano le edizioni di Rome Video Game Lab che si svolgono annualmente dal 2018. Ma più in generale siamo convinti con quanto affermato da Alessandro Baricco «il Game è un habitat molto difficile, che offre intensità in cambio di insicurezza, genera disuguaglianze e non è adatto a un sacco di gente» [Baricco 2018, p. 196].

[6] Tra i diversi tipi di giochi da tavolo analizzati si rammentano solo i principali e i più noti, tra cui quelli di percorso – gioco dell'oca, Taboo ecc. – di fortuna e statistica – Risiko, Monopoli ecc. – astratti – scacchi, dama, backgammon, etc.

[7] Una delle motivazioni per la scelta delle carte collezionabili è anche quella delle fortissime relazioni iconografiche che legano tali carte e la storia dell'arte, come è dimostrato da Lampis [Lampis 2018, pp. 270, 271].

[8] Diversi sono stati i riferimenti, dalle carte napoletane e francesi a quelle collezionabili *Magic: The Gathering*, oppure la piattaforma gaming *Gris* (sviluppato da Nomada Studio con la regia di Conrad Roset) e il gioco in 2D a scorrimento laterale *Father and son* (ideato dal prof. Ludovico Solima dell'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli per il Museo Archeologico di Napoli MANN, con la supervisione scientifica del direttore Paolo Giulierini, e sviluppato dall'Associazione Tuo Museo dal game designer Fabio Viola).

[9] L'esperienza è stata presentata ad uno degli incontri laboratoriali organizzati all'interno del progetto-mostra *Riscatti di Città. La rigenerazione urbana a Roma*, Palazzo Merulana, svoltosi tra il 18 gennaio e il 17 febbraio 2020.

## Autori

Elena Ippoliti, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma, elena.ippoliti@uniroma1.it  
 Andrea Casale, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma, andrea.casale@uniroma1.it

## Riferimenti bibliografici

- Albisinni, P., Ippoliti, E. (a cura di). (2016). *Virtual Museums of Architecture and City. DisegnareCon*, 9(17).
- Asproni, P. (2018). *Musei: trasformazioni e prospettive*. In *Il Giornale delle Fondazioni. Museo Quo Vadis?*. <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/musei-trasformazioni-e-prospettive>> (consultato il 10 marzo 2021).
- Baricco, A. (2018). *The Game*. Torino: Einaudi.
- Bray, M. (2013). *Il turismo e l'incontro tra beni culturali e territorio*. <<http://www.massimobray.it/il-turismo-e-lincontro-tra-beni-culturali-e-territorio/>> (consultato il 10 marzo 2021).
- Bruno, G. (2006). *Atlante delle emozioni: in viaggio tra arte architettura e cinema*. Milano: Bruno Mondadori.
- Cameron, D. F. (1968). A viewpoint: The Museum as a communication system and implications for museum education. In *Curator. The Museum Journal*, 11(1), pp. 33-40.
- Cingano, F., Cipollone, P. (2009). *I rendimenti dell'istruzione (The private and social return to schooling in Italy)*. (Occasional Papers), 53, pp. 1-27. <<https://www.bancaditalia.it/publicazioni/qef/2009-0053/index.html>> (consultato il 10 marzo 2021).
- Corbisiero, F., Berritto A. (2017). I bambini inventano la città: partecipare per progettare. In *La città creativa. Spazi pubblici e luoghi della quotidianità*. CNAPPC Consiglio Nazionale Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori, pp. 263-270. <[http://www.cittacreative.eu/wp-content/uploads/2017/04/La\\_citt%C3%A0\\_creativa\\_2017.pdf](http://www.cittacreative.eu/wp-content/uploads/2017/04/La_citt%C3%A0_creativa_2017.pdf)> (consultato il 10 marzo 2021).
- Desvallées, A., Mairesse, F. (a cura di). (2016). *Concetti chiave di museologia*. Parigi: A. Colin. International Council of Museums.
- Eco, U. (1973). Homo Ludens Oggi. In J. Huizinga. *Homo Ludens*, pp. VI-I-XXVII. Torino: Einaudi.
- Eco, U. (1991). *Lector in fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano: Bompiani.
- Gariboldi, A. (2017). La rivoluzione copernicana dei pubblici. In *Il Giornale delle Fondazioni. Studi e ricerche* <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/la-rivoluzione-copernicana-dei-pubblici>> (consultato il 10 marzo 2021).
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens. A study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.
- Lampis, A. (2018). I videogiochi per conoscere arte e cultura. In *Economia della Cultura, Rivista trimestrale dell'Associazione per l'Economia della Cultura*. 3/2018, pp. 269-274.
- Lasswell, H. D. (1948). The structure and function of communication in society. In L. Bryson (ed.). *The communication of ideas*, pp. 37-52. New York: Institute for Religious and Social Studies, Harper & Brothers.
- Lugli, A. (1993). Museologia. In A. Conti, R. Cassanelli (a cura di). *L'arte. Critica e conservazione*, pp. 75-100. Milano: Jaca book.
- Luigini, A., Panciroli, C. (a cura di). (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: FrancoAngeli.
- Mangani, G. (2007). Introduzione alla riedizione del Teatro del mondo di Abramo Ortelio (Venezia 1724). In *L'Universo*, a. LXXXVII, n. 6, 2007, supplemento <<http://nuke.giorgiomangani.it/Portals/0/GiorgioMangani/downloads/Introduzione%20a%20Teatro%20del%20mondo%202007.pdf>> (consultato il 10 marzo 2021).
- MiBACT (2014). *Organizzazione e funzionamento dei musei statali, Decreto 23 dicembre 2014 (Decreto Musei)*. <<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2018/04/Decreto-Ministeriale-23-12-2014-agg-02-2018-ECA.pdf>> (consultato il 10 marzo 2021).
- Mottola Molino, A. (2007). Museo (lemma). In Treccani, Enciclopedia Italiana. VII Appendice <[http://www.treccani.it/enciclopedia/museo\\_res-81d75601-9bc2-11e2-9d1b-00271042e8d9\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/museo_res-81d75601-9bc2-11e2-9d1b-00271042e8d9_(Enciclopedia-Italiana)/)> (consultato il 10 marzo 2021).
- Pagliari, F. (2002). Credendo di giocare. Verso un'interpretazione cognitivista dei processi ludici. In *Sistemi intelligenti*, 14 (3), pp. 371-415.
- Pescarin, S. (a cura di). (2020). *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: FrancoAngeli.
- Pomian, K. (1987). *Collectionneurs, amateurs et curieux. Paris, Venise: XVIe-XVIIe siècle*. Paris: Gallimard.
- Ragonese, R. (2010). Guide turistiche: un'introduzione. In *EJC Serie Speciale. Journal online of AISS - Associazione Italiana di Studi Semiotici*, anno IV, n. 6., pp. 5-18.
- Rogers, F., Sharapan H. B., (1994). How children use play. In *Education Digest*, 59(8), pp. 13-16.
- Settis, S. (2002). *Italia S.p.A. L'assalto al patrimonio culturale*. Torino: Einaudi.
- Settis, S. (2017). Un confronto tra Geburtstagsatlas e Mnemosyne Atlas: Tavola 7\*. In Settis S., Pedersoli A., Colotta S., *Esercizi di confronto tra le Tavole 7, 30, 37 del Geburtstagsatlas di Gombrich e le corrispondenti del Mnemosyne Atlas, La Rivista di Engramma*, 151/2017, pp. 96-100.
- UNESCO (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* <<https://ich.unesco.org/en/convention>> (consultato il 10 maggio 2021).
- UNESCO (2015). *Recommendation concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in Society* <<http://umac.icom.museum/wp-content/uploads/2018/08/246331m.pdf>> (consultato il 10 maggio 2021).
- Viola, F., Idone Cassone, V. (2017). *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*. Milano: Hoepli.