

IV CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE  
4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

# IMG23

PUBLICA ISBN 978 88 99586 32 4



IMG23

4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

PUBLICA



A cura di / Edited by  
Stefano Brusaporci, Pamela Maiezza, Adriana Marra  
Ilaria Trizio, Francesca Savini, Alessandra Tata



# IMG23

Atti del IV Convegno Internazionale e Interdisciplinare  
su Immagini e Immaginazione

Proceedings of 4th International and Interdisciplinary  
Conference on Images and Imagination

PUBLICA

PUBLICA

SHARING KNOWLEDGE

IMG23

Atti del IV Convegno Internazionale e Interdisciplinare  
su Immagini e Immaginazione

Proceedings of 4th International and Interdisciplinary Conference  
on Images and Imagination

a cura di / edited by:  
Stefano Brusaporci (c)  
Pamela Maiezza  
Adriana Marra  
Ilaria Trizio  
Francesca Savini  
Alessandra Tata

Tutti i contributi sono stati sottoposti a *Double Blind Peer Review* e sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License. All papers were subjected to Double Blind Peer Review and are published under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licence.

© PUBLICA, Alghero, 2023  
ISBN 978 88 99586 32 4  
ebook ISBN 978 88 99586 32 4  
Pubblicazione Luglio 2023

[www.publicapress.it](http://www.publicapress.it)

con il patrocinio di/under the patronage of:



**IV CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE**

4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

**IMG23**

IMG2023@img-network.it  
[www.img-network.it](http://www.img-network.it)

IV CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE  
4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

IMG23



IMAGIN(G)  
HERITAGE

Atti del Convegno | Proceedings



## REVIEWERS

### REVISORI

Alessandra De Nicola

Alessandra Tata

Alessandro Basso

Alessandro Luigini

Carlo Battini

Caterina Palestini

Daniele Rossi

Daniele Villa

Donato Di Ludovico

Enrico Cicalò

Fabio Colonnese

Francesca Picchio

Francesco Maggio

Giovanni Caffio

Giuseppe Amoruso

Ilaria Trizio

Luigi Corniello

Manuela Piscitelli

Maria Laura Rossi

Marinella Arena

Massimiliano Lo Turco

Maurizio Bocconcino

Menchetelli Valeria

Paola Raffa

Pierpaolo D'Agostino

Ramona Quattrini

Roberta Spallone


Rossella Salerno

Sofia Menconero

Valeria Cera

Vincenza Garofalo

Vincenzo Cirillo



**SCIENTIFIC COMMITTEE**  
COMITATO SCIENTIFICO

Dario Ambrosini  
Fabrizio Apollonio  
Demis Basso  
Paolo Belardi  
Andr s Benedek  
Emma Beseghi  
Giorgio Camuffo  
Mario Centofanti  
Eugene Ch'ng  
Pilar Ch as Navarro  
Enrico Cical   
Alessandra Cirafici  
Simonetta Ciranna  
Cristina Collettini  
Roberto Dainese  
Marco Antonio D'Arcangeli  
Manuel de Miguel  
Agostino de Rosa  
Antonella Di Luggo  
Paolo Di Stefano  
Edoardo Dotto  
Francesca Fatta  
Maria Linda Falcidieno  
Roberto Farn   
Franz Fischnaller  
Marco Gaiani  
Fabrizio Gay  
Teresa Gil-Piqueras  
Andrea Giordano  
Nicole Goetschi Danesi  
William Grandi  
Fabio Graziosi  
Nicol s Gutierrez  
Robert Harland

Ricard Huerta  
Elena Ippoliti  
Maria Vittoria Isidori  
Pedro Ant nio Janeiro  
Massimiliano Lo Turco  
Alessandro Luigini  
Francesco Maggio  
Stuart Medley  
Valeria Menchetelli  
Matteo Moretti  
Raffaele Milani  
Henry Muccini  
Elena Pacetti  
Chiara Panciroli  
Cristiana Pasqualetti  
Luca Pezzuto  
Andrea Pinotti  
Antonella Poce  
Paola Puma  
Fabio Quici  
Ana Margarida Ramos  
Michael Renner  
Pier Cesare Rivoltella  
Pablo Rodr guez-Navarro  
Daniele Rossi  
Pier Giuseppe Rossi  
Rossella Salerno  
Maurizio Unali  
Tomaso Vecchi  
Daniele Villa  
Carlo Vinti  
Federica Zalabra  
Ornella Zerlenga  
Franca Zuccoli



**PROGRAM AND ORGANIZING COMMITTEE**  
COMITATO DI PROGRAMMA E ORGANIZZATIVO


Stefano Brusaporci [c]  
Alfonso Forgione  
Pamela Maiezza  
Adriana Marra  
Silvia Mantini

Antonella Nuzzaci  
Ilaria Trizio  
Alessandra Tata  
Francesca Savini  
Luca Vespasiano






# INDICE

STEFANO BRUSAPORCI IMAGIN(G) HERITAGE	21
TOPICS	22
FRANCESCA FATTA Scene da un Patrimonio	25
ALESSANDRO LUIGINI Sguardi plurali sulle immagini di un patrimonio immaginario	27
ADRIANA MARRA Esperienze di imagin(g) heritage. I contributi del volume	29
<b>IMG23: PAPERS</b>	
 <b>HERITAGE EDUCATION</b> <b>EDUCAZIONE AL PATRIMONIO</b>	
CHIARA AGAGIÙ The subconscious heritage as a psycho-pedagogical category Il patrimonio inconscio come categoria psicopedagogica	42
ALESSANDRA DE NICOLA, FRANCA ZUCCOLI Heritage fruition and interpretation A path of kit construction: the importance of images Fruizione e interpretazione del patrimonio Un percorso di costruzioni di kit: l'importanza delle immagini	50
ANITA MACAUDA, VERONICA RUSSO, MARIA CHIARA SGHINOLFI Writing images: a verbal-visual approach in teachers training practice Scrivere le immagini: un approccio verbo-visivo nella formazione degli insegnanti	58
SALVATORE MESSINA, ANITA MACAUDA, CHIARA PANCIROLI Heritage education and media literacy. Analysis of digitization practices Educazione al patrimonio e media literacy: analisi di pratiche di digitalizzazione	66
STEFANO OLIVIERO, MARIANNA DI ROSA Heritage education and heritage learning: toward a participatory perspective Heritage education e heritage learning: verso una prospettiva partecipativa	76
CHIARA PANCIROLI, PIER CESARE RIVOLTELLA The Cooperation Human-Machine. Educating for Creativity in the AI Age	82

|||||  
**GRAPHICAL STUDIES**  
**STUDI GRAFICI**

LEONARDO BAGLIONI, SOFIA MENCONERO Objective model and ideal model: physical models compared for the study of painted architectural space Modello oggettivo e modello ideale: modelli fisici di confronto per lo studio dello spazio architettonico dipinto	92
PAOLO BELARDI, VALERIA MENCHETELLI, GIOVANNA RAMACCINI, MARCO WILLIAMS FAGIOLI HERITAGE UNIPG. The image of the University of Perugia from the Super Specula of 1308 to the Official merchandising of 2022 HERITAGE UNIPG. L'immagine dell'Università degli Studi di Perugia dalla Super Specula del 1308 all'Official merchandising del 2022	100
STEFANO BRUSAPORCI Models Theory and Visual Sciences in Digital Representation of Architecture Teoria del Modelli e Scienze Visuali nella Rappresentazione Digitale dell'Architettura	108
ALESSIO CARDACI, ANTONELLA VERSACI A story in pictures: Bergamo and its surroundings in Luigi Angelini's drawings Un racconto per immagini: Bergamo e la Bergamasca nei disegni di Luigi Angelini	114
IRENE CAZZARO Hypothetical Cultural Heritage and its users: challenges in the interpretation and communication through verbal and visual methods	122
ENRICO CICALÒ, MICHELE VALENTINO Visualizing Archaeology. The Graphic Sciences' Contribution to Research in Archaeology Visualizzare l'archeologia. Il contributo delle scienze grafiche alle ricerche in ambito archeologico	134
ANDREA DONELLI The digital graphic/geometric construction in CAD-BIM. Models for building drawing La costruzione grafico/geometrica digitale in CAD-BIM. Modelli per il disegno edile	144
TOMMASO EMPLER, ALEXANDRA FUSINETTI The forms of representation and narration of the coastal defense systems of Elba Le forme di rappresentazione e narrazione dei sistemi di difesa costieri elbani	154
MARGHERITA FONTANA A proposal for a bunker aesthetics from Paul Virilio's archaeology to virtual architecture	162
ELENA IPPOLITI, MICHELE RUSSO, MIRUNA ANDREEA GĂMAN, NOEMI TOMASELLA, GIULIA FLENGHI Rediscovering Stratified Urban Context by Visual Pathways: the Esquiline of Rome	170


PAMELA MAIEZZA, STEFANO BRUSAPORCI Rebuilding the Past. For a Taxonomy of Virtual Reconstructions of Non-Existing Architectural Heritage Ricostruire il passato. Per una tassonomia delle ricostruzioni virtuali di beni architettonici non esistenti	178
LEONARDO PARIS, MARIA LAURA ROSSI, ANGELA MOSCHETTI The spatial syntax for diachronic analysis in the transformations of historical centres. Experimentation on Porta Cintia in Rieti La sintassi spaziale per l'analisi diacronica nelle trasformazioni dei centri storici. Sperimentazione su Porta Cintia a Rieti	186
FRANCESCA SAVINI, ALESSIO CORDISCO, ILARIA TRIZIO Digital Story Modelling: from digitising architectural Heritage to reconstructing the past Digital Story Modelling: dalla digitalizzazione del patrimonio architettonico alla ricostruzione del passato	196
STARLIGHT VATTANO Digital visions of an imagined Venice: the Biennale of 1985 Visioni digitali di una Venezia immaginata: la Biennale del 1985	204
ORNELLA ZERLENGA, CARLO DI RIENZO, VINCENZO CIRILLO Image/in intangible heritage. The ephemeral celebration in Paris in 1739	212
	
<b>HERITAGE &amp; MUSEUM</b> <b>PATRIMONIO &amp; MUSEI</b>	
RITA CAPURRO, FRANCA ZUCCOLI Bringing a museum to life from the imagination. The distributed museum at Milano-Bicocca University Nascita di un museo immaginato. Il Museo diffuso dell'Università di Milano-Bicocca	224
MARCELLA COLACINO Heritage, documentation and creation of meaning. Museum generativity in the case of the Brera Art Gallery Patrimonio, documentazione e creazione di senso. La generatività museale nel caso della Pinacoteca di Brera	232
MYRTO KOUKOULI, KATERINA SERVI, DIMITRA PETOUSI, MELPOMENI KARTA, NATASA MICHAILIDOU, LABRINI PAPASTRATOU, GEORGIOS I. GOGOLOS, KONSTANTINOS KALAMPOKIS, KONSTANTINOS PETRIDIS Channel to the Past: Combining different digital experiences in a single visit to the museum	240
ROBERTA SPALLONE, FABRIZIO LAMBERTI, DAVIDE CALANDRA, DAVIDE MEZZINO, JOHANNES AUENMULLER, MARTINA RINASCIMENTO Connecting objects, times and places: Digital VR re-contextualization of the standing Sekhmet statues in the Museo Egizio, Turin, from the Temple of Ptah at Karnak	248
FEDERICA ZALABRA Recomposing Heritage. Technology to support art-historical storytelling at the Museo Nazionale d'Abruzzo Ricomporre il patrimonio. La tecnologia a supporto della narrazione storico-artistica al Museo Nazionale d'Abruzzo	258

|||||  
**HERITAGE & ARCHIVE**  
**PATRIMONIO & ARCHIVIO**


- CECILIA BOLOGNESI, DEIDA BASSORIZZI  
Images of old projects, models of new spaces. Architecture translation: from archives to AR  
Immagini di antichi progetti, modelli di nuovi spazi. Traduzione di architetture dagli archivi alla AR 266
- SALVATORE DAMIANO  
Implementing the archival heritage: virtual reconstruction of an unbuilt villa by Giuseppe Samonà in Sicily  
Implementare il patrimonio archivistico: ricostruzione virtuale di una villa non realizzata di Giuseppe Samonà in Sicilia 274
- PATRIZIA MONTUORI  
L'Aquila and the new urban 'doors' for welcoming tourists and travellers. The Hotel Castello and the Motel Amiternum  
L'Aquila e le nuove "porte" urbane per l'accoglienza turistica e dei viaggiatori. L'Hotel Castello e il Motel Amiternum 282
- CATERINA PALESTINI, GIOVANNI RASETTI  
Unknown urban heritage: graphical-visual memories of architectures from the second half of the twentieth century in Abruzzo  
Ignoti patrimoni urbani: memorie grafico-visive delle architetture del secondo Novecento in Abruzzo 292
- MARCO PAOLUCCI, SIMONETTA CIRANNA  
The other side of Gran Sasso: Campotosto area in the 20th century. From the peat and hydroelectric industry to tourist-accommodation districts that have never been built  
L'altro Gran Sasso: l'areale di Campotosto nel XX secolo. Dall'industria torbifera e idroelettrica ai comprensori turistico-ricettivi mai realizzati 302

|||||  
**VISUAL HERITAGE**  
**PATRIMONIO VISUALE**

- DARIO AMBROSINI, ANNAMARIA CICCOZZI, TULLIO DE RUBEIS, DOMENICA PAOLETTI  
Optical methods: imagin(g) the hidden world of cultural heritage 312
- CARLO BATTINI  
No contact detection technologies: artistic expression as well?  
Tecnologie di rilevamento no contact: anche espressione artistica? 320
- ALAN CHANDLER, MICHELA PACE  
Heritage in a van. The paradox of intangibility 328
- ALESSANDRO LUIGINI  
AI imaging, imagery and imagination. Considerations on a future that is already present, for a digital humanism in poetic and educational processes 336
- DONATO MANIELLO  
Being in time. The fragment as a vision device  
Essere nel tempo. Il frammento come dispositivo della visione 344
- SEBASTIANO NUCIFORA  
The controversial heritage. The colonial architectural heritage in western sub-Saharan between its material presence and the persistence of memory

L'eredità controversa. Il patrimonio architettonico coloniale in Africa sub-sahariana occidentale tra presenza materiale e persistenza della memoria	350
<b>ANNAMARIA POLI</b> The Visual Heritage of Spoon River: intangible and tangible cultural heritage, from monuments and history to poetry and cinema	360
<b>FEDERICO REBECCHINI</b> Uzo Nishiyama and the drawing of domestic mutation Uzo Nishiyama e il disegno del mutamento domestico	368
<b>FEDERICO RITA</b> A heritage to be enhanced. The design and cultural perspectives of digital technologies Un patrimonio da valorizzare. Il design e le prospettive culturali delle tecnologie digitali	376
<b>MARCELLO SCALZO</b> Italy on the walls. Localities and Italian cities in tourist posters between the first and second post-war periods L'Italia sui muri. Località e città italiane nei manifesti turistici tra primo e secondo dopoguerra	386
<b>PASQUALE TUNZI</b> Between history and memory. The role of illustrations in early 19th century italian periodicals Tra storia e memoria. Il ruolo delle illustrazioni nei periodici italiani del primo Ottocento	396
	
<b>HERITAGE INTERPRETATION AND MAKING</b> INTERPRETAZIONE DEL PATRIMONIO E HERITAGE MAKING	
<b>FABRIZIA BANDI</b> Alive ruins: imagining cultural heritage through virtual reality Rovine viventi: immaginare il patrimonio culturale attraverso la realtà virtuale	406
<b>MIRCO CANNELLA, VINCENZA GAROFALO, MARCO ROSARIO GERAZI, LUDOVICA PRESTIGIOVANNI</b> The Recovered Image: the Majolica Floor of the Oratory of San Mercurio in Palermo L'immagine recuperata: il pavimento maiolicato dell'Oratorio di San Mercurio a Palermo	412
<b>ALESSANDRA CIRAFICI, CATERINA CRISTINA FIORENTINO, PASQUALE ARGENZIANO</b> The Cimarosian identity in Aversa. Visual paradigms and communicative codes L'identità cimarosiana ad Aversa. Paradigmi visuali e codici comunicativi	422
<b>ORNELLA CIRILLO, CATERINA CRISTINA FIORENTINO, ROBERTO LIBERTI</b> Procida's manufactures in the threads of history. An interdisciplinary approach to heritage making Le manifatture di Procida nelle trame della storia. Un approccio interdisciplinare all'heritage making	432
<b>FRANCESCO DE LORENZO, AGOSTINO URSO</b> Formal configurations of urban space. The design of blocks in the drawings of the Ente Edilizio of Reggio Calabria Configurazioni formali dello spazio urbano. La progettazione degli isolati nei disegni dell'Ente Edilizio di Reggio Calabria	440

LAURA FARRONI, MATTEO FLAVIO MANCINI Real, virtual and digital images from the Room of Pompeo quadratura at Palazzo Spada in Rome	448
ALESSIA GAROZZO, FRANCESCO MAGGIO Memory of the past between old and new images La memoria del passato tra antiche e nuove immagini	456
ROSINA IADEROSA The tradition of ancient crafts by means of images. Their tales between analogue and digital La tradizione degli antichi mestieri attraverso le immagini. I loro racconti tra analogico e digitale	464
ELENA IPPOLITI, FLAVIA CAMAGNI, ANDREA CASALE Seeing Urbino through the eyes of the Renaissance. A multimedia travel notebook Urbino con gli occhi del Rinascimento. Un taccuino di viaggio multimediale	472
SILVANA KÜHTZ, ALESSANDRO RAFFA Image and imagination.Re-inventing heritage in Matera. For a definition of heritage in marginal areas	482
ALESSANDRO LUIGINI, BARBARA TRAMELLI, FRANCESCA CONDORELLI, GIUSEPPE NICASTRO, ALESSANDRO BASSO Three experiences of imagin(g) heritage Tre esperienze di imagin(g) per il patrimonio	490
ADRIANA MARRA Reconstructing images through 3D printing: Application to archaeological finds at Amiternum (AQ) Ricostruire le immagini attraverso la stampa 3D: applicazione ai reperti archeologici di Amiternum (AQ)	498
VALERIA MENCHETELLI, FRANCESCO COTANA, CHIARA SPIPPOLI Images to interpret Cultural Heritage. Fortified Architecture in Umbria Between Survey, Cataloguing and Communication Immagini per interpretare il patrimonio culturale. Le architetture fortificate in Umbria tra rilievo, catalogazione e comunicazione	508
SONIA MOLLICA Physical and perceptual images. The visual representation of the paintings of the Basilica of S. Giorgio in Venice Immagini fisiche e percettive. La rappresentazione visuale dei dipinti della Basilica di S. Giorgio a Venezia	518
JONATHAN PIERINI, GIANLUCA CAMILLINI The editorial practice as a device for enacting archives Una pratica editoriale come dispositivo di riattivazione dell'archivio	526
ADRIANA ROSSI, SARA GONIZZI BARSANTI "Augmenting" Reality: a recent goal? "Aumentare" la realtà: un obiettivo recente?	534
DANIELE ROSSI, ALESSANDRO BASSO Exploring Cultural Heritage Through Virtual Tours: The Loggia of Galatea in Villa Farnesina	544
MICHELA ROSSI, SARA CONTE Visual Heritage and Memory Design	554

SABATINO MICHELE Remembering and documenting heritage through images. The farmhouses O.N.C. Of the land of the "Mazzoni" Ricordare e documentare il patrimonio attraverso le immagini. Le case coloniche O.N.C. della terra dei "Mazzoni"	564
ROSSELLA SALERNO "Reading" a place: between identity and globalization "La lettura" del luogo: tra identità e globalizzazione	572
KHAOULA STITI Revisiting participation in research. A literature review to rearrange the definitions of "research with" in heritage	580
ALESSANDRA TATA Memory and photography in the digital age: the case of L'Aquila Memoria e fotografia nell'era digitale: il caso dell'Aquila	588
TRAMELLI BARBARA Finding, seeing and comparing. Visualization Methods in the Lyon16ci Database	598
CHRISTIAN UPMEIER, ISABELLA KÜCHLER The Sounds of Heritage: a prototype for the Haus Am Horn of Weimar I suoni del patrimonio: un prototipo per la Haus Am Horn di Weimar	608
AGOSTINO URSO, FRANCESCO DE LORENZO Puzzles and representation. The puzzle image as a useful tool for graphic, multimedia and interactive storytelling Puzzle e rappresentazione. L'immagine del puzzle come utile strumento di narrazione grafica, multimediale e interattiva	616
ORNELLA ZERLENGA, MARGHERITA CICALA, RICCARDO MIELE Images for the fruition of Cultural Heritage. Virtual itineraries for the knowledge and enhancement of the Roccarainola castle Immagini per la fruizione del Patrimonio Culturale. Itinerari virtuali per la conoscenza e la valorizzazione del castello di Roccarainola	624
	
<b>LANDSCAPE</b>	
<b>PAESAGGIO</b>	
GIUSEPPE AMORUSO Rebuilding Amatrice. The authentic representation of the historical urban landscape Ricostruire Amatrice. La rappresentazione autentica del paesaggio urbano storico	634
MARINELLA ARENA Imago Memoriae	642
GIOVANNI CAFFIO Beyond villages. The challenge of drawing as a method of investigating depopulated villages Oltre i borghi. La sfida del disegno come metodo d'indagine dei paesi in spopolamento	650
ANTONIO CONTE, MARIANNA CALIA, ROBERTO PEDONE, ROSSELLA LAERA Creative heritage and fragility in Lucania small towns. Reconstruction through images of human events as a palimpsest of housing memory Patrimoni creativi e fragilità nei piccoli centri della Lucania. Ricostruzione per immagini di vicende umane come palinsesto della memoria abitativa	658



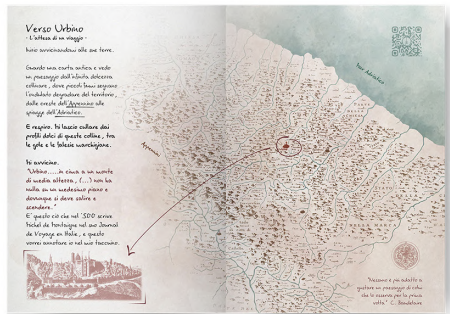
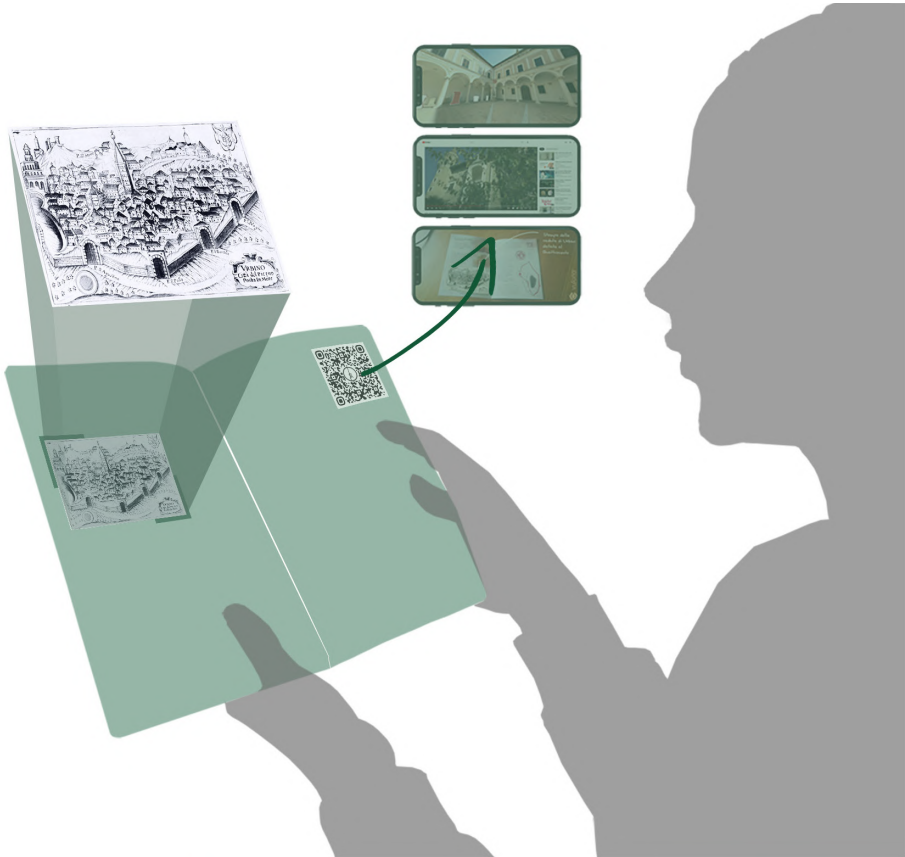
- CONCEPCIÓN RODRÍGUEZ-MORENO, MARÍA DEL CARMEN  
VÍLCHEZ-LARA, JUAN FRANCISCO REINOSO-GORDO,  
ANTONIO GÓMEZ-BLANCO, JORGE MOLINERO-SÁNCHEZ  
Images of a disappearing cultural landscape: The factory-flour complex of  
Los Tajos of Alhama de Granada (Spain)  
Imágenes de un paisaje cultural que desaparece: El complejo fabril-harinero  
de los Tajos de Alhama de Granada (España) 666
- CAMILLA SETTE, BERNARDINO ROMANO  
Public landscape heritage. The Unsustainable Planning of Soil Consumption 674

|||||

**ARCHITECTURAL HERITAGE**  
**PATRIMONIO ARCHITETTONICO**

- FABRIZIO AGNELLO  
Image and Imagination: Light as a material of architecture  
Immagine e immaginazione: la luce come materia dell'architettura 684
- ALESSANDRA BELLICOSO  
Constructing images and preserving memory. The New Provincial Insane  
Asylum of L'Aquila  
Costruire immagini e conservare memoria. Il Nuovo Manicomio Provinciale  
dell'Aquila 692
- STEFANO BRUSAPORCI, PAMELA MAIEZZA, ADRIANA MARRA,  
ALESSANDRA TATA, LUCA VESPASIANO  
Reliability of HBIM models for built heritage management  
Affidabilità dei modelli HBIM per la gestione del patrimonio costruito 702
- LUIGI CORNIELLO, GIANLUCA GIOIOSO, FABIANA GUERRIERO, GENNARO  
PIO LENTO, PEDRO A. JANEIRO  
A heritage of images. The survey model  
Un patrimonio di immagini. Il modello di rilievo 708
- ANGELO DE CICCO, ANDREA MALIQARI, ANDRONIRA BURDA,  
GENNARO PIO LENTO, FABIANA GUERRIERO, ROSA DE CARO, ADRIANA  
TREMATERRA, GIANLUCA GIOIOSO, LUIGI CORNIELLO  
Images of the UNESCO heritage site of Berat in Albania. Photographic and  
photogrammetric surveys of the cistern in the castle  
Immagini del patrimonio Unesco di Berat in Albania. Rilievi fotografici e  
fotogrammetrici della cisterna nel castello 716
- DANIELE ARTURO DE LUCA, RAMONA QUATTRINI, CHIARA MARIOTTI  
HBIM strategies for the phygital interaction with the architectural heritage.  
Palazzo Olivieri-Machirelli and the Auditorium Pedrotti in Pesaro 724
- GIANCARLO DI MARCO, JUAN CARLOS DALL'ASTA  
Architectural materiality as an image of the future past. 3D printed concrete  
at the intersection of aesthetic language evolution and technological  
development 734
- ERIKA ELEFANTE, GIUSEPPE ANTUONO, PIERPAOLO D'AGOSTINO  
Gamification for participatory communication of information models.  
Imagining the heritage of inaccessible architecture  
Gamification per la comunicazione partecipativa dei modelli informativi.  
Immaginare il patrimonio dell'architettura inaccessibile 742
- MASSIMILIANO LO TURCO, ANDREA TOMALINI, JACOPO BONO  
A Heritage of images witnessing the passage of time. The renovation of the  
Torino Esposizioni complex 750

MÓNICA LÓPEZ-PIQUER, CINTA LLUIS-TERUEL, JOSEP LLUIS I GINOVART Comparison of the methodology used for the analysis of the main section in Romanesque buildings in Val d'Aran	762
FANWEI MENG, YU HUAIYUAN The oldest catholic church in Beijing: Nan Tang	770
LUCA ROSSATO, FABIO PLANU, GRETA MONTANARI, DARIO RIZZI, FRANCESCO VIROLI The Rocca Malatestiana of Verucchio. Integrated survey and SCAN to HBIM process for cultural heritage management La Rocca Malatestiana di Verucchio. Rilievo integrato e processo di SCAN to HBIM per la gestione del patrimonio culturale	778
ADRIANA TREMATERRA, GIANLUCA PINTUS, ANGELO DE CICCO, FABIANA GUERRIERO, ROSA DE CARO, LUIGI CORNIELLO Images of Sacred Heritage. Enhancement of Montenegro's Orthodox Monasteries for Sustainable Religious Tourism	788
GRAZIANO MARIO VALENTI Non-canonical representations: the aid of reflection Rappresentazioni non canoniche: l'ausilio della riflessione	796
LUCA VESPASIANO Fragments from Renaissance. The loggias in the historial center of L'Aquila Frammenti dal rinascimento. Le logge nel centro storico dell'Aquila	804
Index of aurnhors/Indice degli autori	816



# Urbino con gli occhi del Rinascimento

## Un taccuino di viaggio multimediale

### Seeing Urbino through the eyes of the Renaissance

#### A multimedia travel notebook

#### Abstract

Per comunicare il Patrimonio Culturale è essenziale coinvolgere emotivamente il pubblico proponendo esperienze integrate e su più livelli spaziali e temporali. In questo contesto è descritta la rivisitazione di un prodotto tradizionale - il taccuino di viaggio - ma rinnovato attraverso le tecnologie digitali. Un libretto cartaceo di elevata qualità grafica che, attraverso i "disegni aumentati" per mezzo della Realtà Aumentata e di vari QRcode, propone un viaggio alla scoperta del primo Rinascimento offerto dalla Galleria Nazionale delle Marche a Palazzo Ducale di Urbino.

#### Parole chiave

Comunicazione del Patrimonio Culturale, Comunicazione e Percezione Visiva, Comunicazione Multimediale, Galleria Nazionale Delle Marche, Palazzo Ducale di Urbino.

#### Abstract

To communicate Cultural Heritage, it is essential to emotionally involve the public by proposing integrated experiences on multiple spatial and temporal levels. In this context, the reinterpretation of a traditional product is described - the travel notebook - but renewed through digital technologies. A paper booklet with high graphic quality which, through "augmented drawings" by means of Augmented Reality and various QRcodes, offers a journey of discovery of the early Renaissance offered by the Galleria Nazionale delle Marche in Palazzo Ducale in Urbino.

#### Keywords

Communication of Cultural Heritage, Communication and Visual Perception, Multimedia Communication, National Gallery of the Marches, Palazzo Ducale in Urbino.

## IL RINNOVAMENTO DEL MUSEO TRA MODELLI DI COMUNICAZIONE E TECNOLOGIE DIGITALI

Negli ultimi 40 anni in tutta Europa l'istituzione museale è stata oggetto di profonde trasformazioni che hanno dilatato lo spazio oltre i confini delle mura dell'edificio, hanno esteso le collezioni dalle testimonianze materiali a quelle immateriali, e, soprattutto, hanno ampliato le missioni dell'istituzione museale: dal conservare e accrescere il proprio patrimonio alla promozione della partecipazione del pubblico nell'ottica dell'emancipazione culturale e sociale di questo<sup>1</sup>. Ciò ha introdotto un radicale mutamento di prospettiva nei modelli di comunicazione, non più asimmetrici e unidirezionali - dal Museo al pubblico -, non più solo limitati al trasferimento di conoscenze, ma modelli culturali di comunicazione 'intenzionali e finalizzati' progettati in modo che il destinatario/interlocutore possa essere soggetto partecipe dei processi di valorizzazione e promozione del patrimonio e attivo nella costruzione e rappresentazione di significati (Hooper-Greenhill, 2003).

Tali modelli di comunicazione richiedono di risolvere innanzitutto le questioni dell'accessibilità e della partecipazione. Relativamente all'accessibilità, perché è certamente fisica, socio-economica e sensoriale, ma si realizza a partire da quella cognitiva. Relativamente alla partecipazione, indispensabile alla concreta valorizzazione e promozione, perché si realizza nell'attivazione di legami sinergici, non generici ma specifici e differenziati, tra e con i diversi portatori d'interesse, comunità di eredità-patrimonio (Faro Convention, 2005), ricomprendo in queste tutti i cittadini, individualmente e in gruppo, e quanti operano a vario titolo nel settore culturale e creativo pubblico e privato (organismi ed enti preposti alla gestione e valorizzazione, scuole, università, enti locali, musei, biblioteche, archivi, enti di ricerca ecc., aziende, imprese, fondazioni, associazioni ecc.).

Un'accessibilità che non è dunque generica e indifferenziata, ma di volta in volta necessita di un processo di interpretazione dei beni che sia attento e documentato e che utilizzi linguaggi, strumenti e modalità chiari e diversificati in ragione delle esigenze delle diverse categorie di pubblico (MiBACT, 2015, p. 8), ovvero che si faccia interprete di un'azione di 'mediazione culturale'. Mediazione culturale che a sua volta si realizza attraverso una sinergica relazione tra 'interpretazione' e 'presentazione', dove l'interpretazione mira ad aumentare la consapevolezza pubblica e migliorare la comprensione del patrimonio culturale, mentre la presentazione concerne una comunicazione attentamente pianificata dei contenuti interpretativi (ICOMOS, 2008). Accessibilità, mediazione, interpretazione, presentazione sono dunque gli obiettivi che interpretano il nuovo ruolo dell'istituzione museale e del Museo, ma che sappiamo, però, essere ben lontani dall'essere raggiunti. Infatti, nonostante le importanti politiche messe in atto nell'ultimo ventennio, in Europa e ancor di più in Italia il tasso di partecipazione alle produzioni culturali è tuttora basso<sup>2</sup> e i pubblici raggiunti hanno per lo più le medesime caratteristiche da oltre mezzo secolo "bianchi, colti, benestanti, di mezza età" (Gariboldi 2017).

In tale contesto è indubbio che le tecnologie digitali possono essere proficuamente utilizzate per azioni che favoriscano "effettive esperienze di conoscenza e di pubblico godimento" (Lampis, 2019, p. 11) attivando quell'indispensabile un rapporto dialogante tra patrimonio e destinatario.

Ma è altrettanto indubbio che le esperienze di applicazioni delle tecnologie digitali al patrimonio culturale, che davvero non sono più una novità, anche negli anni più recenti hanno dimostrato benefici cognitivi ed esperienziali irrisori rispetto al potenziale teorico e alla potenza tecnologica messa in campo. Le ragioni sono molteplici, ma certamente la più rilevante è da riferire alla finalizzazione delle applicazioni spesso confinata nello stesso ambito tecnologico, dove il ricorso a "tecniche enfatiche di stordimento" (Lampis, 2019, p. 6), seppur di livello altissimo, nulla hanno a che vedere con un'esperienza di reale arricchimento.

Se è dunque evidente la difficoltà ad un profondo cambio di paradigma nella produzione culturale, in Europa ma soprattutto in Italia, è altrettanto evidente, però, la crescente richiesta culturale da parte del pubblico. Una richiesta che, come ci ha fatto comprendere la distanza forzata per l'emergenza pandemica Covid 19, è quella di una cultura 'esperita' che non può fare a meno dell'imprescindibile rapporto del nostro corpo con gli oggetti culturali.

## IL TACCUINO DI VIAGGIO MULTIMEDIALE

Nel quadro delle riflessioni fin qui condotte si inserisce l'esperienza di seguito descritta condotta sulla Galleria Nazionale delle Marche ospitata nel Palazzo Ducale di Urbino<sup>3</sup>, esempio paradigmatico di una condizione comune a molti altri musei italiani dove il 'contenitore' è esso stesso oggetto della collezione o meglio un'ulteriore collezione. Un caso studio fortemente caratterizzato per essere quell'esemplare 'città in forma di palazzo' del primo Rinascimento italiano, concretizzazione della proiezione a tutto tondo dell'uomo rinascimentale e del controllo del mondo 'interiore' ed 'esteriore' che si realizza proprio attraverso la visione ed il suo controllo estetico-geometrico-proiettivo. Tutto qui parla delle aspirazioni dell'uomo del primo Rinascimento: è infatti questa la residenza che il Duca Federico di Montefeltro si fece costruire per circondarsi di quegli spazi e oggetti costruiti a 'misura del perfetto uomo di palazzo' in modo che fossero espressione della vita di corte rinascimentale (come più tardi, tra il 1513 e il 1524, Baldassarre Castiglione descriverà ne *Il libro del Cortegiano*) e anche, per traslazione, manifestazione tangibile degli effetti del suo buon governo.

Una specificità ovviamente non generalizzabile, ma che è stata per noi uno stimolo ulteriore alle sperimentazioni in quanto la disciplina del Disegno trova radicamento storico e scientifico, anche delle sue forme più innovative, proprio nel Palazzo e in molti degli oggetti delle sue collezioni. Ma nel contempo ci si è anche resi conto che per un pubblico non esperto tali spazi e oggetti, proprio in virtù della loro 'misurata perfezione', possano apparire astratti, algidi, distanti.

A partire da queste considerazioni, ci si è perciò innanzitutto concentrati su quali strategie comunicative si potessero mettere in atto per riuscire a ridurre tale distanza in modo che il visitatore potesse 'riconoscere' quegli spazi e oggetti come appartenenti al proprio mondo culturale e così essere naturalmente interessato e orientato a relazionarsi ad essi.

Per ridurre tale distanza si è perciò ricorsi alle tecnologie digitali e così ristabilire quelle relazioni tra oggetto-patrimonio, contesto storico-culturale di riferimento e codici visivi indispensabili alla comprensione dei significati originari delle opere, ovvero delle intenzioni per cui sono state create dagli artisti, dai committenti, dalle maestranze, ecc. Perché affinché un'opera - artefatto segnico-comunicativo, sensibile e culturale - possa svolgere la sua funzione comunicativa, che è lo scopo ultimo e unico di un'istituzione museale, è necessario disporre "del codice che i segni sempre sottendono e da cui la loro interpretazione necessariamente dipende" (Antinucci, 2010, p. 29).

Le tecnologie digitali sono perciò state utilizzate con la finalità di ri-allacciare tali relazioni attraverso una rete di rimandi tra oggetti e significati - tra il cortile e il controllo dello spazio per mezzo della misura e della prospettiva, tra la Città Ideale e le sfere armillari e gli strumenti musicali nelle tarsie dello studiolo di Montefeltro, tra il paesaggio inquadrato dalle cornici delle finestre, la rivisitazione della storia sacra nella Flagellazione e la riscoperta dell'antico ecc.

Relazioni e rimandi per cui si è ricorso in particolare all'uso della Realtà Aumentata e di QR code, ovvero a tecnologie per così dire a basso impatto, con l'intenzione di trasformare una tradizionale visita nel Museo in un'esperienza integrata e su più livelli, sia spaziali - per i contenuti digitali accessibili tramite AR visualizzati su un dispositivo

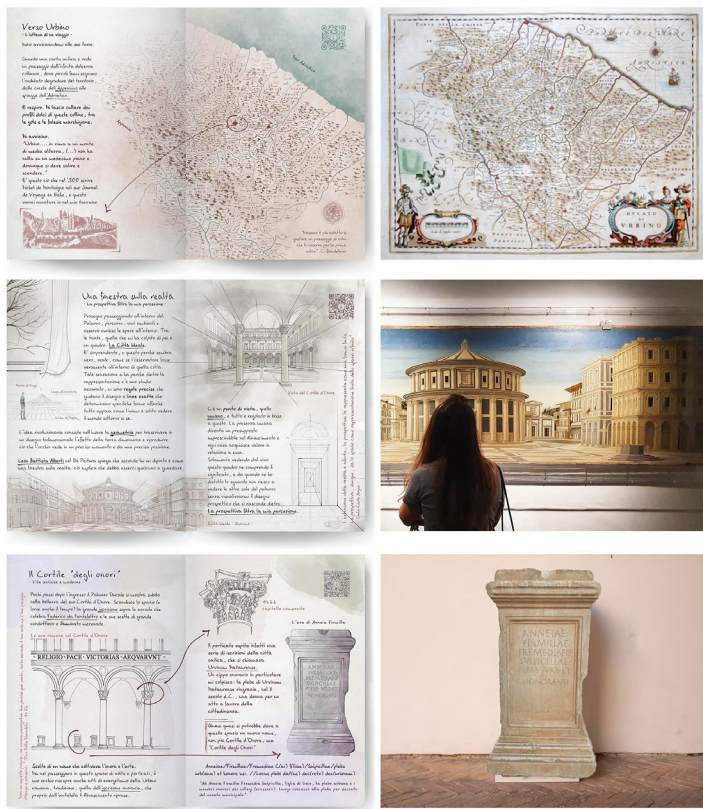
ma in stretta relazione all'ambiente reale quando fruiti in presenza e sia temporali – per i contenuti accessibili tramite QR code fruibili in presenza nel Museo durante la visita, o prima in preparazione di questa o anche dopo per rammemorare l'esperienza vissuta.

Scelte tecnologiche ritenute coerenti con la principale finalità dell'esperienza che è quella della rivisitazione di un prodotto tradizionale come il taccuino di viaggio: un libretto cartaceo di poche pagine ma di elevata qualità grafica che, attraverso i "disegni aumentati" per mezzo della Realtà Aumentata e di vari QRcode, propone un viaggio alla scoperta del primo Rinascimento offerto dalla Galleria Nazionale delle Marche a Palazzo Ducale di Urbino.

Tecnologie a basso impatto ma sfruttate nell'ambito del visuale per le possibilità che offrono di amplificare la potenza delle immagini, ri-proponendo, attraverso la simulazione virtuale, "simulacri" di oggetti e spazi per attivare più efficacemente un'interazione in quanto fondate sul processo combinato percezione/risposta/azione.

Una scelta coerente con ciò che si offre in un Museo che è sempre, e sempre deve esserlo, un'esperienza estetica, un'esperienza cioè di e attraverso le immagini e che avanza tra analisi percettiva, reazione emotiva, analisi cognitiva e attribuzione di significato (Mastandrea, 2011). Un processo i cui diversi momenti – quelli cosiddetti dal basso e dall'alto – si integrano a vicenda "tra l'universale e il particolare, tra il globale e l'analitico, tra la precomprensione e l'interpretazione, tra la comprensione e la valutazione, tra la dimensione conoscitiva e quella emotiva" (Consoli, 2017, p. 69).

Un'esperienza estetica la cui possibilità di emozionare non è una conseguenza né del realismo raggiunto dalle visualizzazioni, né della potenza delle tecnologie utilizzate, ma dell'intelligenza con cui sono



**Fig. 1 -** I tre temi del paesaggio, della prospettiva e dell'antico declinati nelle pagine del taccuino. (autori: Chiara Castracane, Federica Gallino e Alessia Palladino, rielaborazione di Flavia Camagni).



**Fig. 2 -** Il sistema dei QR code coerenti, anche cromaticamente con la grafica della pagina. (autori: Chiara Castracane, Federica Gallino e Alessia Palladino, rielaborazione di Flavia Camagni).



impostati i percorsi di conoscenza, ovvero dall'accuratezza della narrazione proposta al visitatore del Museo quale occasione di diletto e apprendimento, un racconto che non deve mai essere banale e che deve invece offrire alcune indispensabili chiavi di accesso alla conoscenza "le sole utili nel realizzare un'esperienza di reale crescita e arricchimento" (Lampis, 2019, p. 6).

A tale scopo la strategia narrativa alla base del prodotto è stata quella di proporre al visitatore l'esperienza del viaggio, una potente argomentazione perché intraprendere un viaggio significa entrare in contatto con altre culture e rendersi disponibili ad una trasformazione. Un'attitudine umana innata e un'esperienza da sempre praticata, raccontata e anche rappresentata, ma che negli ultimi anni è per lo più ridotta ad un banale transito verso la destinazione finale, privata del desiderio della scoperta e della necessaria lentezza per associare riflessioni, ricordi, memorie. Tutto è istantaneamente consumato in una distratta frenesia che porta alla perdita di gran parte del tessuto emozionale sotteso all'esperienza del viaggio, di quella trama di connessioni ram-memorative e di trasporto emotivo attraverso lo spazio e il tempo.

Il taccuino di viaggio ci è dunque sembrato un dispositivo efficace nel sollecitare un'attitudine emotiva al viaggio perché le annotazioni, gli schizzi e i disegni a somiglianza di un  *carnet de voyage*  invitano ad esercitare lo sguardo e a concedersi quelle pause necessarie all'intimità dell'esperienza. Con un taccuino stretto tra le mani saremo



portati ad avanzare lentamente, a mutare la nostra percezione dello spazio, mentre ci si riveleranno scorci architettonici e visioni estese di paesaggio insospettati.

Le tappe di questo percorso di avvicinamento alla conoscenza e comprensione della Galleria e del Palazzo, ovvero di Urbino e del Rinascimento, sono scandite via via nelle doppie pagine del taccuino in formato A5 che sviluppano ognuna un tema della cultura rinascimentale, tra cui ad esempio il valore del paesaggio, la prospettiva quale strumento per il controllo dello spazio architettonico e la riscoperta dell'arte classica (fig. 1).

I diversi piani di lettura, quelli della narrazione visuale e testuale, sono proposti in stretta sinergia, integrando immagini e parole nel racconto che si dispone nelle pagine illustrate, accuratamente composte sulla base di un complesso di regole stringenti - layout, lettering, segni grafici, figure, palette di colori - appositamente progettate in modo da non disorientare il visitatore/lettore ed incoraggiarlo ad avanzare nel viaggio seguendo il filo della narrazione proposta. In particolare la grafica è progettata in analogia allo stile di un diario di un viaggiatore che avesse visitato secoli prima quei luoghi, con la simulazione digitale di tecniche analogiche quali l'inchiostro e l'acquerello, una scrittura calligrafica, la disposizione di annotazioni vicino ai diversi schizzi ecc.

La narrazione affidata ai testi ed ai disegni del prodotto analogico è poi ampliata da vari QR code, disposti ognuno sempre in alto sulla pagina destra, che permettono l'accesso ai contenuti multimediali - video, audio, immagini panoramiche e virtual tour - che arricchiscono e approfondiscono il tema trattato (fig. 2). La narrazione è inoltre ulteriormente estesa per mezzo di una applicazione strutturata con le medesime sezioni tematiche con cui, inquadrando le illustrazioni del taccuino, è possibile visualizzare in Realtà Aumentata le opere originali, le illustrazioni, le mappe e le fotografie a cui i disegni si sono ispirati (fig. 3).



**Fig. 3** - Il sistema della Realtà Aumentata permette di visualizzare simultaneamente la fonte originale e la sua reinterpretazione. (autori: Chiara Castracane, Federica Gallino e Alessia Palladino, rielaborazione di Flavia Camagni).

Il sistema di QR code, integrati graficamente nella pagina del taccuino, e l'applicazione AR, i cui target sulle pagine sono individuati con dei segni grafici che contornano i disegni 'augmentabili', hanno dunque consentito di rivisitare il genere del taccuino di viaggio che, a partire dalla sua consistenza materica, si trasforma in una piattaforma di contenuti digitali.

Infine, le ultime pagine del taccuino sono lasciate alle annotazioni del viaggiatore che, ispirato dall'esperienza alla Galleria Nazionale delle Marche, è sollecitato, nel suo viaggio di ritorno, a completare il racconto guardando il percorso intrapreso con occhi nuovi.

## CONCLUSIONI

Nel panorama ormai ampio dei mezzi di comunicazione per la valorizzazione culturale, la forma del taccuino di viaggio, così come rivisitato per la Galleria Nazionale delle Marche, vale a dire con la commistione di facies emozionale e di attualizzazione attraverso i contenuti multimediali, crediamo possa rispondere alla necessità di ridurre quella distanza che impedisce di entrare in relazione con i valori incarnati dal patrimonio culturale.

Questo dunque il contesto per cui si è ricorsi a sistemi tecnologici con basso grado di immersività (AR e QR code), per potenziare il corredo di immagini del taccuino, caratterizzato da una sua specifica consistenza materica, e attivare l'insieme del complesso dei processi percettivi, rammemorativi, immaginativi, emozionali ecc. implicati nella esperienza che si attiva nella relazione con il bene culturale.

Questo al fine di provare a colmare quel gap 'immaginario-rammemorativo' che sembra essere la questione maggiormente cogente, ovvero l'anello di trasmissione mancante, affinché sia possibile ricostruire quella indispensabile relazione intersoggettiva, di rispecchiamento, tra 'mondo interno' dell'osservatore e 'corpo' del bene culturale.

Un prodotto che propone perciò una rinnovata educazione alla visione, essenziale nell'innescare quel complesso di processi esperienziali e cognitivi che sono alla base del riconoscimento e della riappropriazione dei valori trasmessi dal patrimonio culturale.

## NOTE

1. In Italia tale trasformazione ha condotto alla riforma avviata nel 2014 dell'organizzazione del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo e all'istituzione della Direzione Generale Musei.
2. Lo dimostrano le pratiche di Audience Development inserite dal 2014 nei programmi di Europe Creative con le finalità dell'individuazione di aree di sviluppo e diversificazione dei pubblici della cultura.
3. L'esperienza è stata condotta nel Master in Comunicazione dei Beni Culturali, a.a. 2020-2021, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma. In particolare il prodotto descritto è delle dott.sse Chiara Castracane, Federica Gallino e Alessia Palladino, realizzato con il supporto dei proff. Andrea Casale, Flavia Camagni, Cristian Farinella, Lorena Greco, Francesca Guadagnoli, Elena Ippoliti, Leonardo Paris, Stefano Volante.

## REFERENCES

Antinucci, F. (2010). *Comunicare nel museo*. Roma-Bari: GLF editori Laterza.

Consoli, G. (2017). La percezione estetica in circolo. Quando le scienze cognitive incontrano l'ermeneutica. *Lebenswelt: Aesthetics and Philosophy of Experience*. 2017/10, 69-80.

Faro Convention (2005). *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society, Faro, 27/10/2005*. Retrieved April 15, 2023, from: <https://rm.coe.int/1680083746>.

Gariboldi, A. (2017). *La rivoluzione copernicana dei pubblici*. Il Giornale delle Fondazioni - Periodico telematico. Venezia, Italia: Fondazione Venezia 2000. Retrieved April 15, 2023, from: <http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/la-rivoluzione-copernicana-dei-pubblici>.

Hooper-Greenhill, E. (2003). Nuovi valori, nuove voci, nuove narrative: l'evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d'arte. In S. Bodo (Ed.), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee* (pp. 1-40). Torino: Fondazione Giovanni Agnelli.

ICOMOS (2008). *The ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites*. Retrieved April, 15, 2023, from: [https://www.icomos.org/images/DOCUMENTS/Charters/interpretation\\_e.pdf](https://www.icomos.org/images/DOCUMENTS/Charters/interpretation_e.pdf)

Ippoliti, E., & Albisinni, P. (2017). Musei Virtuali. Comunicare e/è rappresentare. Virtual Museums. Communication and/Is Representation. *DISEGNARECON*, 9(17), 1-15.

Lampis, A. (2019). Introduzione. In Direzione Generale Musei (Ed.), *Il piano triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei per il triennio 2019-2021*. Retrieved April 15, 2023, from: <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/08/Piano-Triennale-per-la-Digitalizzazione-e-l%E2%80%99Innovazione-dei-Musei.pdf>

Mastandrea, S. (2011). Il ruolo delle emozioni nell'esperienza estetica. *Rivista di estetica*, 48, 95-111.

MiBACT - Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, Direzione Generale Educazione e Ricerca (2015). *Il primo piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale 2015-2016*. Retrieved April 15, 2023, from: <http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/439/piano-nazionale-per-leducazione-al-patrimonio-culturale>

**Immagine di copertina** - Il taccuino multimediale per il viaggio alla scoperta della Galleria Nazionale delle Marche al Palazzo Ducale di Urbino (autori: Chiara Castracane, Federica Gallino e Alessia Palladino, rielaborazione di Flavia Camagni)..

© PUBLICA, Alghero, 2023  
ISBN 978 88 99586 32 4  
ebook ISBN 978 88 99586 32 4  
Pubblicazione Luglio 2023

[www.publicapress.it](http://www.publicapress.it)